

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela Profesional de Educación Primaria
Carrera Profesional de Educación Primaria



**APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR
RELACIONES INTERPERSONALES EN EL 3ER GRADO DE LA I.E
HERMILIO VALDIZAN DE HUÁNUCO-2018**

***Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación
Especialidad: Educación Primaria***

TESISTAS:

COLLAZOS AGUIRRE, Marleni
ESTRELLA MENDOZA, Jhonatan Lino
SALAZAR RIVAS, Miguel Ángel

ASESOR:

Dr. Wilfredo A. SOTIL CORTAVARRÍA

HUÁNUCO, PERÚ

2021

DEDICATORIA

A Dios sobre todas las cosas. A mi querida madre Felisa, quien siempre será mi ejemplo de perseverancia, por su constante apoyo moral y alentarme en cada meta que me propongo brindándome su apoyo incondicional, siendo mi inspiración para mi superación personal y profesional.

Marleni

A Dios Todopoderoso y a mis padres Hugo y Rosa, por haberme brindado su apoyo sin condición alguna durante todo este tiempo de estudio, para así alcanzar este logro que me brinde un futuro mejor.

Jhonatan

A mi madre Elizabeth, por su apoyo moral quien con su enorme amor y sabiduría supo darme fuerzas para seguir adelante, a los amigos por su amistad sincera, respeto y consideración, que supieron escucharme y entenderme sin importar mis creencias o posiciones.

Miguel

AGRADECIMIENTOS

- A la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, por su ardua labor en el campo de la enseñanza, brindándonos docentes altamente capacitados, quienes nos orientaron a la investigación con responsabilidad social contribuyendo así a nuestro progreso, para formarnos como profesionales íntegros.
- A la Facultad de Ciencias de la Educación, por ser el encargado de formarnos como profesionales de calidad en la educación, para un desarrollo sostenible en la región y el país.
- A la Escuela Académico Profesional de Educación Primaria, por su ardua labor en el campo de la enseñanza que nos sirvió para formarnos como profesionales altamente especializados y líderes en la formación de conocimientos.
- Al Dr. Wilfredo Sotil Cortavarría, por brindarnos asesoría, contribuyendo con su conocimiento metodológico, guiándonos en el desarrollo de nuestro trabajo investigativo.
- A la Institución Educativa N° 32011 “Hermilio Valdizán” y al director Lic. Wuilmer Vargas Rojas, por darnos las facilidades de desarrollar nuestro trabajo de investigación.
- A todos los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Hermilio Valdizán N° 32011, en especial al tercer grado “D” y “E”, que formaron parte en el desarrollo de nuestra investigación, gracias a quienes pudimos lograr el propósito que se requería.

- Y, finalmente, al grupo de investigación por el alto nivel de organización, demostrando así solidaridad, empatía, y un buen manejo emocional en situaciones de crisis.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “Aplicación de juegos cooperativos para mejorar relaciones interpersonales en el 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizan de Huánuco-2018” cuyo objetivo fue determinar la efectividad de la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los niños.

Con la intención de profundizar este estudio de investigación se utilizó el diseño cuasi experimental, con una muestra de 15 niños para el grupo control y 15 para el grupo experimental, con un tipo de muestreo no probabilístico a quienes se les aplicó el test de escala de Likert sobre las relaciones interpersonales.

Para la contrastación de la hipótesis se utilizó la prueba de t de Student obteniendo el resultado de la t calculada de 12.46 y una t crítica de 1.70, con un nivel de significancia de 0.05, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, que demuestra que la aplicación de los juegos cooperativos mejora satisfactoriamente las relaciones interpersonales de los niños del 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizán.

Se concluye que los juegos cooperativos es una estrategia apropiada para mejorar las relaciones interpersonales de los niños en el proceso de socialización en la etapa escolar.

Palabras clave: Relaciones interpersonales, juegos cooperativos.

SUMMARY

The present research work entitled "Application of cooperative games to improve interpersonal relationships in the 3rd grade of the I.E. Hermilio Valdizan de Huánuco-2018 "whose objective was to determine the effectiveness of the application of cooperative games to improve children's interpersonal relationships.

With the intention of deepening this research study, the quasi-experimental design was used, with a sample of 15 children for the control group and 15 for the experimental group with a non-probabilistic type of sampling to whom the Likert scale test was applied. on interpersonal relationships.

To contrast the hypothesis, the Student's t test was used, obtaining the result of the calculated t of 12.46 and a critical t of 1.70, with a significance level of 0.05, consequently, the null hypothesis was rejected and the hypothesis was accepted. alternative hypothesis, which shows that the application of cooperative games satisfactorily improves the interpersonal relationships of children in the 3rd grade of EI Hermilio Valdizán.

It is concluded that cooperative games are an appropriate strategy to improve the interpersonal relationships of children in the socialization process in the school stage.

Keywords: Interpersonal relationships, cooperative games.

INTRODUCCIÓN

Actualmente se observa en las escuelas que los valores de compañerismo, trabajo en equipo, capacidad de escucha y el respeto hacia los demás, cada vez sufren un estado de deterioro, teniendo como consecuencia, la fuerte presencia del individualismo y la competitividad entre pares.

Frente a esta problemática, la escuela viene a ser la encargada de garantizar el desarrollo de habilidades y actitudes que fomenten de una manera positiva las relaciones interpersonales, logrando una buena convivencia humana; por dicha razón, el grupo decidió investigar acerca de los juegos cooperativos del cual se planteó el siguiente problema: ¿Cómo la aplicación de los juegos cooperativos sirve para mejorar las relaciones interpersonales en el 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizan de Huánuco-2018?. Teniendo en cuenta que la finalidad de la educación primaria es contribuir a formar una sociedad democrática, solidaria, justa, inclusiva, próspera, tolerante y forjadora de una cultura de paz, a través de la construcción de las habilidades sociales. Esto, sin embargo, debería de desarrollarse en las Instituciones Educativas planteada, no de una forma teórica sino, puesta en práctica mediante diferentes áreas y actividades a ejecutar. No obstante, estas forman parte de la agenda educacional, ya que muchos docentes no ofrecen a sus alumnos propuestas de juegos cooperativos por desconocimiento de ello, llevando a cabo solo como un propósito de diversión mas no como una forma de desarrollo de relaciones interpersonales.

Concluyendo, el propósito de desarrollar esta investigación fue la de mejorar las relaciones interpersonales mediante el programa de los juegos cooperativos, a través de la aplicación de 12 sesiones, logrando que cada niño aprenda a convivir y relacionarse sin problema alguno ante sus compañeros y el contexto social al cual enfrente posteriormente, siendo medidos con el test de evaluación actitudinal de las relaciones interpersonales con 35 consignas validadas.

El enfoque de la investigación que ponemos a consideración está estructurado en cuatro capítulos:

CAPÍTULO I. Está constituido por el problema de investigación donde se menciona el planteamiento del problema, formulación de problema, objetivos de la investigación, hipótesis, variables, justificación e importancia, viabilidad y limitaciones.

CAPÍTULO II. Está referido por el marco teórico donde se menciona antecedentes de la investigación, bases conceptuales, teóricas y definiciones.

CAPÍTULO III. Describe el marco metodológico de la investigación donde se menciona el tipo y nivel de investigación, diseño y esquema, población y muestra, técnicas e instrumento de recolección de datos y las técnicas de procesamiento de datos utilizadas.

CAPÍTULO IV. Se refiere a los resultados donde se menciona presentación e interpretación de resultados, discusión de resultados, conclusiones y sugerencias.

Para concluir con el trabajo de investigación, consideramos las conclusiones de la investigación, las sugerencias para mejorar y ampliar la investigación, superar los problemas colaterales al estudiado, culminando con las referencias bibliográficas, anexos donde se adjuntan la matriz de consistencia, los instrumentos empleados en la investigación, las evidencias fotográficas y los documentos correspondientes.

ÍNDICE

Portada	i
Dedicatorias	ii
Agradecimientos	iii
Resumen	v
Summary	vi
Introducción	vii
Índice	x

Capítulo I

Problema de investigación

1.1 Descripción del problema.....	13
1.2 Formulación Del Problema.....	16
1.2.1 Problema general.....	16
1.2.2 Problemas específicos	16
1.3 Objetivos.....	16
1.3.1 Objetivo general.....	16
1.3.2 Objetivos específicos	17
1.4. Hipótesis.....	17
1.4.1 Hipótesis general	17
1.4.2 Hipótesis específicas	17
1.5 Variables.....	18
1.5.1 Variable independiente.....	18
1.5.2 Variable dependiente	18
1.5.3 Variable Interviniente.....	18
1.5.4 Operacionalización de variables	19
1.6 Justificación	20
1.7 Viabilidad	20
1.8 Limitaciones.....	21

Capítulo II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes de la investigación	22
2.1.1 Nivel Local.....	22
2.1.2 Nivel Nacional.....	23
2.1.3 Nivel internacional.....	25

2.2 Bases teóricas.....	28
2.2.1. Juego	28
2.2.2. Características de los juegos	30
2.2.3. Tipos de juegos	30
a) Juegos con estructura de meta individualizada	30
b) Juegos con estructura de meta de competición.....	31
c) Juegos con estructura de meta de cooperación	31
2.2.4 Juegos cooperativos	31
2.2.5 Importancia de los Juegos Cooperativos para la educación	32
2.2.6. Características de los juegos cooperativos	33
2.2.7. Clasificación de los juegos cooperativos.....	35
2.2.8. Relaciones interpersonales.....	38
2.2.9 Tipos de relaciones interpersonales.....	39
a) Relaciones íntimas/superficiales	39
b) Relaciones personales sociales	39
c) La relación amorosa	40
2.2.10 Factores de las relaciones interpersonales.....	40
a) La personalidad.....	41
b) Los valores	41
c) Las actitudes	41
2.2.12. Importancia de las relaciones interpersonales	42
2.2.13 Teorías de las relaciones interpersonales.....	43
a) Teoría del apego de bowlby	43
b) Teoría del aprendizaje social de Bandura	44
2.2.14 Empatía primordial	45
2.2.15 Sintonía.....	46
2.2.16 Cognición social.....	48
a) Características de la cognición social.	49
b) Importancia de la cognición social.....	51
2.3 Definición de términos básicos	52

Capítulo III

Metodología

3.1 Tipo de investigación.....	53
3.2 Nivel de investigación.....	53

3.2 Diseño y esquema de investigación.....	53
3.3 Población y muestra	54
3.3.1 Determinación de la población.....	54
3.3.2 Selección de la muestra	55
3.4 Definición operativa de los instrumentos de recolección de datos.....	55
3.5 Técnicas de recojo, presentación y procesamiento de datos	56
3.5.1 Técnica de recojo de datos.....	56
3.5.2 Presentación y procesamiento de datos	56

Capítulo IV

Resultados

4.1. Trabajo de campo.....	58
4.2 Análisis comparativo.....	62
4.3 Prueba de hipótesis	72
4.4 Discusión de resultados	80

Conclusiones

Sugerencias

Bibliografía

Anexos

CAPÍTULO I

Problema de investigación

1.1 Descripción del problema

En el Informe del Teléfono de ANAR (Ayuda a Niños y Adolescentes en Riesgo) de España (2000) sobre las dificultades de comunicación entre padres e hijos se encuentra que la mayoría (62.46%) de niños y adolescentes entre 10 y 17 años de edad manifiesta tener una mala relación y falta de comunicación con ambos padres, lo que impide que se pueda dirigir a alguno de ellos para pedir ayuda ante cualquier problema o preocupación que puedan tener en el desarrollo de su vida diaria. Además, el 46.31% de los niños y adolescentes del estudio señala que el origen de las dificultades con sus padres están relacionadas al establecimiento de las normas y específicamente, motivadas por la falta de explicación paterna sobre estas normas. Asimismo, señala que existen conflicto entre padres e hijos señaladas en este estudio son la prohibición de relaciones sentimentales y sociales a los adolescentes, los resultados académicos y la diferencia en el trato entre los hermanos (ANAR España, 2000). Estas dificultades también se reflejan en nuestro medio. En un estudio realizado en cuatro ciudades del Perú (Puno, Tarapoto, Pucallpa y Huamanga) más del 30% de adolescentes de 14 a 18 años revelaron que confían en ambos padres y tienen una buena comunicación con ellos. Sin embargo, cuando se

trata de temas como sexualidad y embarazo, los adolescentes de ambos sexos tienden a recurrir a los amigos o personas fuera del hogar (**Ampuero, 1999**). En ANAR Perú, las dificultades en relación a las relaciones interpersonales representan el 37% de todas las llamadas recibidas en el Teléfono ANAR (en todas las edades) ocupando el primer lugar entre las problemáticas. Dentro de este porcentaje, la dificultad más expresada son los problemas sentimentales (27.9%), seguido de la dificultad con la madre (12.8%) y la dificultad con la pareja (9.4%). Además, se evidencia que el 39.9% de todas las dificultades de relaciones interpersonales se enmarcan dentro de la familia nuclear. El sustento teórico que nos manifiesta (**Goleman, 2006**), señala que, “la conciencia social se refiere al espectro de la conciencia interpersonal que abarca desde la capacidad instantánea de experimentar el estado interior de otra persona hasta llegar a comprender sus sentimientos y pensamientos e incluso situaciones socialmente más complejas.” Por tanto, diríamos que las relaciones interpersonales están muy ligadas a la conciencia social señalando que en muchos aspectos las instituciones educativas suponen que el punto de partida y desarrollo es la comunicación entre los diferentes protagonistas de la vida escolar, pues, sus relaciones son claves, para el establecimiento de un clima educativo donde la convivencia sea agradable, preocuparnos por los problemas de otras personas, tratar de alguna manera de remediarlos con actitud

cooperativa tratando de ser empáticos es una forma de tener conciencia social.

El presente trabajo nos lleva a elaborar otro aspecto particular donde explicaremos el origen de nuestra investigación, el cual se identificó durante el proceso de nuestras prácticas preprofesionales, donde hemos podido observar las distintas dificultades de relaciones interpersonales que se presentaron en las diferentes instituciones educativas donde ejecutamos nuestras prácticas, observando muchas veces la deficiencia de relaciones interpersonales entre los alumnos e incluso el personal docente, razón por la cual se escogió a la Institución Educativa Hermilio Valdizán N° 32011, para realizar la experimentación en un grado de primaria aplicando los juegos cooperativos y así comparar los resultados finales y corroborar el planteamiento de nuestras hipótesis.

Por lo que nosotros deseamos contribuir con nuestro trabajo de investigación para que los alumnos superen las dificultades que presentan cuando realizan sus actividades en sus relaciones interpersonales con su entorno escolar, familiar y social es por ello que nos hemos planteado la siguiente interrogante:

1.2 Formulación Del Problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo la aplicación de los juegos cooperativos sirve para mejorar las relaciones interpersonales en el 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizá de Huánuco-2018?

1.2.2 Problemas específicos

a) ¿Cómo la aplicación de los juegos cooperativos sirve para mejorar la empatía primordial en el 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizán de Huánuco-2018?

b) ¿Cómo la aplicación de los juegos cooperativos sirve para mejorar la sintonía en el 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizán de Huánuco-2018?

c) ¿Cómo la aplicación de los juegos cooperativos sirve para mejorar la cognición social en el 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizán de Huánuco-2018?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la efectividad de la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales en el 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán de Huánuco-2018.

1.3.2 Objetivos específicos

- a) Determinar la efectividad de la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la empatía primordial en alumnos del 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizán de Huánuco- 2018.
- b) Establecer la efectividad de la aplicación de los juegos cooperativos sirve para mejorar sintonía en alumnos del 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán de Huánuco- 2018.
- c) Delimitar la efectividad de la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la cognición social en alumnos del 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizán de Huánuco- 2018.

1.4. Hipótesis

1.4.1 Hipótesis general

Si la aplicación de juegos cooperativos es efectiva, entonces se mejorará significativamente las relaciones interpersonales en el 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán de Huánuco-2018.

1.4.2 Hipótesis específicas

- a) Si la aplicación de juegos cooperativos es efectiva, entonces se mejorará significativamente la empatía primordial en el 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán de Huánuco-2018.

- b) Si la aplicación de juegos cooperativos es efectiva, entonces para mejorar significativamente la sintonía en el 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán de Huánuco-2018.
- c) Si la aplicación de juegos cooperativos es efectiva entonces mejorará significativamente la cognición social en el 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán de Huánuco-2018.

1.5 Variables

1.5.1 Variable independiente

- Juegos cooperativos.

1.5.2 Variable dependiente

-Relaciones Interpersonales.

1.5.3 Variable interviniente

Sexo : Masculino y Femenino

Nivel Socioeconómico: Bajo, medio

Edad :8-9 años

1.5.4. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
V.I. JUEGOS COOPERATIVOS (Bedoya)	Juegos de presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Capta la atención de los demás. ✓ Evidencia su iniciativa ante los demás. ✓ Reconoce y practica los valores con sus compañeros. ✓ Muestra sus motivaciones mediante la psicomotricidad.
	Juegos de Confianza	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intercambia experiencias con sus compañeros. ✓ Fortalece su seguridad y la de los demás. ✓ Sabe expresar emociones y comunicarlas. ✓ Genera relaciones positivas con sus compañeros.
	Juegos de Contacto	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crea vínculos sólidos mediante el sentido del tacto.
V.D RELACIONES INTERPERSONALES (Goleman)	Empatía primordial	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Realiza información clara y oportuna con sus gestos. ❖ Observa con empatía las mímicas de sus compañeros. ❖ Usa movimientos adecuados para darse a entender. ❖ Interactúa con su lenguaje corporal. ❖ Realiza actividades lúdicas manejando su psicomotricidad.
	Sintonía	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Demuestra credibilidad. ❖ Busca ser aceptado por sus compañeros. ❖ Escucha de manera atenta y completa. ❖ Controla sus emociones. ❖ Corrige a sus compañeros usando la asertividad.
	Cognición social	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Analiza sus acciones negativas. ❖ Se adapta rápidamente a su entorno social. ❖ Participa en las actividades de su grupo social. ❖ Muestra interés en conocer a sus pares. ❖ Se preocupa por el estado de ánimo de sus compañeros.

1.6 Justificación

Justificamos la presente investigación porque tuvimos como perspectiva, considerar que el tema elegido es investigable, más aún para la educación y por ello debimos saber cómo se desarrolla, desde donde viene, saber el problema desde la raíz y porque surgió esta necesidad en el ser humano de querer relacionarse y convivir en sociedad, puesto que durante la actividad educativa se produce un proceso recíproco mediante el cual las personas se ponen en contacto y valoran los comportamientos.

Esta investigación es importante para que se fomente el desarrollo integral de los niños como personas. Es por ello que deseamos fortalecer las carencias de relaciones interpersonales que presentan los diversos contextos de las Instituciones Educativas en la enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, nuestro aporte de investigación es de gran medida porque presenta 12 sesiones aplicando los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales entre los alumnos de 3er grado del nivel primario.

1.7 Viabilidad

El trabajo fue viable por cuanto se contó con:

- Recursos humanos.
- Recursos materiales.
- Recursos autofinanciados.
- Asesoría disponible.

1.8 Limitaciones

Las limitaciones que se presentaron durante la ejecución del trabajo fueron:

- La bibliografía escasa que se tenía acerca del tema a investigar.
- El inconveniente de horarios en la universidad.
- Además de ello se puede resaltar que todo ello se llegó a superar durante la ejecución de la tesis.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Nivel Local

Santos (1997), en su tesis titulada: "Relaciones humanas entre el personal docente y directores que laboran en la Institución Educativa Gómez Arias Dávila" de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, para optar el grado de Magíster Filosofía, Tingo María, llegó a las siguientes conclusiones:

1. Las personas encuestadas, director y docente, que ejercen su profesión en el colegio Gómez Arias Dávila, se encuentran académicamente preparadas para ejercer los cargos que desempeñan.
2. En la institución encuestada, el director tiene una clara vivencia de fe, como parte de sus cualidades positivas, así como la responsabilidad.
3. El director y subdirector del colegio fueron encuestados e indicaron tener relaciones interpersonales positivas, sin embargo, en el análisis de las cualidades parece haber una contradicción, ya que el nerviosismo y la obstinación, son barreras de comunicación positivas.

2.1.2 Nivel Nacional

a) Murakami (2005), en su tesis titulada: “Los valores interpersonales en alumnos de 5to año de educación secundaria en colegios estatales mixtos de Lima y Piura”, de la UNIFE en la Facultad de Psicología, llegó a las siguientes conclusiones:

1. La investigadora halló que los estudiantes de Lima tienen una mayor tendencia de rebelarse hacia las normas impuestas debido a que se encuentran en una constante lucha por alcanzar estabilidad y seguridad en la vida.
2. A su vez, ni sienten la necesidad de ser reconocidos por otros posiblemente debido a que ya se sienten o “se saben” reconocidos, pero evitan demostrarlo ya que podrían ser mal vistos o considerados “jactanciosos” o “petulantes” por los demás, así también valoran más la independencia lo cual refleja un accionar más individualista buscando el beneficio propio que podría ser causado por la gran competencia que existe en Lima donde cada uno tiene que velar por sí mismo y luchar constantemente por sobresalir.
3. Entre los estudiantes de Chulucanas se encontró que se presentan como individuos que tienden a respetar las leyes y normas impuestas debido a que se sienten seguros como están, vale decir, no presentan; esto podría

deberse a que sus oportunidades de desarrollo y aspiraciones en la vida son limitadas donde viven.

4. Además, sienten la necesidad de ser reconocidos por otras cosas que ni ocurre en la capital, ya sea por sus habilidades o su importancia dentro de la sociedad, lo cual refleja un sentimiento de descontento o inferioridad ante el hecho de percibir como poco conocidos y un tanto olvidados.

5. Finalmente, tienen poca preferencia por el valor de independencia, lo cual denota una mayor inclinación por hacer las cosas pensando en las necesidades e intereses de su grupo o comunidad debido a que en su entorno, el nivel de competitividad es menor que en Lima, y sumado a sus niveles de conformismo no se preocupan mayormente por sobresalir, sino más bien por llevar una vida en comunidad y en familia.

b) Tueros, Matalinares y Raymundo (2013), en su tesis titulada: “Los valores interpersonales y su relación con los estilos atributivos en estudiantes de quinto de secundaria”, en la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, llegó a las siguientes conclusiones:

1. Existe relación entre relación< entre los valores interpersonales y los estilos atributivos.

2. Existen diferencias significativas en valores interpersonales de estudiantes del 5.to grado de secundaria según la variable sexo.
3. Existe relación significativa en estilos atributivos de estudiantes del 5.to grado de secundaria, según la variable sexo.

2.1.3 Nivel internacional

a) Álvarez (2013), en su tesis titulada; “Cómo influye la autoestima en las relaciones interpersonales de los estudiantes”, de la Universidad de Almería España, tesis para optar el grado académico de Licenciado en Psicología Educativa; llegó a las siguientes conclusiones:

1. Los hombres alcanzan mayor medida de autoestima que las mujeres. Asimismo, existe mayor porcentaje de autoestima positiva que negativa en los alumnos encuestados.
2. Los alumnos del 1° grado “A” presentaron mayor nivel de autoestima que los alumnos del 1° “C”; es decir alumnos de 12 años de edad presentan un porcentaje de autoestima alta, mientras que alumnos de 14 años de edad presentan menor nivel de autoestima.
3. Asimismo, los datos indican que los alumnos se encuentran en un nivel normal y positivo. Con respecto al género, los hombres presentan una mejor percepción

ante las relaciones interpersonales que las mujeres. Los resultados indicaron que existe cierta relación entre la autoestima y las relaciones interpersonales.

b) Restrepo, Martínez Fernando, y Baena (2009) en su tesis titulada: “Valores personales e interpersonales en estudiantes y adultos de la ciudad de Medellín y el área metropolitana”, de la Universidad Cooperativa de Colombia, para optar el título profesional de psicología social, llegó a las siguientes conclusiones:

1. Como hallazgo relevante se resalta que no se encontraron diferencias significativas entre valores estadísticos de las medias para ninguno de los valores entre los diferentes estratos.
2. La comparación gráfica de valores de las medias para cada uno de los seis valores de las medias, para cada cuestionario (SPV y SIV) no evidencio, diferencias considerables entre las poblaciones argentinas y españolas en relación con las muestras colombianas.

c) Naranjo (2008), en su tesis titulada: “Relaciones interpersonales adecuadas mediante una comunicación y conducta asertiva” de la Universidad de Costa Rica, llegó a las siguientes conclusiones:

1. La comunicación y la conducta asertivas como habilidades sociales, pueden ser desarrolladas, para,

mejorar el desempeño en las relaciones interpersonales.

2. Presentan diversas concepciones teóricas acerca de la asertividad entendidas básicamente como auto afirmación personal, la capacidad de respetar los derechos propios, ajenos y poder expresar de manera apropiada los sentimientos y los pensamientos sin producir angustia o agresividad, utilizando una investigación descriptiva.
3. Se estudian las características principales que definen y distinguen los comportamientos asertivos de aquellos que no lo son.
4. Se analizan algunos de los principales estilos empleados por las personas para enfrentar las distintas situaciones de la vida, entre ellos el agresivo, el manipulador, el pasivo y el asertivo.
5. Analiza la vinculación entre dificultades que muestran algunas personas para comunicarse efectivamente y manifestar una conducta adecuada, problema en la autoimagen y autoestima.
6. Se comentan creencias, pensamientos, derechos y principios asociados con conductas asertivas y no asertivas.

7. Finalmente, se referencia al campo educativo y la relación entre asertividad y adolescencia.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Juego

El juego un término comúnmente muy hablado y practicado por todas las sociedades del mundo, pero en realidad, ¿qué sabemos teóricamente de ella, a continuación (Zapata1989, Pág. 15) afirma que:

El Juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. En los programas de educación pre- escolar, el juego debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora.

El juego puede tener una función de desarrollo del ego, dado que da lugar al desarrollo de habilidades físicas y sociales que aumentan la autoestima del niño. Afirma también que el juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo trídico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas.

Asimismo (Huizinga, S.A) citado por (Madrona & Naveiras 2007, Pág. 22) señala “como voluntario, actividad libre, representada en un área "sagrada" y por lo tanto, separada de la vida ordinaria”. Por otro lado, la definición desde otro punto de vista de (Omeñaca & Ruiz 2005, Pág. 09) afirma: “es una actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad proporcionándole medios para la expresión la comunicación y medios de aprendizaje”. El juego permite que el alumno logre un aprendizaje que le ayudará a la formación de conceptos y a la estructura de su personalidad.

Haciendo mención a los autores, sustentan que el juego es una acción del pensamiento en la cual el niño revive su realidad, pero con la ficción, y que puede estar relacionado con el ego ya que mediante ella desarrolla habilidades físicas y sociales que aumenta su autoestima. El juego es como una acción voluntaria realizada en el tiempo y en el espacio, con reglas comulgadas. Es aprendizaje, ya que, el niño toma conciencia de sí mismo, conoce y acepta a los otros, haciendo que logre una formación en su personalidad. El juego ayuda a que el yo infantil sea una forma de estructurar o crear una personalidad más compleja. Contribuye a su desarrollo físico, emocional y social, en la cual aprenderá a valorar el trabajo en grupo.

2.2.2. Características de los juegos

El juego posee singularidades que lo hace agradable participar sea individual o grupal con diferente ejecución y finalidad, es decir el juego posee de características sublimes y excelsos de participación, según Buytendiik (1993) citado por (Sánchez & Carmona 2004, Pág. 10) destaca “la espontaneidad y libertad, alegría y esparcimiento”. Por otro lado, Torres Guerrero J. y otros autores (Sánchez & Carmona 2004, Pág. 10) nombra “Placentero mundo aparte, liberador, expresivo y socializador”. Es decir, los autores muestran características directas de los juegos, donde el participante se siente a gusto en el desarrollo, además permite expresar lo que sentimos o lo que queremos decir en el proceso de socialización, entre otros.

2.2.3. Tipos de juegos

El juego es una actividad social donde participan de forma singular o colectiva para un bien individual o colectivo, distinguiéndose de acuerdo a sus objetivos y fines trazados en su ejecución, es decir, el juego se distingue de acuerdo a su desarrollo. Tomando como referencia a Johnson (1981) citado por (Omeñaca & Ruiz 2005, Pág.45) Se puede distinguir tres tipos de juegos.

a) Juegos con estructura de meta individualizada

Los objetivos de la actividad lúdica para cada persona no están relacionados con los del resto, de tal modo que no se

fomenta la interacción de ningún tipo. No existe, en consecuencia, relación directa entre el éxito o el fracaso conseguido por las distintas personas dentro del juego

b) Juegos con estructura de meta de competición

Existe una relación tal entre los objetivos individuales que uno sólo puede alcanzarlos a costa de los otros dentro del mismo grupo. Se dota así a la actividad lúdica de una relación inversa en el balance éxito/fracaso: los éxitos individuales en la consecución del objetivo del juego van unidos al fracaso del resto de los participantes.

c) Juegos con estructura de meta de cooperación

Los objetivos que el juego marca para cada persona van unidos a las de los demás, de modo que cada uno alcanza su meta sólo si el resto de los participantes alcanza la suya.

El autor nos propone tres tipos de juegos desde lo individual hasta lo colectivos diferenciándose en su manera de ejecutar y su finalidad, desarrollando múltiples habilidades en las personas que lo practican como superación en lo personal y participar en lo colectivo basado en la comunicación.

2.2.4 Juegos cooperativos

Los juegos se denotan como actividades realizadas por diferentes seres vivos para obtener diversión alguna, sin embargo, el juego también se caracterizó por realizar y obtener un objetivo en común por sus participantes en términos de

(Ormeñaca & Ruiz 2005, Pág. 47) nos define “son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común” El autor nos propone que el juego cooperativo se basa directamente en la participación de sus integrantes en la realización del objetivo trazado en común, a su vez esto permite una relación social amena entre ellos basado en la comunicación.

2.2.5 Importancia de los Juegos Cooperativos para la educación

El juego es una actividad lúdica importante que fue adherido a la educación con fines de mejoras en los estudiantes en los diferentes ámbitos de la educación como facilitador en la enseñanza – aprendizaje, que se enrumba en una actividad significativa para los niños, según Carranza (1996) citado por (Ormeñaca, Puyuelo & Ruiz 2001, Pág. 63) nos propone que:

Este tipo de juegos -los juegos cooperativos- han tomado importancia en el mundo educativo ante la necesidad de incidir, durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, como prioridad, en los contenidos referidos a las actitudes, valores y normas.

Llegaron a los centros docentes de la mano de un tema transversal: la educación para la paz, y en estos momentos, aparecen en el currículo de educación física.

La expansión desmesurada de los juegos y deportes competitivos han demostrado el papel compensatorio, que, en muchas ocasiones, se les otorga a los juegos cooperativos. Se trata de demostrar que no es necesario tener que ganar para disfrutar jugando.

Los recursos específicos para trabajar contenidos de actitudes, valores y normas en el medio educativo son muy escasos, hecho que conlleva el que los juegos cooperativos, idóneos para este tipo de contenidos, asuman un papel insustituible.

Según el autor nos propone que el juego pasó de ser una simple actividad motora o de movimiento a convertirse en una solución a varias falencias que se da en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pasándonos al tema social, los juegos cooperativos sirven de mucho en el proceso de socialización de los estudiantes en su vida fuera y dentro del colegio.

2.2.6. Características de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos tienen varias características basadas en el trabajo grupal. Según Orlyck, T. (1990) citado por (Omeñaca, Puyuelo & Ruíz 2001, Pág. 23) A continuación, presentamos:

- Libre de la competición: El objetivo es, en este caso, común a todos y el juego demanda la colaboración entre los participantes. De este modo los alumnos se ven libre de la

obligación de tratar de superar a los demás, con lo que el juego es percibido de una forma distinta y existen más oportunidades para la actuación social.

- Libre para crear: La situación no exige la búsqueda inmediata del rendimiento, ni marca caminos prefijados de actuación. Por lo tanto, se crea el ambiente adecuado para la exploración motriz y para el pensamiento divergente y creativo.
- Libre de exclusión: Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como resultado consecuente del error. De este modo, la falta de acierto irá seguida de la oportunidad para rectificar y para buscar nuevas soluciones motrices. Nadie se verá excluido por no poseer un alto grado de competencia motriz.
- Libre de elección: Las actividades lúdicas de cooperación están abiertas a la posibilidad de que los alumnos tomen decisiones y actúen en consonancia con sus propias elecciones, lo que redundará en beneficio del camino hacia la autonomía personal que representa el hecho educativo.
- Libres de agresión: Dado que el resultado en los juegos de cooperación se alcanza coordinando las propias acciones con las ajenas y no rivalizando en la participación lúdica, se origina un clima social en el que no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos.

A diferencia del juego competitivo, el juego cooperativo no está orientado hacia el resultado final, sino que pone el énfasis en el proceso, lo importante es que los participantes disfruten y aprendan participando activamente.

2.2.7. Clasificación de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos proporcionan a los integrantes una mayor satisfacción en el proceso de desarrollo, cuya finalidad recae en el bien común del equipo, creando mejores situaciones para que cada integrante se desarrolle de manera óptima, además estos permiten una mayor comunicación y socialización de sus participantes, dichos juegos según su objetivo tienden a una clasificación de acuerdo con Bedoya, C.A. (s.f.), que aparece en su artículo "Los juegos cooperativos, una vieja manera de aprender disfrutando". Los juegos cooperativos se clasifican, según su objetivo, en:

- Juegos de presentación: Son actividades dinámicas y lúdicas que permiten un primer acercamiento entre personas desconocidas. Se usan para conocer los nombres de las personas del grupo, por lo tanto, se suelen ubicar al principio de una sesión.
- Juegos para conocerse: Son actividades lúdicas importantes porque muchas veces el no conocerse a sí mismo o a los demás, que es lo que permiten estos juegos, crea situaciones de desconfianza negativas

para los alumnos. Además, se les invita a tener en cuenta las características de las demás personas y no pensar sólo en uno mismo.

- Juegos de distensión: Soltar tensiones es una de las esencias del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida, deshaciendo cualquier posible tensión existente. Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de estrés, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o para dar fin a la clase.
- Juegos energizantes: Son juegos en los que los niños y niñas se divierten y liberan esa energía que tienen dentro, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les hacen sentirse mejor. Son actividades muy activas, por lo que además de liberar energía, sirven para despertar al grupo.
- Juegos de confianza: Son unos juegos cooperativos que, entre otras cosas, sirven para tener confianza en un mismo y en los compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma colectiva.

- Juego de contacto: El objetivo de estos juegos es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico. Aquí, el tacto constituye una vía de comunicación entre los alumnos (el que toca y el que es tocado).
- Juegos de estima: Son actividades que nos ayudan a extraer afectos positivos hacia otras personas.
- Juegos de autoestima: Son actividades lúdicas, cuyo objetivo se basa en que cada persona observe las cualidades positivas que tiene en sí misma y consecuentemente, se encuentre a gusto siendo sí mismo.
- Juegos de relajación: Estas dinámicas ayudan a sosegar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia otros objetivos.

Después de resaltar estas clasificaciones, vemos que es importante utilizar los juegos cooperativos, sean del tipo que sean, ya que al utilizarlos en el aula desarrollamos diferentes habilidades que servirán de base para la regulación de conflictos entre los miembros del grupo. Además, durante el juego, los alumnos aprenden los beneficios y dificultades de hacer cosas en grupo, lo que constituye una pequeña preparación para la vida.

El juego cooperativo es una manera de vivir la afirmación y esto es lo que el niño realmente necesita. Como cualquier persona quiere sentir que sí, que tiene valor lo que hace, que sí es capaz. Recordemos que muchas personas, ante situaciones de competencia prefieren no jugar para no perder y sentirse mal.

2.2.8. Relaciones interpersonales

En el diccionario de la lengua española (RAE) encontramos la siguiente definición: “Que existe o se desarrolla entre dos o más personas”. De acuerdo a la siguiente definición podemos señalar que las relaciones interpersonales son vínculos o lazos que resultan indispensables para el desarrollo integral de la persona. Por tanto, diríamos que la relación interpersonal está muy ligada a la conciencia social señalando que en muchos aspectos las instituciones educativas suponen que, el punto de partida y desarrollo es la comunicación entre los diferentes protagonistas de la vida escolar, para el establecimiento de un clima educativo donde la convivencia sea agradable. “La conciencia social se refiere al espectro de la conciencia interpersonal que abarca desde la capacidad instantánea de experimentar el estado interior de otra persona hasta llegar a comprender sus sentimientos y pensamientos e incluso situaciones socialmente más complejas.” **(Goleman, 2006, Pág. 73)**. Preocuparnos por los problemas de otras personas, tratar de alguna manera de

remediarlos, con actitud cooperativa tratando de ser empáticos es una forma de tener conciencia social.

(Caballo, 2007, Pág. 81) “Las relaciones humanas suelen ser evaluadas en función del comportamiento externo de los sujetos. Los especialistas en la “dinámica que ocurre en los pequeños grupos” han seleccionado todo un conjunto de variables sobre conducta interpersonal”. A nuestro parecer, coincidimos que es el conjunto de contacto que tenemos como seres sociables, respetando su espacio y aceptando a cada uno como es, con sus defectos y sus virtudes. Recordemos que nuestros derechos terminan donde empiezan los derechos de los demás.

2.2.9 Tipos de relaciones interpersonales

Seguido se nombrarán relaciones interpersonales que el ser humano las desarrolla en diversas situaciones detalladas a continuación:

a) Relaciones íntimas/superficiales

En las relaciones íntimas las personas satisfacen deseos y afecciones unos con otros; en una relación superficial no ocurre lo mismo, por lo que podría tratarse de una relación laboral, como la de los maestros.

b) Relaciones personales sociales

Desde la perspectiva de la psicología social es necesario acotar los tipos de identidad en una persona,

pues estos dan el punto de referencia en las relaciones interpersonales, según los autores estos son tres: Identidad personal, identidad social e identidad humana.

c) La relación amorosa

Este tipo de relación está conformado por tres elementos: Pasión, compromiso e intimidad y es específicamente el factor número dos en el que se basa una relación profesional, pues el comprometerse con el trabajo implica diversos tipos de responsabilidades.

Los diversos tipos de relaciones interpersonales que se nombran hacen referencia al modelo de comportamiento que el ser humano manifiesta en distintos momentos de su vida social dando a entender que el hombre es un ser cambiante adecuándose al momento y forma de situación que vive en el momento.

2.2.10. Factores de las relaciones interpersonales

Los factores a presentar, ejercen una influencia esencial para poder desarrollar el siguiente tema enfocándose en aspectos interiores del ser humano. A continuación, Zupiría citado por **(Bolaños 2015, Pág. 10)** nos explica lo siguiente:

a) La personalidad

Se define como la suma total de las formas en que un individuo reacciona e interactúa con otros, este concepto hace referencia a un estilo dinámico que detalle el crecimiento y desarrollo de todo el sistema psicológico de una persona. Refiere entonces que, en lugar de observar al ser humano por partes y estructuras, la personalidad es el todo o el integrado del sujeto.

b) Los valores

Constituyen convicciones generales de un modo específico del comportamiento o estado final de la existencia, es decir conlleva a un individuo a tener concepciones de lo que es bueno o de lo que es malo. Tienen un contenido importante que es el de intensidad, este atributo específica que tan importante es la clasificación del valor.

c) Las actitudes

Son afirmaciones para expresar sentimientos, que pueden ser positivas o negativas en la interacción con objetos o personas. El objetivo principal de ellas es demostrar cómo se siente el individuo sobre determinada situación, no constituyen un sinónimo de los valores, pues la actitud conlleva cognición, afecto y comportamiento.

Los factores presentados muestran rasgos de sugerencia de como nosotros debemos relacionarnos socialmente teniendo en cuenta las características propias que tenemos y manifestamos cada uno de forma particular haciendo esto que nos dé un resultado positivo o negativo ante los demás.

2.2.12. Importancia de las relaciones interpersonales

Las relaciones interpersonales son muy importantes, ya que, a través de ellas, el individuo obtiene extraordinario refuerzos sociales del entorno más inmediato que favorecen su adaptación “sin habilidades sociales nuestra vida es deficiente en el trabajo, las amistades, las relaciones íntimas y con uno mismo. Específicamente, cuando el comportamiento es incompetente socialmente posee una serie de consecuencias negativas para el individuo”. **(Rappe, y Hudson, 2009)**, citado por **(Bueno & Garrido, 2012, Pág. 47)**, Dado que, la carencia de estas habilidades puede provocar rechazo, aislamiento y, en definitiva, limitar la calidad de vida.

Expresarnos y saber más de nosotros mismos, de los demás y del medio en que vivimos es uno de los aspectos más importantes de las relaciones entre las personas. **(Bueno & Garrido, 2012, Pág. 47)** nos afirma que:

Las habilidades sociales están orientadas hacia la consecución de objetivos; por tanto, podemos considerarlas como comportamientos intencionales

(conocemos sus consecuencias y tenemos capacidad para generarlos) para obtener reforzamientos materiales y/o sociales. Entre los reforzamientos materiales podemos mencionar el conseguir algún objeto, algún favor, evitar hacer una tarea no adecuada, dar a conocer nuestros sentimientos y emociones, solucionar un problema, etc. Podrían ser reforzamientos sociales el obtener reconocimiento público, aumentar el número de amigos, ligar con más facilidad. Y no podemos olvidar el auto refuerzo, que como ya hemos comentado, el hecho de reconocernos capaces de desenvolvernos con eficacia ante determinadas situaciones nos hace sentirnos bien aumentando así nuestra autoestima.

Cuando nos relacionamos con los demás, esperamos reciprocidad, esto quiere decir que deseamos dar, pero también recibir; escuchar y ser escuchados, comprender y ser comprendidos y esto de alguna manera nos alentará a ser mejores personas.

2.2.13 Teorías de las relaciones interpersonales

a) Teoría del apego de Bowlby

A continuación, precisaremos a grandes rasgos la conducta de apego que en ella explica el autor partiendo de la ciencia del psicoanálisis y de la etología. Al respecto (**Bowlby, 1951**) citado por (**Coronado 2012. Pág. 39**) se refiere:

Según esta teoría el niño a los seis meses ya es capaz de mostrar preferencia hacia el cuidador principal, que casi siempre suele ser la madre. Entre ambos se crea una unión muy importante denominada apego. Es la primera relación íntima en la vida del bebe y es muy importante porque se convierte en modelo de futuras relaciones íntimas. Según como sean estas relaciones, serán también las futuras relaciones.

En esta teoría nos dice que el niño muestra preferencia hacia su madre, creándose en ambos una conducta de apego y según como sean estas relaciones también influirán en la vida futura del niño.

b) Teoría del aprendizaje social de Bandura

El aprendizaje del ser humano, es producto de diversos factores entre ellos: ambientales, socio culturales, familiares, e institucionales si se podría mencionar, somos un producto tanto de factores internos y externos. Bandura citado por **(Coronado 2012. Pág. 44)**

El aprendizaje social no se da únicamente en casa. Seguimos aprendiendo por aprendizaje social en la calle, en la televisión, en la escuela, en la universidad, en la práctica. Por lo tanto, si no hemos desarrollado una habilidad, o si la hemos desarrollado inadecuadamente, se puede aprender bien por aprendizaje social.

Esta teoría nos dice que el aprendizaje de nuestras conductas no solo la hemos adquirido en el hogar sino también por el medio social, de modo que, si fue desarrollado mal, se puede aprender socialmente.

2.2.14 Empatía primordial

Es muy fundamental para poder nosotros comprender y atender el mensaje que nos propone el otro y de esta manera generar un tipo de comunicación asertivo, se define de la siguiente manera:

Es la capacidad de detectar las expresiones fugases que nos permiten vislumbrar las emociones ajenas, una modalidad intuitiva y visceral que discurre a través de la vía inferior y cuya presencia (o ausencia) se expresa, por tanto, de manera muy veloz y automática, que se ve activada por las neuronas espejo. **(Goleman, 2006, 74)**

Consiste en manejar una comunicación eficaz con el semejante, tratando de entender las cualidades del otro y ubicándonos en el mismo lugar por el que esté pasando, de esta manera la empatía primordial hará su desarrollo de manera plena y correlativa, logrando la comprensión del resto y siendo activamente social ante los demás.

Característica de la empatía primordial.

(Goleman, 2006, 74) nos afirma que:

El ser humano es un ente eminentemente social, en otras palabras, es un ser que está en constante comunicación con el mundo que le rodea ya sea en su contexto o fuera de ella. Por tanto, por más callados que estemos, ello no implica que dejemos de emitir mensajes (a través de nuestro tono de voz y de nuestras expresiones, por más breves que estas sean) que, de un modo u otro, transmitan a los demás lo que estamos sintiendo. Y es que no podemos, por más que lo intentemos, reprimir todos los signos que revelan nuestras emociones, porque los sentimientos siempre encuentran un camino para expresarse.

La información del autor nos da a entender que los seres humanos no podemos dejar de emitir mensajes, aún por más callados que estemos siempre estamos comunicando algo ya sea por nuestro silencio o algunas expresiones.

2.2.15 Sintonía

Cuando nos ponemos rápidamente en la piel de los demás ya sea por un destello de mirada o un movimiento facial de intercambio de estímulo e información, esta conducta nos pone en una situación empática, por tanto:

La sintonía es un tipo de atención que va más allá de la empatía espontánea y tiene que ver con una presencia total y sostenida que favorece el reporte. Las personas

diestras en esta habilidad saben dejar a un lado sus preocupaciones y escuchar de manera atenta y completa.

(Goleman, 2006, Pág. 75)

Nos refiere que la sintonía es aún más concreta que una mera empatía espontánea, la cual está definida por la simpatía absoluta de un intercambio de estímulo e información en la que dejamos nuestros intereses por un momento para salvaguardar el del otro relacionándonos bien entre sí.

- **Variables de la sintonía**

El habla y el escucha son habilidades propias desarrolladas por el hombre para interactuar con sus semejantes en una búsqueda específica de sus propias necesidades, en este sentido **(Goleman, 2006, Pág. 75-76)** nos afirma:

La capacidad de escuchar parece un talento natural. Pero, como sucede con el resto de los ingredientes que componen la inteligencia social, todo el mundo puede ejercitar y mejorar su capacidad de sintonizar con los demás prestando simplemente más atención.

El modo de hablar de una persona nos proporciona pistas muy claras de su capacidad de escucha. Así, por ejemplo, lo que decimos en situaciones de auténtica conexión tiene en cuenta lo que el otro siente, dice y hace mientras que, en el caso contrario, los mensajes verbales son como balas que ignoran al otro y se basan

exclusivamente en el estado emocional del emisor. En este sentido, la capacidad de escuchar es una variable muy importante, porque hablar a una persona sin escucharla acaba convirtiendo cualquier conversación en un mero monólogo.

En este punto de las variables del “habla” y el “escucha”, nos indica que con esfuerzo podemos mejorar nuestra capacidad de atención para sintonizar con nuestros semejantes, como también en el modo de hablar ya que por medio de esta habilidad podemos determinar lo que dice, hace, y siente haciendo que la conexión sea más auténtica.

2.2.16 Cognición social

Si tenemos una percepción del medio o conocemos el contexto del lugar donde nos encontramos podemos interactuar en ella con total facilidad y destreza, y no ser blanco de alguna dificultad externa que pueda dañar nuestra integridad, por tanto, la cognición social (**Goleman, 2006, 77-78**) nos afirma que:

Consiste en el conocimiento del modo en que realmente funciona el mundo social. Las personas diestras en esta competencia cognitiva saben comportarse en la mayoría de las situaciones sociales (como los buenos conocedores de las normas de etiqueta de un restaurante

de cinco estrellas) y también son diestros en la semiótica, es decir, en la decodificación de las señales sociales que nos permiten saber, por ejemplo, quien es la persona más poderosa de un grupo.

El autor nos trata de explicar que la cognición social no es más que el conocimiento del mundo que nos rodea y como funciona, y el saber comportarse pertinentemente en sociedad, comprendiendo y conociendo a los actores que se mueven en su alrededor.

a) Características de la cognición social.

La cognición social es una habilidad que está estrechamente relacionada con el saber, en todos los campos de la actividad humana, porque de ella emana soluciones a los problemas comunes complejos por medio de una capacidad resolutive en un conflicto.

(Goleman, 2006. Pág. 78) nos afirma que:

Este tipo de sabiduría se manifiesta tanto en los adultos que saben interpretar exactamente las corrientes políticas subyacentes de una organización, como el niño de cinco años que enumera a los mejores amigos de cada uno de sus compañeros de clase. A fin de cuentas, las lecciones sociales que aprendimos en el patio de recreo desde hacer amistades hasta establecer alianzas forman parte del

mismo continuo en el que se hallan las reglas tácticas que permiten la creación de un equipo que funciona y las que gobiernan las intrigas políticas.

Esta es una habilidad que se manifiesta en una amplia diversidad de situaciones sociales, desde el mejor modo de acomodar a los invitados a un banquete hasta como hacer amigos después de mudarse a una ciudad desconocida. No olvidemos que las mejores situaciones provienen de quienes saben detectar la información relevante y buscar tranquilamente las mejores soluciones. La incapacidad crónica de encontrar soluciones a los problemas sociales no solo dificulta nuestras relaciones, sino que ha sido identificada como una variable interviniente en muchos trastornos psicológicos que van desde la depresión hasta la esquizofrenia.

El autor nos indica que el saber interpretar las situaciones o actividades en una organización es una característica de lecciones anteriores que aprendimos como hacer amigos y alianzas, esta habilidad dará lugar a la capacidad de resoluciones de problemas, fomentando situaciones positivas en el clima organizacional, de lo contrario esta falta de habilidad dificultaría las relaciones.

b) Importancia de la cognición social

Las diferentes posturas, como manera de pensar, de hacer las cosas, desarrollándose en un determinado contexto solo es posible si poseemos la facultad cognitiva para desenvolvernos en sociedad, por tanto **(Goleman,2006, Pág. 78)** nos define:

La cognición social nos ayuda a gestionar adecuadamente las corrientes sutiles y cambiantes del mundo social. Este nivel sofisticado de la conciencia social determina el modo en que damos sentido y atribuimos significado a los acontecimientos sociales. Es este conocimiento del contexto social el que nos permite entender por qué un comentario que una persona considera una broma ocurrente puede parecer insultante a otra y también puede impedirnos advertir porque alguien es demasiado consciente o se siente embarazado ante un comentario improvisado que para un tercero no tiene la menor importancia.

Al respecto el autor nos dice que la cognición social nos facilita el mundo cambiante. Esta conciencia social es la que determina el sentido y significado de los acontecimientos sociales, lo que nos permite entender si un comentario puede resultar insultante para él y no para la persona que lo profiere.

2.3 Definición de términos básicos

- **Juegos Cooperativos:** Es un juego sin ganadores ni perdedores, sin excluidos ni eliminados, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas.
- **Relación Interpersonal:** Es una interacción recíproca entre dos o más personas.
- **Empatía primordial:** Por más callados que estemos, ello no implica que dejemos de emitir mensajes que, de un modo u otro, transmitan a los demás lo que estamos sintiendo.
- **Sintonía:** Igualdad de frecuencia entre un aparato receptor y otro emisor.
- **Cognición social:** Es la responsable entre otras funciones, de como seres humanos percibimos emociones propias y de los otros, evaluemos mentalmente las interacciones interpersonales.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación

(D´Aquino & Barrón 2007, Pág. 50) La presente investigación es de tipo “aplicada en cuanto a que se realiza con propósitos prácticos, ya sea para resolver un problema o para tomar decisiones”

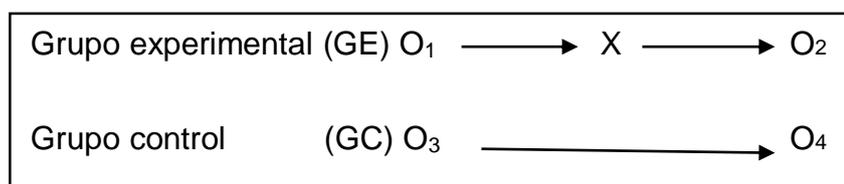
3.2 Nivel de investigación

La presente investigación usa el nivel de investigación experimental, según (Passos, E., Pág. 61) afirma que “determina con mayor confiabilidad la posible relación de causa efecto, las cuales requieren de una manipulación rigurosa por parte del investigador” en la manipulación de las variables.

3.2 Diseño y esquema de investigación

Esta investigación tiene el diseño experimental con su variante cuasi experimental con pretest y posttest, en un grupo control y un grupo experimental, dado a que hubo manipulación en las variables de estudio.

(Orosco y Pomasunco, 2014). Cuyo esquema es el siguiente:



Donde:

GE: grupo experimental

GC: grupo control

O1: pretest del grupo experimental

O2: posttest del grupo experimental

O3: pretest del grupo control

O₄ posttest del grupo control

X: Variable independiente

3.3 Población y muestra

3.3.1 Determinación de la población

Pineda, Alvarado y Canales (1994) citado por (Yuni & Urbano 2014, Pág. 20) definen la población como “el conjunto de elementos que presentan una característica o condición común que es objeto de estudio”.

Nuestra población estuvo constituida por los estudiantes del 3° grado de las dos secciones con un total de 61 estudiantes siendo 3° “E” el grupo de 29 niños y 3° “D” grupo de 32 niños de Educación Primaria de la II.EE “Hermilio Valdizán de Huánuco-2018”.

Tabla N° 1

Determinación de la población del 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán de Huánuco-2018

GRADO	SECCIONES	N° DE ALUMNOS
TERCERO	E	29
	D	32
TOTAL		61

*Fuente: Nómina de matrícula
Elaborado: Por los tesisistas*

3.3.2 Selección de la muestra

Según (Arias, F. 2006, Pág. 83) “La muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población” La selección de la muestra se realizó de acuerdo con el muestreo no probabilístico. En la que el proceso de selección de la muestra se realizó bajo el criterio de inclusión y exclusión.

Tabla N° 2

Selección de la muestra 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizán de Huánuco-2018.

NIVEL	GRADO	SECCIÓN	GRUPO	N° DE ALUMNOS
PRIMARIA (Turno mañana)	3°	“E”	EXPERIMENTAL	15
	3°	“D”	CONTROL	15
TOTAL, DE ALUMNOS DE LA MUESTRA				30

Fuente: Nómina de matrícula

Elaborado: Por los tesisistas

3.4 Definición operativa de los instrumentos de recolección de datos

El instrumento utilizado es el test para la evaluación de las relaciones interpersonales con una escala de Likert, que midió el aspecto actitudinal de los niños de acuerdo con el siguiente detalle: Siempre, Casi siempre, Algunas veces, Casi nunca, Nunca, al grupo de control y al grupo experimental.

3.5 Técnicas de recojo, presentación y procesamiento de datos

3.5.1 Técnica de recojo de datos

- Para la variable independiente

La técnica que utilizamos durante el desarrollo de nuestra investigación el **programa de tratamiento** que se basaron en las sesiones planteadas sobre los juegos cooperativos en función a las dimensiones: los juegos de presentación, los juegos de confianza, y los juegos de contacto.

- **Variable dependiente**

La técnica que utilizamos durante el desarrollo de nuestra investigación fue la **encuesta** para la evaluación de las relaciones interpersonales que consta de 35 consignas.

El instrumento utilizado fue el test para la evaluación de las relaciones interpersonales con una escala de Likert, que midió el aspecto actitudinal de los niños.

Instrumento que fue validado por expertos: Dr. Edwin Esteban Rivera, Dr. Adalberto Lucas Cabello, y el Dr. Wilfredo A. Sotil Cortavarría.

3.5.2 Presentación y procesamiento de datos

Para la presentación de datos se utilizó las tablas estadísticas y gráficas de barras y lineales. Para esta etapa los datos se procesaron a través del programa **Excel** y para la prueba de hipótesis se utilizó la estadística

inferencia, la prueba t de student, asimismo el programa **SPSS v25** para la prueba de **Shapiro-Wilk**, y finalmente la campana de Gauss.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Trabajo de campo

Resultados generales de la evaluación sobre las relaciones interpersonales del pretest y postest del grupo de control y experimental.

Tabla N° 03

Resultados generales sobre las relaciones interpersonales con respecto al pretest y postest del grupo control.

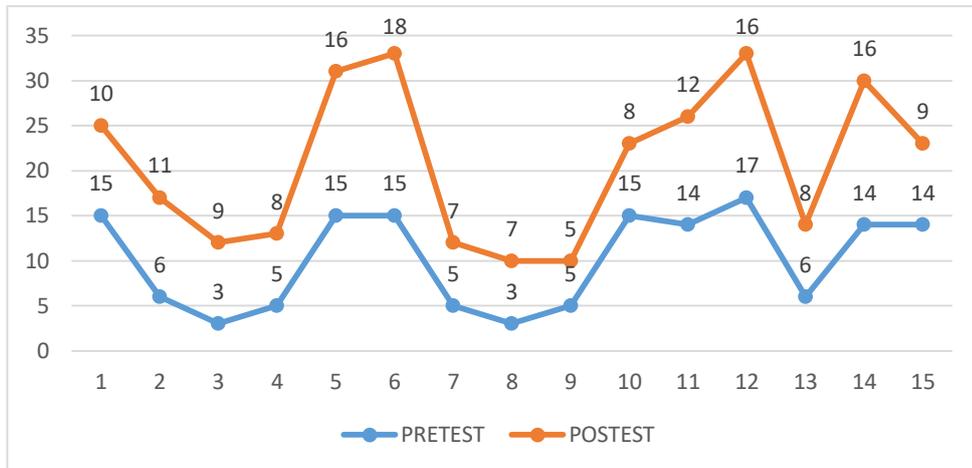
N°	PRETEST		POSTEST	
	X ₁	(X ₁) ²	X ₂	(X ₂) ²
1	15	225	10	100
2	6	36	11	121
3	3	9	9	81
4	5	25	8	64
5	15	225	16	256
6	15	225	18	324
7	5	25	7	49
8	3	9	7	49
9	5	25	5	25
10	15	225	8	64
11	14	196	12	144
12	17	289	16	256
13	6	36	8	64
14	14	196	16	256
15	14	196	9	81
	152	1942	160	1934
Media	10.13		media	10.67

Fuente: Instrumento de investigación

Elaborado: Por los tesisistas

Gráfico N° 01

Resultados generales sobre las relaciones interpersonales con respecto al pretest y postest del grupo control.



Fuente: Instrumento de investigación
Elaborado: Por los tesisistas

INTERPRETACIÓN

En la tabla 03 y gráfico 01 se muestra los resultados obtenidos del grupo control del pretest y postest concernientes a la aplicación de los juegos cooperativos que sirve para mejorar las relaciones interpersonales en el 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán de Huánuco-2018.

Donde se observa que en el pretest se obtuvo un puntaje mínimo de 3 y una máxima de 17, con media de 10.13, por consiguiente, en la postest había cambios distorsionados, es decir, irregulares, donde el mínimo puntaje es 5 y su máxima de 16, con una media de 10.67, es decir que hubo cambios mínimos entre el pretest y postest del grupo control aseverando, que faltó la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales.

Tabla N° 04

Resultados generales del pretest y postest del grupo experimental, con respecto a las relaciones interpersonales.

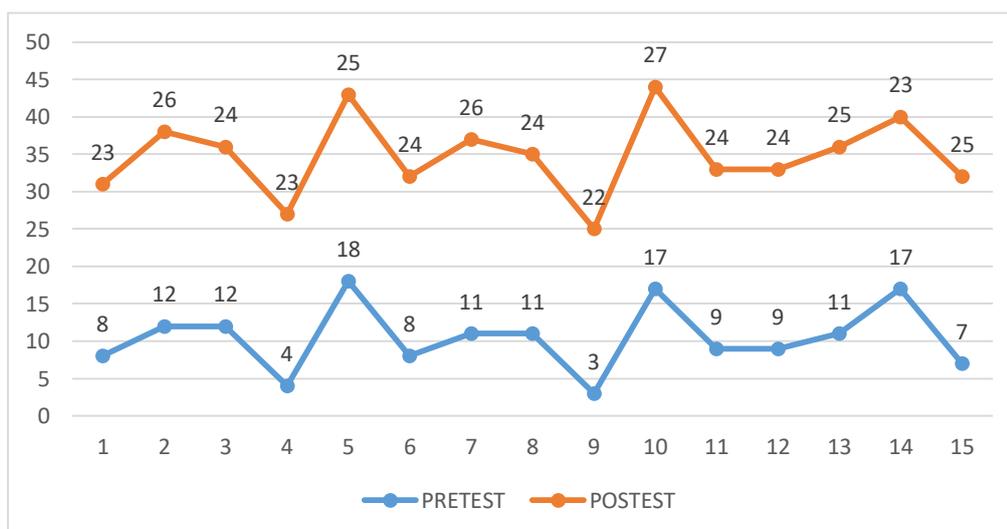
N°	PRETEST		POSTEST	
	X ₁	(X ₁) ²	X ₂	(X ₂) ²
1	8	64	23	529
2	12	144	26	676
3	12	144	24	576
4	4	16	23	529
5	18	324	25	625
6	8	64	24	576
7	11	121	26	676
8	11	121	24	576
9	3	9	22	484
10	17	289	27	729
11	9	81	24	576
12	9	81	24	576
13	11	121	25	625
14	17	289	23	529
15	7	49	25	625
	157	1917	365	8907
Media	10.47		media	24.33

Fuente: Instrumento de investigación

Elaborado: Por los tesisas

Gráfico N° 2

Resultados generales del pretest y postest del grupo experimental, con respecto a las relaciones interpersonales.



Fuente: Instrumento de investigación

Elaborado: Por los tesisas

Interpretación

En la tabla 04 y gráfico N° 02 observamos los resultados comparativos concernientes al desarrollo del test para la evaluación de las relaciones interpersonales con una escala de Likert, que midió el aspecto actitudinal en el 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizán de Huánuco - 2018, en el pretest y postest los puntajes obtenidos del grupo control es, el mínimo en el pretest es 07, su máximo es 17, seguido por su media que es 10.47, diferente al postest, que en su mínima nota es 22, máxima es 17 y su media es 24.33, es decir, existe una diferencia significativa entre los puntajes obtenidos de los puntajes de los niños, apreciando que los rangos diferenciales son amplios, dado que los niños recibieron las sesiones correspondientes al estudio de investigación propuesta.

Podemos decir entonces qué, al aplicarse los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes, existe un cambio óptimo en los puntajes de los educandos.

Asimismo, estos resultados muestran que niños de 3er grado de educación primaria del grupo experimental mostraron mejora significativa en los aspectos de empatía primordial, sintonía y cognición social de las relaciones interpersonales.

4.2 Análisis comparativo

Tabla N° 05

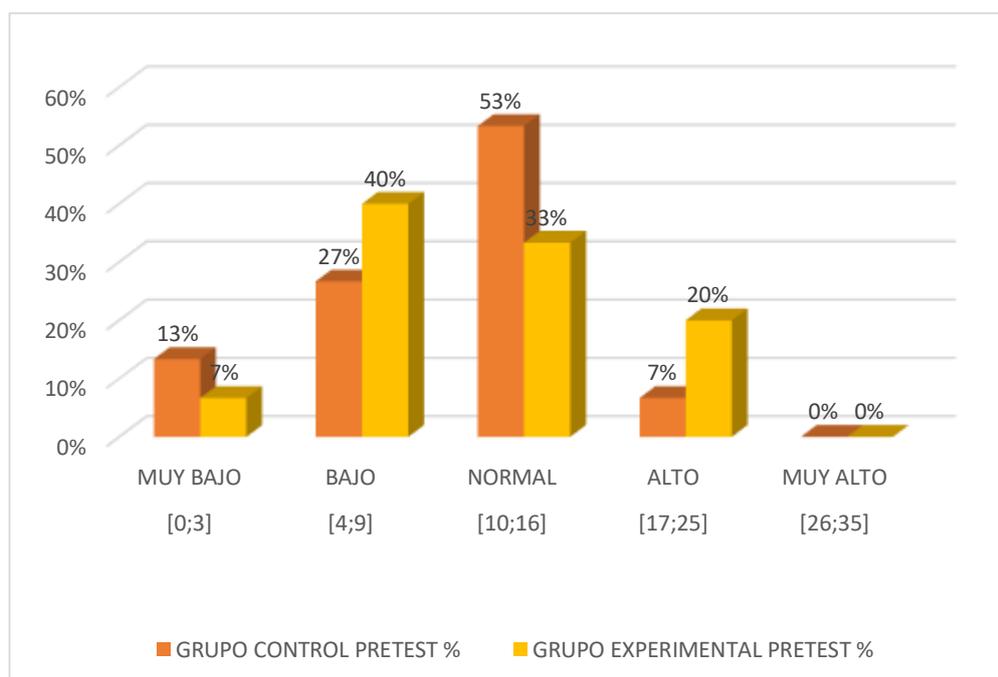
Resultados de la escala de valoración luego del test de evaluación de las relaciones interpersonales de los niños de 3er grado de educación primaria del grupo control de la I.E. Hermilio Valdizán, según pretest.

ESCALA DE VALORACIÓN		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		PRETEST		PRETEST	
		Fi	%	fi	%
[0;3]	MUY BAJO	2	13%	1	7%
[4;9]	BAJO	4	27%	6	40%
[10;16]	NORMAL	8	53%	5	33%
[17;25]	ALTO	1	7%	3	20%
[26;35]	MUY ALTO	0	0%	0	0%
TOTAL		15	100%	15	100%

*Fuente: Tabla N° 03 y 04
Elaborado: Por los tesisas*

Gráfico 03

Resultados de la escala de valoración luego del test de evaluación de las relaciones interpersonales de los niños de 3er grado de educación primaria del grupo control de la I.E. Hermilio Valdizán, según pretest y postest.



*Fuente: Tabla N° 05
Elaborado: Por los tesisas*

Interpretación

En la tabla 05 y gráfico N°03 se muestran los resultados comparativos del grupo control y experimental concernientes al pretest de evaluación de relaciones interpersonales antes de la aplicación de las sesiones de los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales en el 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizán de Huánuco 2018, según la valoración de la Escala de Likert.

Se observa que en el pretest del grupo control, el cual 2 niños de 3er grado de educación primaria se encuentran en la escala muy baja, 4 en la baja, 8 en la normal, y 1 en la alta, mientras tanto en el posttest se observa que 0 niños de 3er grado de educación primaria se encuentran en la escala muy baja, 8 en la baja, 6 en la normal, 1 en la alta, y 0 en la muy alta, es decir, en síntesis que la mayoría de los niños se encontraban en la escala normal con un 53%, sin embargo, el pretest del grupo experimental, se observa que los niños de 3er grado de educación primaria del grupo de experimental antes de la aplicación de los juegos cooperativos tenían los siguientes resultados, que en el pretest la mayoría (40%) se encontraban en el nivel bajo con puntuaciones de 04 a 09, mientras 20% se ubican en la alta, (0%) en el nivel muy alta. Es innegable que, al no aplicarse ningún juego, estrategia, ni técnica, ni método, ni programa apropiado para mejorar las relaciones interpersonales los cambios que se observan son de manera irregular y mínima ya que solo algunos de ellos podrían ascender relativamente a niveles superiores o viceversa

Tabla N° 06

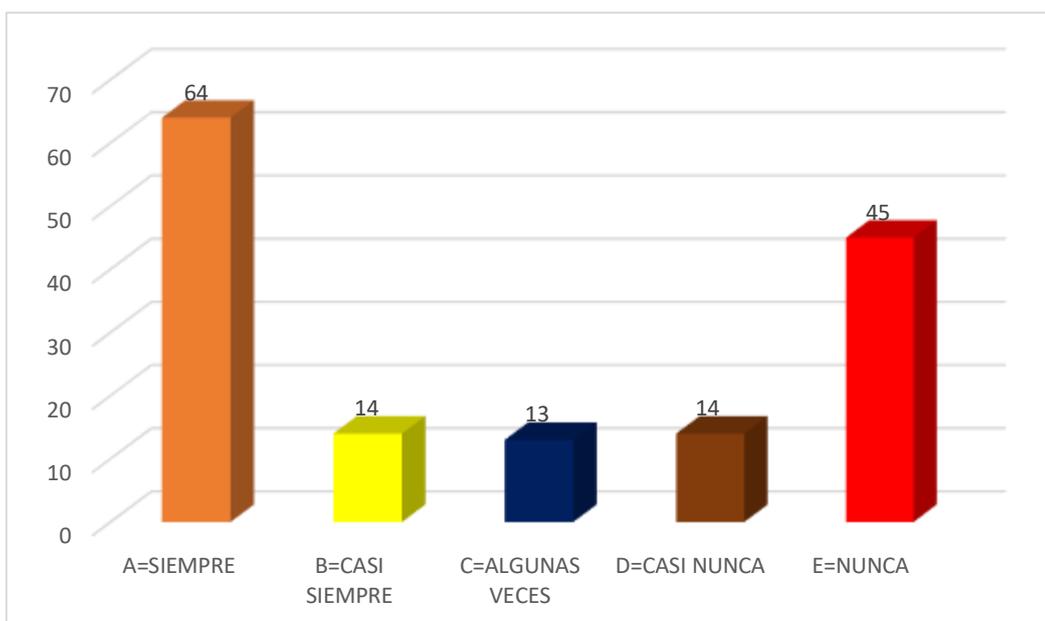
Resultados generales de la dimensión empatía primordial del test de evaluación actitudinal consignas del (1-10) de las relaciones interpersonales del grupo experimental de los niños del 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizan, según el postest.

N° CONSIGNA	A=SIEMPRE	B=CASI SIEMPRE	C=ALGUNAS VECES	D=CASI NUNCA	E=NUNCA	TOTAL NIÑOS
1	12	3	0	0	0	15
2	1	0	1	1	12	15
3	6	3	2	4	0	15
4	4	2	4	1	4	15
5	4	3	0	5	3	15
6	1	0	0	0	14	15
7	7	2	4	1	1	15
8	15	0	0	0	0	15
9	10	1	2	1	1	15
10	4	0	0	1	10	15
TOTAL	64	14	13	14	45	

Fuente Instrumento de investigación
Elaborado: Por los tesisas

Gráfico N° 04

Resultados generales de la dimensión empatía primordial del test de evaluación actitudinal consignas del (1-10) de las relaciones interpersonales del grupo experimental de los niños del 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizan, según el postest.



Fuente: Tabla N° 06
Elaborado: Por los tesisas

Interpretación

En la tabla N° 06 y gráfico N° 04 se puede observar los resultados sobre la dimensión **Empatía primordial** en el test de evaluación de relaciones interpersonales luego de la aplicación de las 12 sesiones de juegos cooperativos, como respondieron los niños de 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán, considerando que en este test de 35 consignas actitudinales de 1 al 10 corresponden a esta dimensión, pudiendo resaltar de acuerdo con nuestros resultados obtenidos lo siguiente: aleatoriamente escogeremos a la consigna N° 1 Demuestro cariño que les tengo a mis amigos porque son buenos conmigo tenemos 12 niños que contestaron siempre, representando el 80%, así mismo a la consigna N° 2: Cuando me peleo con mis compañeros, debo ser yo el que gana, tenemos 12 niños que contestaron nunca, representando también el 80%, así mismo a la consigna N° 6; cuando mis amigos se pelean ni me interesa y dejo que se hagan daño 14 de los niños contestaron que nunca, representando el 93%, a la consigna N° 8: me gusta animar a mi amigo cuando está triste los 15 niños contestaron siempre, representando el 100%, y en la consigna N°9: cuando mi amigo gana algún juego, yo celebro con él, representando el 67%, demostrando compañerismo y empatía.

Por lo tanto, demostramos luego de la aplicación de las sesiones de juegos cooperativos, los niños entienden la importancia de la empatía primordial y la practican.

Tabla N° 07

Resultados generales de la dimensión sintonía del test de evaluación actitudinal (consignas del 11-23) de las relaciones interpersonales del grupo experimental de los niños del 3er grado de la I.E Hermilio Valdizan, según el postest.

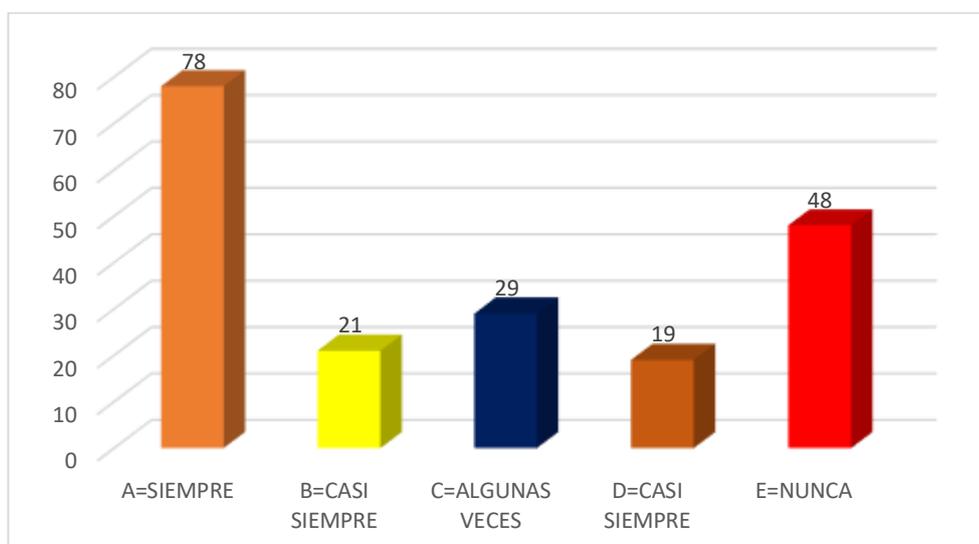
N° CONSIGNA	A=SIEMPRE	B=CASI SIEMPRE	C=ALGUNAS VECES	D=CASI NUNCA	E=NUNCA	TOTAL NIÑOS
11	1	2	2	1	9	15
12	5	1	6	1	2	15
13	6	1	0	1	7	15
14	2	4	0	3	6	15
15	11	1	2	1	0	15
16	4	0	3	2	6	15
17	4	1	2	2	6	15
18	13	1	0	0	1	15
19	12	1	2	0	0	15
20	10	3	2	0	0	15
21	3	1	6	3	2	15
22	6	5	1	3	0	15
23	1	0	3	2	9	15
TOTAL	78	21	29	19	48	

Fuente: Instrumento de investigación

Elaborado: Por los tesisistas

Gráfico N° 05

Resultados generales de la dimensión sintonía del test de evaluación actitudinal (consignas del 11-23) de las relaciones interpersonales del grupo experimental de los niños del 3er grado de la I.E Hermilio Valdizan, según el postest



Fuente: Tabla N° 07

Elaborado: Por los tesisistas

Interpretación

En la tabla N° 07 y gráfico N° 05 se puede observar los resultados sobre la dimensión **Sintonía** en el test de evaluación de relaciones interpersonales luego de la aplicación de las 12 sesiones de juegos cooperativos, como respondieron los niños de 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán, considerando que en este test de 35 consignas actitudinales de 11 a 23 corresponden a esta dimensión, pudiendo resaltar de acuerdo con nuestro resultado obtenido, detallamos lo siguiente: en la consigna N° 15; siempre tengo miedo a que me suceda algo malo en cualquier lugar de la escuela 11 niños contestaron que siempre, representando el 73%, así mismo en la consigna N° 18, cuando converso con mis amiguitos presto atención y los escucho, 13 niños indicaron siempre, representando el 87%, y en la consigna N° 19; cuando mi profesor me explica tareas lo realizo como él me indico, representando el 80%, esto resultados nos indican que la sintonía si se cumple, los niños conocen y entienden la realidad social y entienden el valor del compromiso y la atención.

Por lo que la aplicación de los juegos cooperativos si mejora la sintonía de las relaciones interpersonales en los niños de estudio.

Tabla N° 08

Resultados generales de la dimensión cognición social del test de evaluación actitudinal (consignas del 24-35) de las relaciones interpersonales del grupo experimental de los niños del 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizan, según el postest.

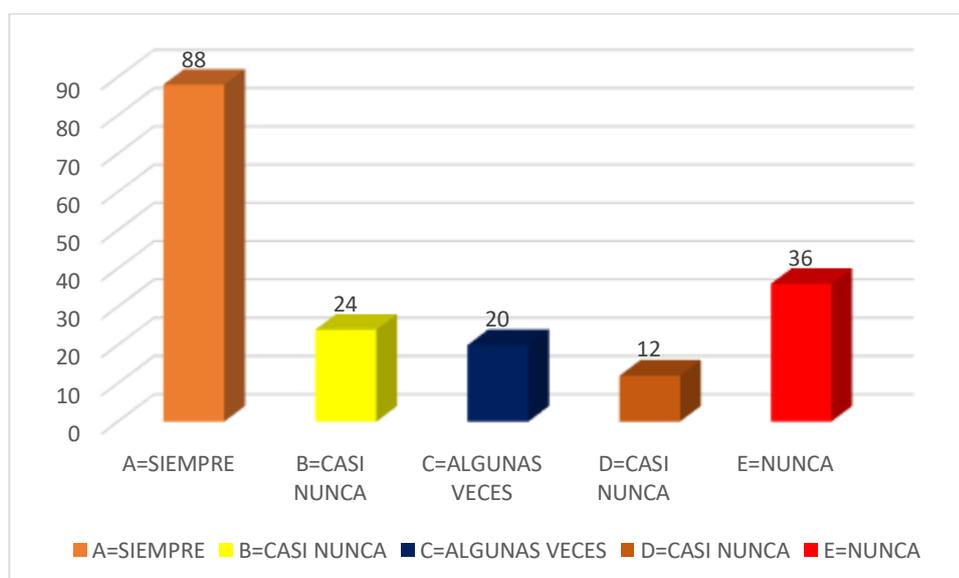
N°	A=SIEMPRE	B=CASI SIEMPRE	C=ALGUNAS VECES	D=CASI NUNCA	E=NUNCA	TOTAL
CONSIGNA						NIÑOS
24	9	2	1	1	2	15
25	3	3	3	0	6	15
26	4	2	3	1	5	15
27	1	3	2	3	6	15
28	5	3	2	2	3	15
29	14	1	0	0	0	15
30	5	2	0	0	8	15
31	12	1	2	0	0	15
32	11	1	2	1	0	15
33	2	2	2	3	6	15
34	10	2	2	1	0	15
35	12	2	1	0	0	15
TOTAL	88	24	20	12	36	

Fuente: Instrumento de investigación

Elaborado: Por los tesisistas

Gráfico N° 06

Resultados generales de la dimensión cognición social del test de evaluación actitudinal (consignas del 24-35) de las relaciones interpersonales del grupo experimental de los niños del 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizán, según el postest.



Fuente: Tabla N° 08

Elaborado: Por los tesisistas

Interpretación

En la tabla N° 08 y gráfico N° 06 se puede observar los resultados sobre la dimensión Cognición social en el test de evaluación de relaciones interpersonales luego de la aplicación de las 12 sesiones de juegos cooperativos, como respondieron los niños de 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán , considerando que en este test de 35 consignas actitudinales de 1 a 10 corresponden a esta dimensión, pudiendo resaltar con acuerdo a nuestros resultados obtenidos lo siguiente: en la consigna N° 29; me gusta conocer a amigas y jugar con ellos 14 niños contestaron siempre representando el 93%, así mismo en la consigna N° 32; me gusta conversar, jugar y compartir con mis amigos, 11 niños contestaron siempre, representando el 80%, y finalmente en la consigna N° 35; cuando mis amigos quieren que les preste y ayude en algo que necesitan, yo les ayudo, 12 niños indicaron siempre, representando el 80%, por lo que la cognición social se hace presente en estos niños ya que entienden la importancia de socializar con sus compañeros y no trabajar de manera aislada ni individual, siendo así que nuestra contrastación descriptiva simple sobre la hipótesis específica 3 si se cumple, tomando en cuenta los valores más altos de los resultados obtenidos, aceptando la hipótesis, si sirve la aplicación de los juegos cooperativos en la cognición social de los niños de estudio.

Tabla N° 09

Resultados de la escala de valoración luego del test de evaluación de las relaciones interpersonales de los niños de 3er grado de educación primaria del grupo control y experimental de la I.E. Hermilio Valdizán, según postest.

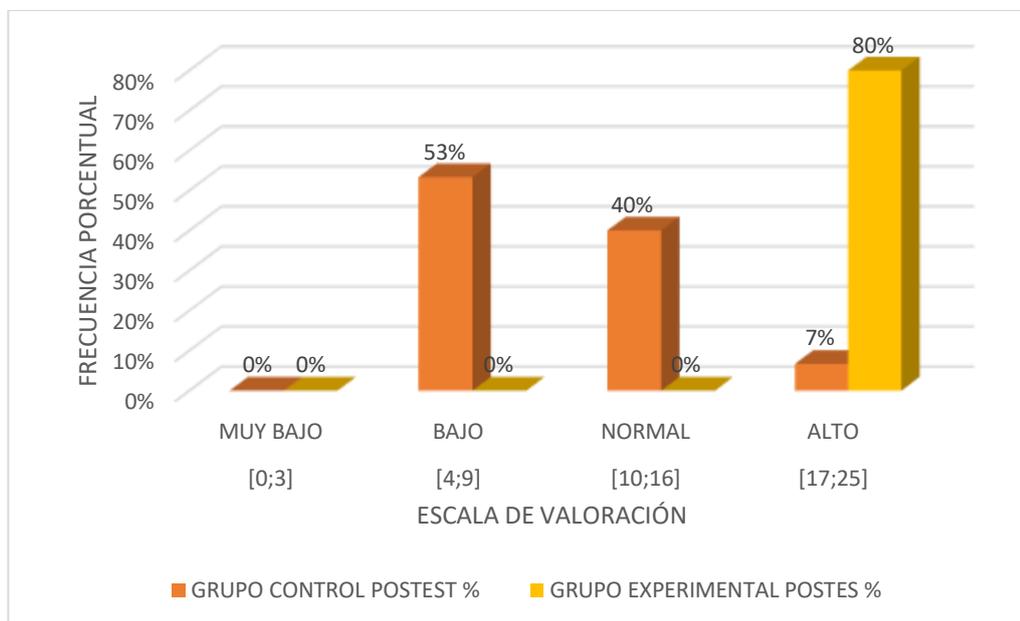
ESCALA DE VALORACIÓN		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		POSTEST		POSTEST	
		fi	%	Fi	%
[0;3]	MUY BAJO	0	0%	0	0%
[4;9]	BAJO	8	53%	0	0%
[10;16]	NORMAL	6	40%	0	0%
[17;25]	ALTO	1	7%	12	80%
[26;35]	MUY ALTO	0	0%	3	20%
TOTAL		15	100%	15	100%

Fuente: Tabla N° 03 y 04

Elaborado: Por los tesisas

Gráfico N° 07

Resultados de la escala de valoración luego del test de evaluación de las relaciones interpersonales de los niños de 3er grado de educación primaria del grupo control y experimental de la I.E. Hermilio Valdizán, según postest y postest.



Fuente: Tabla N° 09

Elaborado: Por los tesisas

Interpretación

En la tabla 09 y gráfico N° 07 se puede observar los resultados del posttest del grupo control y experimental en el test de evaluación de relaciones interpersonales.

Se puede observar en el posttest del grupo control los resultados tienen diferencias significativas frente al experimental donde se obtiene que la mayoría el 53%, se ubica en el nivel bajo, un 7%, en el nivel normal y solamente un solo niño se ubica en nivel alto, esto quiere decir, que hizo falta la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales, sin embargo, en el posttest del grupo experimental después de la aplicación de las 12 sesiones de juegos cooperativos, en los niños de 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizán, tenemos resultados favorables tales como: el 80% se ubicó en la escala alta y un 20%, en la muy alta.

Por lo tanto, con el análisis comparativo de forma descriptiva demostramos que luego de la aplicación de las sesiones de juegos cooperativos en grupo experimental, los niños entienden la importancia de la empatía primordial y la practican dado a que los resultados tienen valores porcentuales muy altos demostrándose así que la aplicación de los juegos cooperativos tiende a mejorar la empatía primordial de los niños en estudio.

4.3 Prueba de hipótesis

Para aumentar la rigurosidad de la investigación en el carácter científico hemos sometidos nuestros datos a la prueba de Shapiro-Wilk para ver si se aproximan a una distribución normal.

Gráfico N° 08

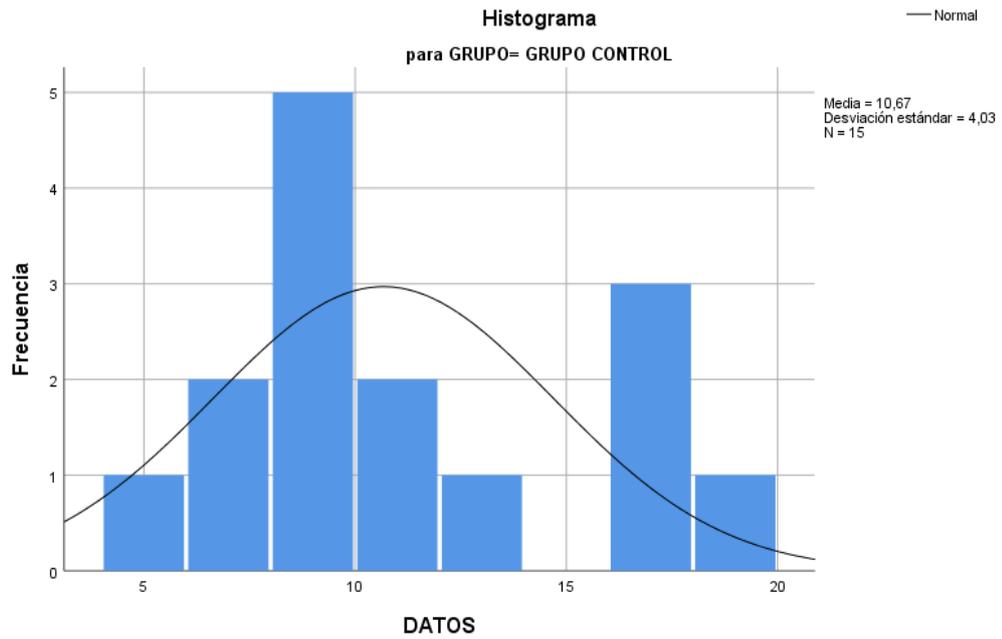
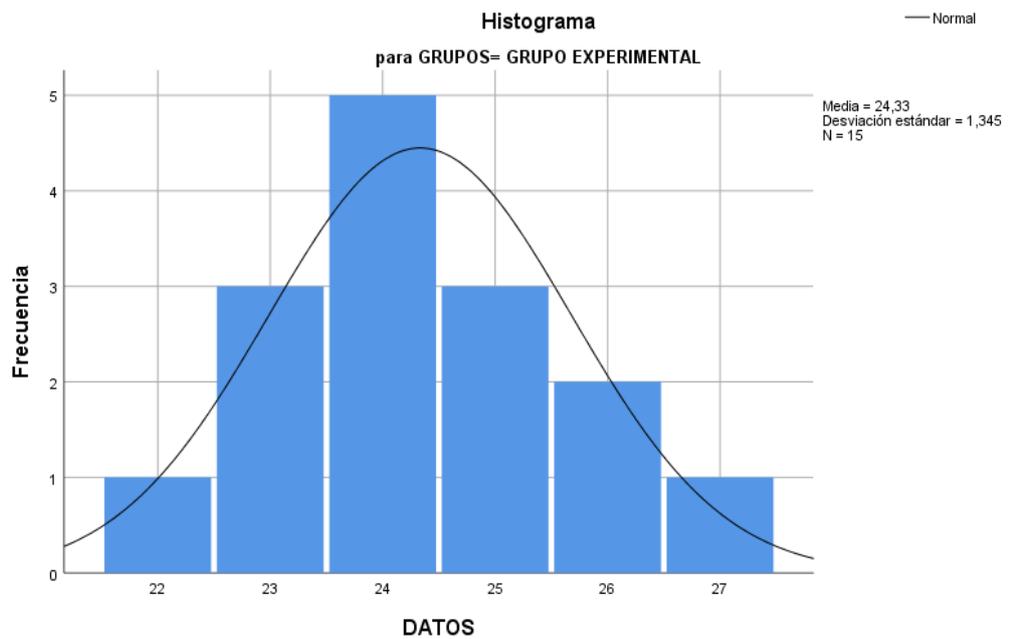


Gráfico N°09



1°. Planteo de hipótesis de la prueba de normalidad

H0: Los datos si se ajustan a una distribución normal.

H1: Los datos no se ajustan a una distribución normal.

2°. Nivel de significancia

Alfa: 0.05

3°. Estadístico de prueba: Shapiro - Wilk

2.3. Valor de significación de normalidad del grupo control

Pruebas de normalidad						
GRUPO	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
	CONTROL	,194	15	,135	,895	15

a. Corrección de significación de Lilliefors

3.2. Valor de significación de normalidad del grupo experimental

Pruebas de normalidad						
GRUPO	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
	EXPERIMENTAL	,198	15	,118	,953	15

a. Corrección de significación de Lilliefors

4° Decisión

Como la significancia en los grupos control y experimental son mayores a 0.05, se acepta la hipótesis nula; es decir, los datos se aproximan a una distribución normal.

Contrastación de hipótesis

Paso 1: formulación de hipótesis

H0: Si la aplicación de juegos cooperativos no es efectiva, entonces no se mejorará significativamente la empatía primordial en el 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán de Huánuco-2018.

$$H_0: \mu_e \leq \mu_c$$

H1: Si la aplicación de juegos cooperativos es efectiva, entonces se mejorará significativamente la empatía primordial en el 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán de Huánuco-2018.

$$H_1: \mu_e \geq \mu_c$$

Donde:

H0 = Hipótesis nula

H1 = Hipótesis alternativa

μ_e : Media poblacional respecto al grupo experimental

μ_c : Media poblacional respecto al grupo de control.

Paso 2 Determinación de la prueba si es bilateral o unilateral

De acuerdo a la hipótesis alternativa nos indica que la prueba es unilateral, porque trata de demostrar una única probabilidad.

Paso 3: Nivel de significancia y grado confiabilidad.

El nivel de significancia es de 0.05 con grado de confiabilidad al 95%. Y un grado de libertad de $n_1 + n_2 = 28$

Paso 4 valor de prueba del estadístico.

El estadístico de prueba que se utilizó es la t de Student al tener una muestra de $n_1 + n_2 = 28$, es así cumple la condición de una muestra pequeña con grado de confiabilidad al 95%.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s(\bar{X}_1 + \bar{X}_2)}$$

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(\sum x_1^1 + \sum x_2^2)}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Donde:

t: Valor calculado de "t" student

\bar{X}_1 : Media del posttest del grupo experimental

\bar{X}_2 : Media del posttest del grupo control

$$s(\bar{X}_1 - \bar{X}_2): \sqrt{\frac{(\sum x_1^1 + \sum x_2^2)}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

$$\sum X_1^2 = \sum (X_1)^2 = \frac{(X_1)^2}{n}$$

$$\sum X_2^2 = \sum (X_2)^2 = \frac{(X_2)^2}{n}$$

$\sum X_1^2$: Suma de las desviaciones al cuadrado del postest

experimental.

$\sum X_2^2$: Suma de las desviaciones al cuadrado del postes del grupo

control.

Tabla N° 10

Resultados generales del postest del grupo experimental y control para la comparación de medias concerniente a las relaciones interpersonales.

N°	GRUPO EXPERIMENTAL POSTEST	
	X ₁	(X ₁) ²
1	23	529
2	26	676
3	24	576
4	23	529
5	25	625
6	24	576
7	26	676
8	24	576
9	22	484
10	27	729
11	24	576
12	24	576
13	25	625
14	23	529
15	25	625
Σ	365	8907

N°	GRUPO CONTROL POSTEST	
	X ₂	(X ₂) ²
1	10	100
2	11	121
3	9	81
4	8	64
5	16	256
6	18	324
7	7	49
8	7	49
9	5	25
10	8	64
11	12	144
12	16	256
13	8	64
14	16	256
15	9	81
Σ	160	1934

$$\bar{X}_1 = 24.33 \quad n = 11$$

$$\bar{X}_2 = 10.67 \quad n = 12$$

Calculo con respecto a X₁ :

$$\sum X_1^2 = \sum (X_1)^2 - \frac{(X_1)^2}{n}$$

$$\sum X_1^2 = 8907 - \frac{(365)^2}{15}$$

$$\sum X_1^2 = 25.33$$

Cálculo con respecto a X_2 :

$$\sum X_1^2 = \sum (X_2)^2 = \frac{(X_2)^2}{n}$$

$$\sum X_1^2 = 1934 - \frac{(160)^2}{15}$$

$$\sum X_1^2 = 227.33$$

Luego:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(25.33 + 227.33)}{15 + 15 - 2} \left(\frac{1}{15} + \frac{1}{15} \right)}}$$

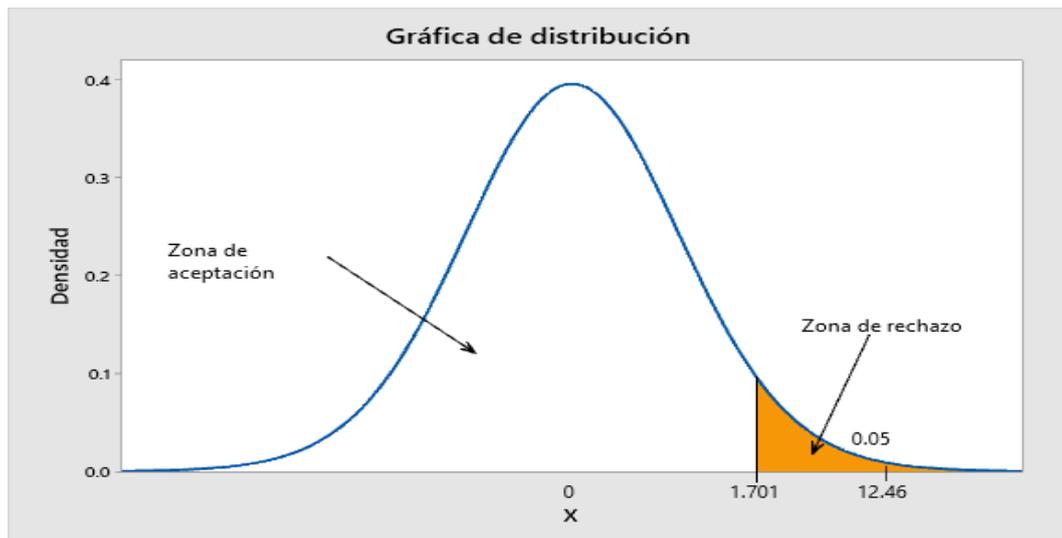
$$\mathbf{t = 12.46}$$

Valor crítico de la t:

El valor crítico de la t hallado es: 1.70 con 28 grados de libertad.

Paso 5 Decisión

Gráfico N° 10



Como el valor de la t calculada: 12.46, es mayor a la t crítica: 1.70, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, en pocas palabras, se corrobora que la aplicación de los juegos cooperativos tuvo efectos significativos frente a las relaciones interpersonales, siendo una opción medible para mejorar la variable dependiente de forma satisfactoria y óptima.

En consecuencia, esto demuestra que la aplicación de los juegos cooperativos es adecuada para mejorar las relaciones interpersonales en niños del 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizán de Huánuco-2018.

4.4 Discusión de resultados

La presente investigación, aplicación de juegos cooperativos está demostrada que es una estrategia adecuada para mejorar las relaciones interpersonales en el 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán de Huánuco-2018. Tuvo como resultado positivo el cual corresponde el valor de "t" crítica de 1.70, siendo este valor menor que la "t" calculada que es 12.46 por lo tanto recae sobre la zona de rechazo, es decir se rechaza la hipótesis nula y se acepta a la hipótesis alterna o general, por consiguiente se ha logrado establecer como la aplicación de los juegos cooperativos son óptimos para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del 3er grado de la I. E. Hermilio Valdizán de Huánuco-2018.

Nuestra investigación tiene una afinidad con la siguiente investigación **Álvarez (2013), Murakami (2005), y Santos (1997)**, teniendo mucha afinidad con sus conclusiones respecto a la autoestima, el reconocimiento de sus habilidades y la preparación de los docentes en herramientas y técnicas pedagógicas que aportan beneficios en resultados positivos hacia los niños.

Por lo tanto, los resultados encontrados en el grupo experimental son: normal (0%) alta (80%) muy alta (20%), se debe a que se aplicó los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales desde una perspectiva procedimental. En relación con los objetivos propuestos manifestamos que se cumplieron

satisfactoriamente con cada uno de ellos, como se observan en nuestros resultados respecto a la medición actitudinal de las dimensiones propuestas, empatía primordial, sintonía y cognición social, en las tablas N° 8, 9 y 10 respectivamente.

Nuestra investigación estuvo apoyada en las teorías de Caballo (2007) “Las relaciones humanas suelen ser evaluadas en función del comportamiento externo de los sujetos. Los especialistas en la “dinámica que ocurre en los pequeños grupos” han seleccionado todo un conjunto de variables sobre conducta interpersonal”. donde explica acerca de las relaciones interpersonales que son desarrollados por los niños ya sea en la escuela colegio u otros lugares donde frecuenta, asimismo **Goleman (2006) en su libro Inteligencia social** que nos explica acerca de nuestras dimensiones de nuestra investigación; Empatía primordial, sintonía y cognición social.

Conclusiones

1. Se determinó que la aplicación de los juegos cooperativos sirve para mejorar la empatía primordial en alumnos del 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán de Huánuco- 2018, con un resultado de la t calculada 12.46, y t crítica de 1.70, donde se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, los juegos cooperativos son una alternativa adecuada para mejorar las relaciones interpersonales en los niños.
2. Se determinó que la aplicación de los juegos cooperativos es adecuada para mejorar satisfactoriamente la dimensión la empatía primordial en los educandos con una relación más asertiva entre ellos.
3. Se delimitó que la aplicación de los juegos cooperativos es una estrategia apropiada para desarrollar la sintonía en los niños del tercer grado de primaria de la I.E. nombrada demostrando cambios de actitud hacia los demás en su relación.
4. Se efectuó que la aplicación de los juegos cooperativos es óptima para mejorar la tercera dimensión Cognición social de los niños, permitiendo una mayor comunicación con los demás sin temor alguno.

SUGERENCIAS

1. En consecuencia, indicamos que la aplicación de los juegos cooperativos se continúa ejecutando en la I.E. Hermilio Valdizán, y en otras instituciones educativas, con el fin de promover en los estudiantes cambios y mejoras de actitudes, conductas, expresiones verbales y corporales en pro de la obtención de un clima óptimo en el aula y mejora en la enseñanza aprendizaje.
2. Así mismo, opinamos que la empatía primordial se origine en las instituciones educativas empezando por los docentes, a través de los juegos cooperativos, la cual favorecerá en el desarrollo de sus funciones, demostrando un liderazgo pertinente, que propicie buenas relaciones interpersonales siendo empáticos con los niños, colegas y en su entorno.
3. Respecto a la sintonía expresamos que los entes encargados de los planes de estudio en las instituciones, consideren los juegos cooperativos para propiciar las relaciones interpersonales en las aulas, logrando el entendimiento de los niños respecto a este punto.
4. Se propone aplicar el juego cooperativo para desarrollar la cognición social en los docentes, ya que promoverá el desarrollo de una relación eficaz en el aula, ya que el docente debe ser el primero en practicar valores que propicien buenas relaciones entre colegas y niños; resaltando el trabajo en equipo, la empatía, la tolerancia, el respeto, la amabilidad, la pertinencia y la comunicación asertiva, debiendo ser

evaluados con test psicológicos más profundos para valorar estos aspectos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. (2006) El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica, Venezuela: Editorial Episteme
- Ampuero, A. (2013). Dificultades en las Relaciones Interpersonales en adolescentes-El caso del Teléfono ANAR”, investigación realizada entre los años 2005-2006; Artículo publicado por la Fundación ANAR, Editorial ANAR, recuperado: <http://www.anarperu.org>
- Álvarez, D. (2013) Cómo influye la autoestima en las relaciones interpersonales de los estudiantes (tesis pregrado), Universidad de Almería España.
- Bedoya, C. (2002). Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando. Cooperante acción
- Bolaños, J. (2015) Relaciones interpersonales docentes y manejo de conflictos administrativos educativos, (tesis pregrado) Universidad Rafael Landívar, de Quetzaltenango, Guatemala.
- Bueno M. y Garrido M. (2012). Relaciones interpersonales en la educación, Gran Canaria-Madrid: Ediciones Pirámide
- Caballo, E., (2007); Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales, Madrid, España: Siglo XXI de España Editores
- Coronado, C. (2012) Relaciones interpersonales generalidades. Santa Cruz de la Sierra., Santa Cruz, Bolivia Edit. Alumnus,
- D´aquino M. & Barrón V. (2007) Proyecto y metodología de la investigación, Argentina: Editorial MAIPUE
- Goleman, D. (2006) Inteligencia social – La nueva ciencia de las relaciones humanas – Autor del best-seller “inteligencia emocional”, Mexico: Editorial Planeta Mexicana, S.A.

- Madrona, P. y Naveira, D. (2007) Educación física cooperativa Aprendizaje y juegos cooperativos: Enfoque teórico-práctico, España: Wanceulen Editorial deportiva S.L.
- Murakami, M. (2005). Valores interpersonales en alumnos de 5to año de educación secundaria en colegios estatales mixtos de Lima y Piura. (tesis pregrado). UNIFE.Lima, Perú
- Naranjo, M. (2008). Relaciones interpersonales adecuadas mediante una comunicación y conducta asertivas. *Actualidades Investigativas en Educación*", 8, (1), 1-27
Recuperado: <https://www.redalyc.org/pdf/447/44780111.pdf>
- Omeñaca, R., Puyuelo, E. & Ruiz, J. (2001) Explorar, jugar, cooperar: Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación, Barcelona: España: Editorial Paidotribo
- Omeñaca, R. & Ruiz, J. (2005) Juegos cooperativos y educación física, Barcelona: España: Editorial Paidotribo
- Orosco, J. y Pomasunco, R, (2014); Elaboración de proyecto e informe de investigación – Orientación cuantitativa, - Huancayo-Perú. Editorial Corporación Gráfica Palomino's E.I.R.L
- Passos S. (2015) Metodología para la presentación de trabajos de investigación: "Una manera Práctica de Aprender a Investigar, Investigando", Colombia: Alpha Editores
- Restrepo, J., Martínez, G. Soto J., Martínez, F, y Baena B. (2009) Valores personales e interpersonales en adolescentes y adultos de la ciudad de Medellín y el área metropolitana,

- (tesis pregrado) Universidad Cooperativa de Colombia, Colombia
- Sánchez J. y Carmona, J. (2004) Juegos motores para primaria, Barcelona-España: Editorial Paidotribo,
- Santos, M. (1997), “Relaciones humanas entre el personal docente y directores que laboran en la Institución Educativa „Gómez Arias Dávila”, (tesis pregrado) Universidad Nacional Hermilio Valdizán- Tingo María – Huánuco- Perú
- Tueros C. Rosa, Matalinares, C. María Y Raymundo V. Ornella; (2013); “Los valores interpersonales y su relación con los estilos atributivos en estudiantes de quinto de secundaria”, (tesis pregrado) Universidad Nacional Mayor de San Marcos- Lima- Perú.
- Yuni J. & Urbano C. (2014) Técnicas para Investigar: Recursos Metodológicos para la Preparación de Proyectos de Investigación, Argentina: Editorial Brujas
- Zapata, Oscar A, (1989); “Juego y aprendizaje escolar, perspectiva psicogenética. México, Editorial PAX.

ANEXOS



DOCUMENTOS
ADMINISTRATIVOS



RESOLUCIÓN N° 0998-2018-UNHEVAL/FCE-D

Cayhuayna, 16 de julio de 2018.

Visto la solicitud presentada por los alumnos: **Marleni COLLAZOS AGUIRRE, Jhonatan Lino ESTRELLA MENDOZA y Miguel Ángel SALAZAR RIVAS**, de la Escuela Profesional de **Educación Primaria**, mediante el cual solicita la revisión y aprobación del Proyecto de Tesis titulada: **APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR RELACIONES INTERPERSONALES EN EL 3ER GRADO DE LA I.E HERMILIO VALDIZAN DE HUÁNUCO - 2018;**

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. **ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO** como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que mediante Oficio N° 057-2017-UNHEVAL-FCE-UI, de fecha 11/07/18, el Director del Instituto de investigación, informa que, de acuerdo a las funciones asignadas, se ha procedido a la revisión del proyecto de investigación mencionado por los docentes de la Especialidad, quienes emiten opinión favorable para la aprobación y emisión de la resolución;

Que, de acuerdo al Art. 16° del Reglamento Interno de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto reformado de la UNHEVAL;

SE RESUELVE:

- 1° **APROBAR** el Proyecto de Tesis: **APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR RELACIONES INTERPERSONALES EN EL 3ER GRADO DE LA I.E HERMILIO VALDIZAN DE HUÁNUCO - 2018**, presentada por los alumnos: **Marleni COLLAZOS AGUIRRE, Jhonatan Lino ESTRELLA MENDOZA y Miguel Ángel SALAZAR RIVAS**, de la Escuela Profesional de **Educación Primaria**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **AUTORIZAR** a los tesisistas: **Marleni COLLAZOS AGUIRRE, Jhonatan Lino ESTRELLA MENDOZA y Miguel Ángel SALAZAR RIVAS**, desarrollar su Proyecto de Tesis en un tiempo mínimo de sesenta (60) días hábiles, si no lo desarrollara en un plazo de dos años, debe presentar un nuevo proyecto de tesis, de acuerdo al Art. 17° del Reglamento de Grados y Títulos.
- 3° **DAR A CONOCER** la presente Resolución a los interesados para los fines que estimen conveniente.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
Decano

Distribución: Interesados/Archivo



RESOLUCIÓN N° 0819-2018-UNHEVAL-FCE/D

Cayhuayna, 08 de junio de 2018

Visto la solicitud N° 0419021, recibida con fecha 01/06/18 presentada por los alumnos: **Marleni COLLAZOS AGUIRRE, Jhonatan Lino ESTRELLA MENDOZA y Miguel Ángel SALAZAR RIVAS** solicita designación de Asesor de Tesis, al docente **Dr. Wilfredo A. SOTIL CORTAVARRÍA**.

CONSIDERANDO:

Que con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que de acuerdo al Art. 15° del Reglamento Interno de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, aprobado con Resolución N° 0862-2007-UNHEVAL-R, es pertinente atender lo solicitado por el (los) interesado (s) **Marleni COLLAZOS AGUIRRE, Jhonatan Lino ESTRELLA MENDOZA y Miguel Ángel SALAZAR RIVAS**, con lo cual inician su trámite para optar el Título Profesional y contando con la autorización del **Dr. Wilfredo A. SOTIL CORTAVARRÍA**.

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto Reformado de la UNHEVAL.

SE RESUELVE:

- 1° DESIGNAR** al profesor **Dr. Wilfredo A. SOTIL CORTAVARRÍA**, como Asesor de la Tesis Colectiva Titulada: **APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR RELACIONES INTERPERSONALES EN EL 3ER GRADO DE LA I.E HERMILO VALDIZAN N° 32011 DE HUÁNUCO-2018**, de los alumnos: **Marleni COLLAZOS AGUIRRE, Jhonatan Lino ESTRELLA MENDOZA y Miguel Ángel SALAZAR RIVAS** de la Escuela Profesional de **Educación Primaria**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° DAR A CONOCER** la presente resolución a los interesados para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
DECANO

Distribución:
Asesor/Interesados/Archivo



"Año del dialogo y la reconciliación nacional"
 UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



DIRECCIÓN DEL DEPARTAMENTO ACADÉMICO-EDUCACIÓN BÁSICA

Huánuco, 6 de agosto del 2018

Oficio N°-094-2018-UNHEVAL-FCE-DDA-EB.

Lic. Wilmer Vargas Rojas

DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 32011 "HERMILIO VALDIZÁN"-HUÁNUCO

ASUNTO: Solicito autorización para aplicar Proyecto de Tesis de alumnos de la UNHEVAL.

Por el presente me dirijo a Usted para saludarle cordialmente y a la vez solicitar a su despacho autorización para el ingreso de alumnos del quinto año para la aplicación del proyecto de Tesis Titulada "APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR RELACIONES INTERPERSONALES EN EL 3ER GRADO DE LA I.E HERMILIO VALDIZAN N°32011 DE HUÁNUCO-2018", el mismo que será ejecutado por el alumno:

- COLLAZOS AGUIRRE, Marleni
- ESTRELLA MENDOZA, Jhonatan Lino
- SALAZAR RIVAS, Miguel Ángel

Agradeciéndole su atención ya que va en beneficio de la juventud estudiosa, propicia sea la ocasión para renovarle las muestras de mi consideración.

Atentamente,



Handwritten notes:
 G1 = 3.D
 G2 = 3.E

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 Dr. Manuel Roberto Blanco Allaga
 DIRECTOR

Huánuco, 30 de noviembre del 2018

INFORME N° 001- 2018 – P.A. 3° "E" – I.E. 320011 "HV" – H.

DEL : PROFESOR DE AULA DEL 3° "E" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32011 "HERMILIO VALDIZÁN" HUÁNUCO.

AL SUBDIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32011 "HERMILIO VALDIZÁN"

ASUNTO : INFORME SOBRE LOS JUEGOS COOPERTATIVOS PARA MEJORAR RELACIONES INTERPERSONALES APLICADO POR LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"

REFERENCIA : CUMPLIMIENTO DEL OFICIO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN" HUÁNUCO.

Tengo el agrado de dirigirme Ud. con la finalidad de saludarle cordialmente y a la vez informarte sobre juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales aplicados en los estudiantes del 3° "E".

Antecedente:

Que mediante un oficio remitido por la facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán" donde solicitan realizar 12 sesiones para la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales en el grado del 3° "E" del turno de la mañana, conducido por el profesor Rogelio Ramírez Yaringaño.

Los estudiantes del décimo ciclo se la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán" MARLENI COLLAZOS AGUIRRE, JHONATAN LINO ESTRELLA MENDOZA, MIGUEL ANGEL SALAZAR RIVAS quienes aplicaron las 12 sesiones.

1. Presentación para conocer los nombres.
2. Circuitos por parejas.
3. La tela.
4. Las carreras.
5. Los gestos y los globos.
6. Utilizando el tacto.
7. Expresando nuestra emoción.
8. Confianza en si mismo.
9. Aprendemos a autoregular nuestras emociones
10. Regulamos nuestras emociones con la técnica del semáforo
11. Trabajo colectivo.
12. Trabajando con mis compañeros (trabajando la comunicación)





ANÁLISIS:

Se dio inicio la sesión el 16 de agosto y terminó el 7 de setiembre del presente año. Durante su permanencia los estudiantes mencionados demostraron asistencia, puntualidad y responsabilidad en la Institución Educativa, en cuanto a su participación es activa en el trabajo.

CONCLUSION:

Que, los estudiantes en mención a demostrado responsabilidad, cooperación y trato adecuado a los estudiantes del 3° "E" logrando realizar la 12 sesiones en forma satisfactoria.

Esto es cuanto puedo informarle a Ud. para su conocimiento.

Atentamente


.....
Profesor Rogelio Edgardo Ramirez Yaringaño
Prof. De aula del 3° "E" I.E. 32011 "H.V."



INSTRUMENTO

TEST DE LA ESCALA DE LIKERT

Apellidos y Nombres:.....

Institución Educativa:.....

Grado de estudio:.....

Evaluadores:.....

Fecha:...../...../.....

Género: (M) (F)

INSTRUCCIONES:

Este test tiene por objeto evaluar las relaciones interpersonales, por favor, (marca solo una casilla para cada fila, si marcas más de uno no podremos contar tu respuesta) contesta los siguientes ítems con la respuesta que consideres más apropiado.

A	SIEMPRE
B	CASI SIEMPRE
C	ALGUNAS VECES
D	CASI NUNCA
E	NUNCA

	A	B	C	D	E
DIMENSION: EMPATÍA PRIMORDIAL					
1. Demuestro el cariño que les tengo a mis amigos porque son buenos conmigo.					
2. Cuando me peleo con mis compañeros, debo ser yo el que gana.					
3. Cuando veo a mi amiguito llorando, le pregunto el motivo y le ayudo.					
4. Cuando mis amigos realizan comentarios que no me gustan, trato de entenderlos.					
5. Cuando a algunos de mis compañeros le sucede algo malo no tomo importancia en ayudarlo.					
6. Cuando mis amigos se pelean no me interesa y dejo que se hagan daño.					
7. Me es difícil demostrarles mi cariño a mis amigos.					
8. Me gusta animar a mi amigo cuando esta triste.					
9. Cuando mi amigo gana algún juego, yo celebro con él.					
10. No me gusta ser amable con mis compañeros ni con el profesor.					
DIMENSION: SINTONÍA					
11. No hablo con personas que no conozco, porque considero que son malos.					
12. Doy muy poca importancia a mis amigos que son malos conmigo.					

13. Me enseñaron que de los errores se aprende.					
14. Durante el día me siento feliz, molesto, sereno, etc. no me gusta sentirme así.					
15. Siempre tengo miedo a que me suceda algo malo en cualquier lugar de la escuela.					
16. Soy indeciso al demostrar cariño hacia mis amigos, porque tengo miedo a que me lastimen.					
17. No me gusta que me regañen, si lo hacen me pongo a llorar.					
18. Cuando converso con mis amiguitos presto atención y los escucho.					
19. Cuando mi profesor me explica las tareas lo realizo como él me indico.					
20. Presto atención cuando el profesor explica la clase.					
21. Cuando mi amiguito habla no lo escucho porque dice cosas que no entiendo hasta que termina de hablar.					
22. Cuando estoy solo en mi casa no demuestro miedo alguno.					
23. Soy vengativo con mis amigos que son malos conmigo.					
DIMENSION: COGNICIÓN SOCIAL					
24. Cuando mis compañeros insultan a mis amigos les acuso con la profesora.					
25. No me gusta que mi mamá me esté diciendo que debo ser el mejor en todo.					
26. Me siento mal conmigo porque siento que siempre hago mal las cosas.					
27. Me alejo de mis compañeros porque me pegan, me insultan y hacen que me sienta mal.					
28. No me gusta que mis compañeros jueguen con sus reglas en los juegos.					
29. Me gusta conocer amigos y jugar con ellos.					
30. No me gusta jugar en grupo.					
31. Me gusta participar junto a mis compañeros en los juegos que realizan.					
32. Me gusta conversar jugar y compartir con mis amigos.					
33. No hablo mucho con mis amigos cuando conversamos.					
34. Me gusta que mis amigos me escuchen cuando hablo.					
35. Cuando mis amigos quieren que les preste o ayude en algo que necesitan, yo les ayudo.					



FICHAS DE
VALIDACIÓN
DEL
INSTRUMENTO

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA PROFESIONAL

CARTA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

Huánuco, 16 de julio del 2018

Dr: Wilfredo A. Sotil Cortavarria

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVES DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato dirigirnos a usted, para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento, que como estudiantes del IX ciclo de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la UNHEVAL, venimos desarrollando nuestro proyecto de investigación, para la obtención del título profesional, cuyo título es: **"APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR RELACIONES INTERPERSONALES EN EL 3ER GRADO DE LA I.E HERMILIO VALDIZAN N° 32011 DE HUANUCO – 2018"** en tal sentido conocedores de su connotada trayectoria académica y profesional en el tema que venimos investigando, recurrimos a su digna persona, a fin de que tenga a bien validar por juicio de experto, nuestro instrumento de investigación denominado: **"TEST DE ESCALA DE LIKERT PARA DETERMINAR RELACIONES INTERPERSONALES"** Para lo cual adjuntamos los siguientes documentos:

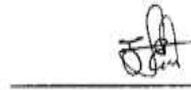
- a) El instrumento a validar
- b) Ficha de validación
- c) Tabla de especificaciones del instrumento
- d) Matriz de consistencia del proyecto
- e) Resolución de aprobación del proyecto

Expresándole nuestro sentimiento de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle de antemano por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


25/7/18


Collazos Aguirre Marleni
DNI: 77422577


Estrella Mendoza Jhonatan Lino
DNI: 70061518


Salazar Rivas Miguel Ángel
DNI: 40841235

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

(MANUEL BLANCO ALIAGA ,2018)

DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del experto	Dr. Sotil Cortavarria, Wilfredo A.
Cargo e institución donde labora	Docente Asociado de la Facultad de Ciencias de la Educación--Universidad Nacional Hermilio Valdizán
Nombre del instrumento de evaluación	Test de Escala de Likert para determinar Relaciones Interpersonales
Autores del instrumento	Marleni Collazos Aguirre-Jhonatan Lino Estrella Mendoza-Miguel Ángel Salazar Rivas, 2018.
Adaptado en Huánuco	I.E HERMILIO VALDIZAN N°32011 HUÁNUCO-2018

ÍTEMS (CRITERIOS DE VALIDACIÓN: claridad, objetividad y pertinencia)

INDICADORES	ÍTEMS	VALIDEZ						OBSERVACIÓN
		CLARO		OBJETIVO		PERTINENTE		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Realiza información clara y oportuna con sus gestos.	1	X		X		X		
	2	X		X		X		
Observa con empatía las actitudes de sus compañeros.	3	X		X		X		
	4	X		X		X		
Usa movimientos adecuados para darse a entender.	5	X		X		X		
	6	X		X		X		
	7	X		X		X		
Interactúa con su lenguaje corporal.	8	X		X		X		
	9	X		X		X		
	10	X		X		X		
Demuestra credibilidad.	11	X		X		X		
	12	X		X		X		
	13	X		X		X		
	14	X		X		X		
	15	X		X		X		
Busca ser aceptado por sus compañeros.	16	X		X		X		
	17	X		X		X		

Escucha de manera atenta y completa.	18	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
	19	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
	20	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
	21	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
Controla sus emociones.	22	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
	23	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
Analiza sus acciones negativas.	24	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
	25	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
	26	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
Se adapta rápidamente a su entorno social.	27	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
	28	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
Participa en las actividades de su grupo social.	29	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
	30	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
	31	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
Muestra interés en conocer a sus pares.	32	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
Se preocupa por el estado de ánimo a sus compañeros.	33	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
	34	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
	35	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		

JUICIO DE EXPERTO, RESPECTO A LA PRUEBA:

VÁLIDO () MEJORAR () NO VÁLIDO

LUGAR Y FECHA Huanuco, 25 DE Julio 2018

Firma del experto: 

Gmail: gorix100pre@hotmail.com.

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA PROFESIONAL

CARTA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

Huánuco, 16 de julio del 2018

Dr: Adalberto Lucas Cabello

Presente

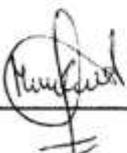
Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVES DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato dirigirnos a usted, para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento, que como estudiantes del IX ciclo de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la UNHEVAL, venimos desarrollando nuestro proyecto de investigación, para la obtención del título profesional, cuyo título es: **"APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR RELACIONES INTERPERSONALES EN EL 3ER GRADO DE LA I.E HERMILIO VALDIZAN N° 32011 DE HUANUCO – 2018"** en tal sentido conocedores de su connotada trayectoria académica y profesional en el tema que venimos investigando, recurrimos a su digna persona, a fin de que tenga a bien validar por juicio de experto, nuestro instrumento de investigación denominado: **"TEST DE ESCALA DE LIKERT PARA DETERMINAR RELACIONES INTERPERSONALES"** Para lo cual adjuntamos los siguientes documentos:

- a) El instrumento a validar
- b) Ficha de validación
- c) Tabla de especificaciones del instrumento
- d) Matriz de consistencia del proyecto
- e) Resolución de aprobación del proyecto

Expresándole nuestro sentimiento de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle de antemano por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Collazos Aguirre Marleni
DNI: 77422577



Estrella Mendoza Jhonatan Lino
DNI: 70061518



Salazar Rivas Miguel Ángel
DNI: 40841235

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

(MANUEL BLANCO ALIAGA ,2018)

DATOS GENERALES:

Nombre y apellido del experto	Dr Anaiberto lucas cabello
Cargo e institución donde labora	Docente principal de ciencias de la educación - Universidad Nacional "Hermilio Valdizan".
Nombre del instrumento de evaluación	Test de Escala de Likert para determinar Relaciones Interpersonales
Autor del instrumento	Marleni Collazos Aguirre-Jhonatan Lino Estrella Mendoza-Miguel Ángel Salazar Rivas, 2018.
Adaptado en Huánuco	I.E HERMILIO VALDIZAN N°32011 HUÁNUCO-2018

ÍTEMS (CRITERIOS DE VALIDACIÓN: claridad, objetividad y pertinencia)

INDICADORES	ÍTEMS	VALIDEZ						OBSERVACIÓN
		CLARO		OBJETIVO		PERTINENTE		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Realiza información clara y oportuna con sus gestos.	1	✓		✓		✓		
	2	✓		✓		✓		
Observa con empatía las actitudes de sus compañeros.	3	✓		✓		✓		
	4	✓		✓		✓		
Usa movimientos adecuados para darse a entender.	5	✓		✓		✓		
	6	✓		✓		✓		
	7	✓		✓		✓		
Interactúa con su lenguaje corporal.	8	✓		✓		✓		
	9	✓		✓		✓		
	10	✓		✓		✓		
Demuestra credibilidad.	11	✓		✓		✓		
	12	✓		✓		✓		
	13	✓		✓		✓		
	14	✓		✓		✓		
	15	✓		✓		✓		
Busca ser aceptado por sus compañeros.	16	✓		✓		✓		
	17	✓		✓		✓		

Escucha de manera atenta y completa.	18	✓	✓	✓	
	19	✓	✓	✓	
	20	✓	✓	✓	
	21	✓	✓	✓	
Controla sus emociones.	22	✓	✓	✓	
	23	✓	✓	✓	
Analiza sus acciones negativas.	24	✓	✓	✓	
	25	✓	✓	✓	
	26	✓	✓	✓	
Se adapta rápidamente a su entorno social.	27	✓	✓	✓	
	28	✓	✓	✓	
Participa en las actividades de su grupo social.	29	✓	✓	✓	
	30	✓	✓	✓	
	31	✓	✓	✓	
Muestra interés en conocer a sus pares.	32	✓	✓	✓	
Se preocupa por el estado de ánimo a sus compañeros.	33	✓	✓	✓	
	34	✓	✓	✓	
	35	✓	✓	✓	

JUICIO DE EXPERTO, RESPECTO A LA PRUEBA:

VÁLIDO () MEJORAR () NO VÁLIDO

LUGAR Y FECHA 25-07-18

Firma del experto: *[Firma manuscrita]*

Gmail: _____

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA PROFESIONAL

CARTA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

Huánuco, 16 de julio del 2018

Dr: Edwin Esteban Rivera

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVES DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato dirigirnos a usted, para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento, que como estudiantes del IX ciclo de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la UNHEVAL, venimos desarrollando nuestro proyecto de investigación, para la obtención del título profesional, cuyo título es: **"APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR RELACIONES INTERPERSONALES EN EL 3ER GRADO DE LA I.E HERMILIO VALDIZAN N° 32011 DE HUANUCO – 2018"** en tal sentido conocedores de su connotada trayectoria académica y profesional en el tema que venimos investigando, recurrimos a su digna persona, a fin de que tenga a bien validar por juicio de experto, nuestro instrumento de investigación denominado: **"TEST DE ESCALA DE LIKERT PARA DETERMINAR RELACIONES INTERPERSONALES"** Para lo cual adjuntamos los siguientes documentos:

- a) El instrumento a validar
- b) Ficha de validación
- c) Tabla de especificaciones del instrumento
- d) Matriz de consistencia del proyecto
- e) Resolución de aprobación del proyecto

25/7/18
Expresándole nuestro sentimiento de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle de antemano por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Collazos Aguirre Marleni
DNI: 77422577



Estrella Mendoza Jhonatan Lino
DNI: 70061518



Salazar Rivas Miguel Ángel
DNI: 40841235

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

(MANUEL BLANCO ALIAGA ,2018)

DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del experto	Dr. Edwin Esteban Rivera
Cargo e institución donde labora	Docente principal de Ciencias de 7a Educación - Universidad Nacional Hermilio Valdizan.
Nombre del instrumento de evaluación	Test de Escala de Likert para determinar relaciones interpersonales
Autores del instrumento	Marleni Collazos Aguirre-Jhonatan Lino Estrella Mendoza-Miguel Ángel Salazar Rivas, 2018.
Adaptado en Huánuco	I.E HERMILIO VALDIZAN N°32011 DE HUÁNUCO-2018

ÍTEMS (CRITERIOS DE VALIDACIÓN: claridad, objetividad y pertinencia)

INDICADORES	ÍTEMS	VALIDEZ						OBSERVACIÓN
		CLARO		OBJETIVO		PERTINENTE		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Realiza información clara y oportuna con sus gestos.	1	X		X		X		
	2	X		X		X		
Observa con empatía las actitudes de sus compañeros.	3	X		X		X		
	4	X		X		X		
Usa movimientos adecuados para darse a entender.	5	X		X		X		
	6	X		X		X		
	7	X		X		X		
Interactúa con su lenguaje corporal.	8	X		X		X		
	9	X		X		X		
	10	X		X		X		
Demuestra credibilidad.	11	X		X		X		
	12	X		X		X		
	13	X		X		X		
	14	X		X		X		
	15	X		X		X		
Busca ser aceptado por sus compañeros.	16	X		X		X		
	17	X		X		X		

Escucha de manera atenta y completa.	18	X		X		X	
	19	X		X		X	
	20	X		X		X	
	21	X		X		X	
Controla sus emociones.	22	X		X		X	
	23	X		X		X	
Analiza sus acciones negativas.	24	X		X		X	
	25	X		X		X	
	26	X		X		X	
Se adapta rápidamente a su entorno social.	27	X		X		X	
	28	X		X		X	
Participa en las actividades de su grupo social.	29	X		X		X	
	30	X		X		X	
	31	X		X		X	
Muestra interés en conocer a sus pares.	32	X		X		X	
Se preocupa por el estado de ánimo a sus compañeros.	33	X		X		X	
	34	X		X		X	
	35	X		X		X	

JUICIO DE EXPERTO, RESPECTO A LA PRUEBA:

VÁLIDO () MEJORAR () NO VÁLIDO

LUGAR Y FECHA 23 de Julio del 2018

Firma del experto: 

Gmail: edroer@gmail.com



NÓMINAS DE
MATRÍCULA



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.



Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica							
Nombre de la DRE - UGEL		Número y/o Nombre	Gestión ⁽¹⁾		PGD	Inicio	12/03/2018	Fin	21/12/2018	Dpto.	Huanuco								
Código		Código Modular	Característica ⁽⁴⁾	PC	Programa ⁽⁸⁾	Datos del Estudiante						Prov.	HUANUCO						
Resolución de Creación N°		Forma ⁽³⁾	Esc	Turno ⁽⁹⁾		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Padre vive S / NO	Madre vive S / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹³⁾	Trabaja el Estudiante S / NO	Horas semanales que labora	Ecolocidad de la Madre ⁽¹⁴⁾	Nacimiento Registrado S / NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁵⁾	Centro Poblado			
Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		PRB	Grado/Edad ⁽²⁾	3	Sección ⁽⁶⁾											D	HUANUCO		
Modalidad ⁽²⁾		ESR	Nombre Sección (Solo Inicial)		Fecha de Nacimiento			Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁶⁾											
N° Orden		N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Día	Mes	Año	Código Modular		Número y/o Nombre								
1	D N I	8 1 1 5 6 0 6 1	ACOSTA DIAZ, Jesus Heber			21	11	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
2	D N I	6 1 9 5 0 7 0 1	ARANDA RESURRECCION, Tyeler Songju			10	07	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
3	D N I	6 1 3 7 9 5 5 3	BOCANEGRA PALACIOS, Franco			21	05	2008	H	R	P	SI	NO	C	NO	S	SI	0 2 8 8 6 1 3	3292 VIRGEN DEL CARMEN
4	D N I	6 2 1 5 9 3 6 3	CABELLO CARMEN, Alvaro Jhampier			30	12	2008	H	R	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0 2 8 8 9 7 7	1338
5	D N I	6 2 5 3 1 1 1 6	CASTAÑEDA LARA, Stefany Berenice			02	01	2010	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
6	D N I	6 0 7 2 8 6 5 6	CASTILLO RUBINO, Sarai Yamali			05	04	2009	M	P	P	NO	SI	C	NO	SE	SI	1 5 9 4 4 5 6	JOSE GALVEZ BARRANCOCHA
7	D N I	6 0 3 5 2 0 9 8	CELADITA FALCON, Briseyda			20	12	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
8	D N I	6 1 6 9 2 1 1 3	CELIS RAUPA, Jheonyfer Anyela			09	07	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI	0 8 4 8 1 3 5	VIRN ELLER
9	D N I	7 4 0 9 9 6 9 4	ESTEBAN BUSTAMANTE, Katherine Sheirley			17	01	2010	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
10	D N I	6 1 9 6 5 2 9 4	ESTEBAN CABIA, Eymi Winniver			23	04	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 3 8 3 6 6 0	NUESTRA SRA. DE GUADALUPE DE PADUQUITEC
11	D N I	6 2 5 3 1 1 3 5	GALLEGOS ALBORNOZ, Axel Xavier			12	01	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
12	D N I	6 1 9 6 5 3 0 3	GUTIERREZ CRUZ, Cielo Angeli			08	04	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
13	D N I	6 1 8 1 1 4 5 5	MEJIA MENA, Piero Sungju			10	07	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
14	D N I	6 2 1 2 3 0 6 9	MENDOZA ORTEGA, Bruno Mackdele			06	01	2010	H	P	P	NO	SI	C	NO	S	SI	1 5 3 2 9 6 9	3393
15	D N I	6 1 9 2 8 0 5 1	PALOMINO ROMERO, Andrea Isabel			17	11	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
16	D N I	6 2 5 3 1 1 8 6	PICON GARCIA, Andriu Daniel			23	01	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO	SE	SI		
17	D N I	6 1 8 9 8 5 5 1	PONCE ROJAS, Valentina Mia			17	09	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
18	D N I	6 2 5 3 7 4 1 8	RAMOS GUERRA, Taina Dayana			09	11	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0 3 9 8 0 5 7	6024 SAN JUAN DE MIRAFLORES
19	D N I	6 0 3 4 3 2 4 8	RESPALDIZA ESPIRITU, Madeley Darleni			05	06	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
20	D N I	6 1 4 4 5 9 5 0	RETIS PEREZ, Mildray Balene			23	10	2008	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
21	D N I	6 1 9 1 9 6 1 2	RIVADENEYRA RIVERA, Esmeralda Cristina			15	11	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/ESB: (IN) Inicial, (PR) Primaria, (SEC) Secundaria. Para el caso EBA: (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (AV) Avanzado.
 (2) Modalidad : (ER) Educación Regular, (EA) Educación Alternativa, (EB) Educación Básica Especial.
 (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial, registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de EBA: Ciclo 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varios grados (E) o grados (P).
 (4) Característ. : Primaria : (U) Unidocente, (M) Polidocente Multigrado y (PC) Polivalente Completo.

(5) Forma : (E) Escolarizada, (NoE) No Escolarizada. Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (A) A distancia.
 (6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si es sala de Nivel Inicial.
 (7) Gestión : (GO) Pto. de gestión directa, (PP) Pto. de Gestión Privada, (PR) Privada.
 (8) Programa : (PM) PEBAMA - Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes, (PL) PEBALA - Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos, (PPI) PEBAPU - Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes, y (J) Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder.

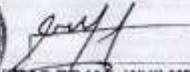
(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche.
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Repetente, (RE) Reescribente. Solo en el caso de EBA: (RE) Reingresante.
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro.
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera.
 (13) Ecolocidad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior.
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera, (OT) Otro. En caso de no haber discapacidad, dejar en blanco.
 (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
 (16) N° de DNI o Cód. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

Nº Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁸⁾				Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁹⁾	
									Sexo H/M	Situación de Matriculación ⁽¹⁰⁾	Páter ⁽¹¹⁾	Padre vive S/ NO	Madre vive S/ NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹³⁾	Trabaja el Estudiante S/ NO	Horas semanales que labora	Escribió de la Madre ⁽¹³⁾		
						Día	Mes	Año											Código Modular	Número y/o Nombre
22	D N I	6 2 3 3 9 1 9 4	ROJAS AVILA, Yordko Yoel	16	11	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0 2 8 8 6 3 8	3204 ESTEBAN PAULETICH			
23	D N I	6 1 1 0 3 1 3 0	ROJAS PALACIOS, Janet Cinthia	29	06	2007	M	R	P	SI	SI	C	NO	P	SI	0 2 8 8 6 1 3	3092 VIRGEN DEL CARMEN			
24	D N I	7 3 5 5 7 9 1 8	SALAZAR PUYO, Tutsi Shesira	03	05	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
25	D N I	7 3 2 9 6 1 8 8	SILVA PEÑA, Oider David	05	05	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0 2 8 8 5 4 8	32677			
26	D N I	6 1 9 6 5 5 4 0	SOTIL MEDINA, Haurora Haydee	13	04	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI					
27	D N I	6 1 7 0 8 4 9 4	SOTO DIONICIO, Helly Jyyau	25	03	2010	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0 8 4 8 3 7 4	MARCOS DURAN MARTEL			
28	D N I	6 1 8 5 7 1 3 8	TORRES ESPINOZA, Elias Jehiel	16	10	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
29	D N I	6 1 7 7 6 8 2 3	TRIGOS OLORTEGUI, Crishtina Guadalupe	05	08	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI					
30	D N I	6 2 5 4 6 3 1 8	VIDAL PALOMINO, Nicolás Absalon	26	03	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI					
31																				
32																				
33																				
34																				
35																				
36																				
37																				
38																				
39																				
40																				
41																				
42																				
43																				
44																				
45																				
46																				
47																				
48																				
49																				
50																				

Resumen	
Hombres	12
Mujeres	18
Total	30


ZORAIDA ROJAS QUEVEDO
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma




WILMER ROJAS
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.O. Institucional	Día	Mes	Año
45-2018	10	04	2018



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo Informático SIAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siage.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.



Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica								
Código 1 0 0 0 0 1			Número y/o Nombre 32011 HERMILO VALDIZAN						Gestión ⁽⁷⁾ PGD				Inicio 12/03/2018 Fin 21/12/2018		Dpto. HUÁNUCO						
Nombre de la DRE - UGEL UGEL Huánuco			Código Modular 0 2 8 8 8 6 2		Característica ⁽⁸⁾ PC		Programa ⁽⁹⁾ -		Datos del Estudiante				Prov. HUÁNUCO								
N° Orden			Repesición de Creación N°		Forma ⁽⁵⁾ Esc		Tercer ⁽⁶⁾ M		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾				Dist. HUÁNUCO								
N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾			Nivel/Ciclo ⁽¹⁾ PHB		Grado/Edad ⁽²⁾ 3		E		Padre/madre S / N / O				Centro Poblado HUÁNUCO								
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Modalidad ⁽³⁾ EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)		Fecha de Nacimiento		Lengua Materna ⁽¹²⁾				Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁴⁾								
							Día Mes Año		Segunda Lengua ⁽¹³⁾				Código Modular								
									Trabaja el Estudiante S / N / O				Número y/o Nombre								
									Horas semanales que labora												
									Especialidad de la Maestría ⁽¹⁵⁾												
									Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾												
1	D.N.I.	6 2 5 4 6 1 0 2	BUENO GRADOS, Ruth Avigail				17	12	2008	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0 2 8 8 3 9 9	3204 SAN PEDRO	
2	D.N.I.	6 2 5 5 9 9 3 8	AGUIRRE RAMIREZ, María Jose Valentin				14	02	2010	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
3	D.N.I.	6 1 8 6 1 3 3 5	BARDALES BOCANEGRA, Keyssil Arlanna				04	10	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	1 3 2 0 0 8 4	MARIA NOLINAR	
4	D.N.I.	6 1 8 6 1 1 9 9	BERRIOS CABELLO, Alberto Robert				03	09	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	SE	SI			
5	D.N.I.	6 2 3 2 5 4 4 6	CALIXTO SOTO, Brithney Yanell				03	11	2009	M	P	NO	SI	C	NO	SE	SI				
6	D.N.I.	6 1 8 2 5 3 8 8	CANO CHANGS, Ivánsebastian Mariano				28	05	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
7	D.N.I.	6 1 9 2 7 8 5 0	CARBAJAL LLUYA, Marilín Ruth				10	10	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
8	D.N.I.	6 1 1 0 3 3 5 8	CASTAÑEDA MEGO, Kiara Esther				07	08	2007	M	R	T	R	A	S	L	A	D	A	D	O
9	D.N.I.	6 2 5 7 5 0 5 4	CHOQUE MORALES, María Nataliel				28	01	2010	M	P	T	R	A	S	L	A	D	A	D	O
10	D.N.I.	6 1 8 6 1 2 0 0	CIPRIANO BERNARDO, Yonith Leonel				05	09	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
11	D.N.I.	6 0 3 9 3 3 5 8	CLAUDIO ROJAS, Antony Hilario				22	09	2008	H	R	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
12	D.N.I.	6 1 8 1 1 4 9 5	DOLORES TEODOR, Jhosep Fabricio				12	07	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	SE	SI			
13	D.N.I.	6 1 9 2 7 8 8 3	ESPIÑOZA VEGA, Marco Lionel				08	11	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
14	D.N.I.	6 1 8 6 0 9 1 3	FIGUEROA BARTOLO, Juan Erik				25	07	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
15	D.N.I.	6 1 8 6 0 9 7 9	GARAY ALBORNOZ, Zahori Luz				18	08	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
16	D.N.I.	6 1 8 5 7 0 9 1	GERONIMO SANTAMARIA, Yafre Anderson				18	09	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
17	D.N.I.	6 1 8 0 5 3 9 1	HUERTA RAMOS, Nefelí Oliver				13	04	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0 2 8 8 6 1 3	3209 VIRGEN DEL CARMEN	
18	D.N.I.	6 1 9 2 7 9 0 5	HUERTA VILLANUEVA, Nahomi Mayumi				14	10	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
19	D.N.I.	6 1 9 4 3 6 2 2	LUNA SALAZAR, Elias Noe				26	04	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
20	D.N.I.	7 7 6 7 1 5 3 8	MAURICIO ZELAYA, Jhonnie Elvis				06	11	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
21	D.N.I.	6 1 8 6 1 1 8 4	MOZOMBITE VEGA, Jaise Salaysha				02	09	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			

(1) Nivel / Ciclo: Para el caso EBR/EBE: (R) Inicial (PR) Primaria (SEC) Secundaria. Para el caso EBA: (R) Inicial, (R1) Intermedio, (R2) Avanzado. (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
 (2) Modalidad: En caso de E: Inicial; registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5). En el caso de Primaria o Secundaria registrar grados: 1, 2, 3, 4, 5, 6. En el caso de EBA: C: Inicial 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "X" si en la Norma hay alumnos de varias edades (E) o grados (P).
 (3) Grado/Edad: Primaria: (U) Unidocente, (PU) Polidocente S/Ingreso y (PC) Polidocente Completo.

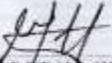
(4) Característ.: (F) Función, (F) Faltas, (F) No Funcionarios. Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi-Presencial, (AD) A Distancia.
 (5) Forma: A, B, C... Colocar "X" si es sección única o si se trata de Inicial Inicial.
 (6) Sección: (PR) Privada, (PR) Pública, de gestión directa (PG) / (PB) de Gestión Privada, (PR) Privada.
 (7) Gestión: (EN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Altern. de Niños y Adolescentes. (PB) PEBALJ: Prog. de Educ. Bás. Altern. de Jóvenes y Adultos. (PB) PEBANJ: Prog. de Educ. Bás. Altern. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "X" en caso de no corresponder.

(8) Turno: (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche.
 (9) Turno: (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche.
 (10) Situación de Matrícula: (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Repetente, (RE) Reingresante. Solo en el caso de EBA: (RE) Reingresante.
 (11) País: (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro.
 (12) Lengua: (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera.
 (13) Escolaridad de la Madre: (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior.
 (14) Tipo de discapacidad: (D) Intellectual, (DA) Auditiva, (DI) Visual, (DM) Motora, (SC) Síndrome de Down, (OT) Otro. Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
 (15) Et de procedencia: Si Col. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.
 (16) N° de DNI o Cod. Del Est.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)		Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽⁷⁾				
					Día	Mes	Año	Sexo	HM	Situación de Matricula ⁽¹⁰⁾	Pais ⁽¹¹⁾	Fecha vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora			Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SVND	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾
22	D.N.I.	6 1 9 6 5 2 5 1	MUNGUIA NUÑEZ, Sayyid	05	04	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	SI							
23	D.N.I.	6 1 9 6 5 2 5 0	MUNGUIA NUÑEZ, Yaiza	05	04	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	SI							
24	D.N.I.	6 2 5 5 9 8 7 4	NOREÑA MONTALDO, Patrick Esteban	13	02	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	SI							
25	D.N.I.	6 2 5 5 9 8 7 5	NOREÑA MONTALDO, Renzo Gabriel	13	02	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	SI							
26	D.N.I.	7 3 4 1 3 0 2 2	RODRIGUEZ OLIVAS, Jholandy Cristina	10	07	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	SI							
27	D.N.I.	6 1 8 9 8 6 5 8	ROMAN SAYES, Jesus Angel	28	06	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	SI							
28	D.N.I.	6 1 9 2 7 9 0 6	SANTA CRUZ ESPINOZA, Rocas Xiovelly	27	10	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	SI							
29	D.N.I.	6 1 9 2 8 1 0 9	SANTILLAN SALAS, Matias Adrian	21	12	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	SI							
30	D.N.I.	6 1 9 6 5 2 8 9	SUAREZ CARRILLO, Margarita Elena	17	04	2009	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	SI							
31	D.N.I.	7 3 8 4 8 2 3 7	TORRES OLORTEGUI, Helamán Smith	19	10	2009	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	SI							
32																						
33																						
34																						
35																						
36																						
37																						
38																						
39																						
40																						
41																						
42																						
43																						
44																						
45																						
46																						
47																						
48																						
49																						
50																						

Resumen	
Hombres	16
Mujeres	15
Total	31


RAMIREZ YARINGAÑO, ROGELIO EDGARDO
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma



VARGAS ROJAS, WILMER
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
45-2018	10	04	2018



SESIONES DE
APRENDIZAJE

PLAN DE SESIÓN N° 1 PRESENTACIÓN PARA CONOCERSE Y APRENDERSE LOS NOMBRES

Objetivo específico:

Reconocer a sus compañeros, a través de juegos de presentación.

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>✓ Reconociendo y practicando los juegos de presentación con nuestros compañeros.</p>	<p>ACTIVIDAD DE INICIO: -Les damos la bienvenida de forma afectuosa a los estudiantes. -Visualizamos el video: "Acuerdos en clases" https://youtu.be/m87IBJ18ugY mediante el cual acordaremos normas para el desarrollo de las actividades. - Indicamos el propósito de esta sesión. -Daremos a conocer a los estudiantes los útiles que tendrán que utilizar. Realizaremos las explicaciones de los escenarios y ambientes en el que desarrollaremos las sesiones.</p> <p>ACTIVIDADES CENTRALES: -El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá relacionarse con sus compañeros. -Se comunica las actividades a desarrollarse. -Se desarrollará en todo el salón formando pequeños grupos según las indicaciones que dará el docente. -Se evalúa mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.</p> <p>ACTIVIDADES FINALES: -Los estudiantes comentan de forma voluntaria respondiendo algunas de estas preguntas: ¿Qué fue lo más relevante que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo podremos seguir mejorando?</p> <p>ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: -Realizaremos el cierre reflexionando sobre la propuesta presentada y de qué manera esta actividad ayudará para mejorar las relaciones entre compañeros. -invitamos a los estudiantes a elaborar un juego que ayude a la cooperación para la siguiente clase.</p>	<p>-Dialogo grupal -Cañón multimedia -Vídeo -Aula de clase</p> <p>Materiales: -Tarjetas -Imperdibles</p> <p>-Patio de la escuela.</p> <p>-Ficha de lista de cotejo</p>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>15 min</p>	<p>✓ Reconocen y practican los juegos de presentación con sus compañeros, logrando reconocerse un poco más entre ellos mediante la presentación y aprendiéndose los nombres.</p>

EJECUCIÓN DEL PLAN DE LA PRIMERA SESIÓN: PRESENTACIÓN PARA CONOCERSE Y APRENDERSE LOS NOMBRES

ACTIVIDAD DE INICIO.

1. Con la finalidad de motivar el interés en los educandos el profesor de aula muestra un vídeo, el cual se trataba de las reglas de urbanidad, mediante el cual ellos mismos extraerán las normas de convivencia que utilizarán durante todas las sesiones.



<https://youtu.be/m87IBJ18ugY>

ACTIVIDAD CENTRAL:

El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá relacionarse con sus compañeros. Se comunica las actividades a desarrollarse, se desarrollará en todo el salón formando pequeños grupos según las indicaciones que dará el docente.

De manera grupal, se explica que va a haber una fiesta, y que cada cual debe llevar algo, pero que empiece con la inicial de su nombre. El primero comienza diciendo su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. El segundo repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que va a llevar a la fiesta.

Por ejemplo:

- ❖ Yo soy Pablo y voy a llevar la música
- ❖ Él es Pablo y va a llevar la música y yo soy Ricardo y voy a llevar los refrescos.
- ❖ Él es Pablo y va a llevar la música, él es Ricardo y va a llevar los refrescos y yo soy Juana y voy a llevar el pastel.
- ❖ Así se repite sucesivamente hasta completar la cantidad de participantes.

PEDRO LLAMA A PABLO

- ❖ Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados.
- ❖ El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador.

Ejemplo:

- ❖ "Pedro llama a María", María responde
- ❖ "María llama a Juan", Juan dice
- ❖ "Juan llama a Pablo", etc.

LOS REFRANES

Materiales:

- ❖ Tarjetas en las que previamente se han escrito fragmentos populares; es decir, que cada refrán se escribe en dos tarjetas, el comienzo en una de ellas y su complemento en otra.

Desarrollo:

- ❖ Esta dinámica se usa en combinación con la presentación por parejas.
- ❖ Se reparten las tarjetas entre los asistentes y se les pide que busquen a la persona que tiene la otra parte del refrán; de esta manera, se van formando las parejas que intercambiarán la información a utilizar en la presentación.



LOS NOMBRES COMPLETOS

Materiales:

- ❖ Tarjetas
- ❖ Imperdibles

Desarrollo:

- ❖ Unos doce participantes forman un círculo y cada uno de ellos se coloca en el pecho una tarjeta con su nombre.
- ❖ Se da un tiempo prudencial para que cada cual trate de memorizar el nombre de los demás compañeros.
- ❖ Al terminar el tiempo estipulado, todos se quitan la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento.
- ❖ Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos.
- ❖ El que se quede con una tarjeta ajena, de prenda. El ejercicio continúa hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros.

ACTIVIDAD FINAL:

1. Con la finalidad de evaluar mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.

Nombres y Apellidos..... Edad.....
I.E..... Fecha.....

CRITERIO DE EVALUACIÓN	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. Cumpló las normas y atiende a las explicaciones.			
2. Participo activamente en las actividades y juegos.			
3. Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar			
4. Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.			
5. Acepto y respeto las normas elegidas entre todos			
6. Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos.			
7. Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.			
8. Actúo como mediador en los conflictos del grupo.			
9. Muestro actitudes de cooperación, respeto e igualdad.			

PLAN DE SESIÓN N° 2 “CIRCUITO POR PAREJAS”

Objetivo específico:

Mostrar motivaciones mediante la comunicación a través de los juegos de “circuito por pares”

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>Mostrando motivaciones mediante la psicomotricidad.</p>	<p>ACTIVIDAD DE INICIO: -Les damos la bienvenida de forma afectuosa a los estudiantes. - Acordaremos normas para el desarrollo de las actividades. -Visualizamos el video https://youtu.be/yiglz585_5E “Controlando las emociones en Súper D-Series” -El cual a manera de lluvia de ideas reflexionaremos sobre el vídeo, comentando de forma voluntaria y respondiendo algunas de estas preguntas: ¿Qué fue lo más relevante que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo podremos seguir mejorando? - Indicamos el propósito de esta sesión. -Daremos a conocer a los estudiantes los materiales a utilizar. -Realizaremos las explicaciones de los escenarios y ambientes en el que desarrollaremos dichas actividades. ACTIVIDADES CENTRALES: -El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá relacionarse con sus compañeros. -Se comunica las actividades a desarrollarse. -Se desarrollará en todo el salón formando pequeños grupos según las indicaciones que dará el docente. -Se evalúa mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión. ACTIVIDADES FINALES: Reflexionamos sobre la importancia de desarrollar nuestras habilidades sociales durante estos procesos. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: -Fomentar a los estudiantes a que practiquen el juego realizado en clase con sus amigos de su comunidad -Reflexionamos sobre la importancia de desarrollar nuestras habilidades sociales durante estos procesos.</p>	<p>-Dialogo grupal -Cañón multimedia -Vídeo -Aula de clase</p> <p>Materiales:</p> <p>-Aros -Ladrillos -Picas -Colchonetas -Cuerdas. -Patio de la escuela. -Ficha de lista de cotejo</p>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>15 min</p>	<p>Muestran motivaciones mediante la comunicación positiva y la comprensión psicomotora entre pares.</p>

EJECUCIÓN DEL PLAN DE LA SEGUNDA SESIÓN: CIRCUITO POR PAREJAS

ACTIVIDAD DE INICIO.

2. Con la finalidad de motivar el interés en los educandos el docente muestra un vídeo el cual se tratará https://youtu.be/yiglz585_5E "Controlando las emociones en Súper D-Series". El cual a manera de lluvia de ideas reflexionaremos sobre el, comentando de forma voluntaria y respondiendo algunas de estas preguntas:

¿Qué fue lo más relevante que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo podremos seguir mejorando?



https://youtu.be/yiglz585_5E

"Controlando las emociones en Súper D-Series"

ACTIVIDAD CENTRAL:

El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá relacionarse con sus compañeros. Se comunica las actividades a desarrollarse, se desarrollará en todo el aula formando pequeños grupos según las indicaciones que dará el docente.

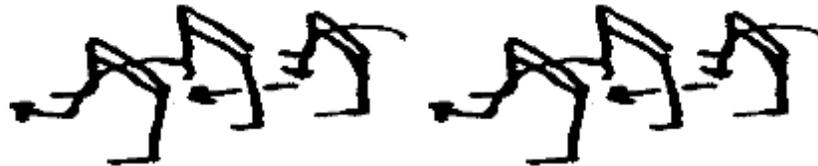
CIRCUITO POR PAREJAS:

Con los materiales arriba indicados se colocará un circuito en paralelo. Los alumnos saldrán por parejas, haciendo el mismo circuito de forma paralela y a la misma vez. El orden puede ser el siguiente:

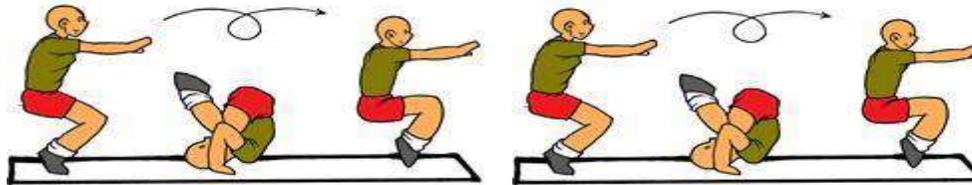
1. Aros colocados en zig-zag y linealmente para pasar pisándolos dentro.



2. Vallas, colocadas de diferentes alturas, para saltarlas o pasarlas por debajo.



3. Colchoneta para hacer la voltereta hacia delante.



4. Picas, sustentadas por pivotes, para pasarlas en zig-zag.



5. Picas o cuerdas, colocadas en el suelo paralelamente, para pisar entre ellas.

Los alumnos realizaran el circuito por parejas y atados con una cuerda haciendo el recorrido en paralelo.

ACTIVIDAD FINAL:

2. Con la finalidad de autoevaluarse mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.

Nombres y Apellidos..... Edad.....
I.E..... Fecha.....

CRITERIO DE EVALUACIÓN	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. Cumpló las normas y atiendo a las explicaciones.			
2. Participo activamente en las actividades y juegos.			
3. Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar			
4. Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.			
5. Acepto y respeto las normas elegidas entre todos			
6. Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos.			
7. Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.			
8. Actúo como mediador en los conflictos del grupo.			
9. Muestro actitudes de cooperación, respeto e igualdad.			

PLAN DE SESIÓN N° 3 “LA TELA”

Objetivo específico:

Intercambiar experiencias con sus compañeros a través del juego de “la tela”.

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>✓ Intercambiando experiencias con nuestros compañeros.</p>	<p>ACTIVIDAD DE INICIO: -Les damos la bienvenida de forma afectuosa a los estudiantes. - Acordaremos normas para el desarrollo de las actividades - Visualizamos el video: https://youtu.be/z7tT2Qto3as (de la cual reflexionaremos un poco) - Indicamos el propósito de esta sesión. -Daremos a conocer a los estudiantes los útiles que tendrán que utilizar. Realizaremos las explicaciones de los escenarios y ambientes en el que desarrollaremos las sesiones. ACTIVIDADES CENTRALES: -El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá relacionarse con sus compañeros. -Se comunica las actividades a desarrollarse. -Se desarrollará en todo el salón formando pequeños grupos según las indicaciones que dará el docente. -Se evalúa mediante lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión. ACTIVIDADES FINALES: -Los estudiantes comentan de forma voluntaria respondiendo alguna de estas preguntas: ¿Qué fue lo más relevante que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo podremos seguir mejorando? ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: -Fomentar a los estudiantes a que practiquen el juego realizado en clase con sus amigos de su comunidad.</p>	<p>-Dialogo grupal -Cañón multimedia -Video -Aula de clase</p> <p>Materiales: Paracaídas -Ganchos -Pelotas -Globos.</p> <p>-Patio de la escuela.</p> <p>-Ficha de lista de cotejo</p>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>15 min</p>	<p>✓ Intercambian experiencias con sus compañeros mediante acciones y convivencia cooperativa.</p>

EJECUCIÓN DEL PLAN DE LA TERCERA SESIÓN: LA TELA

ACTIVIDAD DE INICIO.

Con la finalidad de motivar el interés en los educandos el docente muestra un video el cual les hará reflexionar sobre, algún aspecto de la convivencia con sus compañeros o de su propio comportamiento.



Luego de visualizar el video el docente realizará algunas preguntas a la que los niños responderán de forma voluntaria siempre levantando la mano.

EJECUCIÓN DEL PLAN DE LA TERCERA SESIÓN: CIRCUITO POR PAREJAS

ACTIVIDAD CENTRAL:

El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá relacionarse con sus compañeros. Se comunica las actividades a desarrollarse. Estas actividades deberán ser desarrolladas por todos los estudiantes del salón formando pequeños grupos según las indicaciones que dará el docente.

1. Adelante-Atrás: Todos los alumnos agarran un extremo de la tela Cuando decimos **ATRÁS**, lo estiramos. Cuando decimos **ADELANTE**, nos juntamos todos en el centro.



2. El ratón y el gato: Todos agarran la tela a ras del suelo. Un alumno hace de ratón y se mete debajo de la tela. Otro, hace de gato y se coloca encima de la tela. El gato, a gatas y mediante el tacto, tiene que atrapar al ratón. El resto agita la tela o para dificultar la acción del gato. El ratón, también a gatas, se mueve por dentro del paracaídas para despistar al gato.

3. El avión: Todos agarran de la tela con la mano derecha fuera, giramos en un sentido. Nos imaginamos que somos las hélices de un avión mientras damos vueltas corriendo.

4. Traslado: De pie y estiramos la tela, nos desplazamos de un lado a otro sin formar arrugas. Nos podemos desplazar con diferentes movimientos.

5. El intercambio: Se agita tela. Al elevarlo, se nombran dos o tres niños, que aprovecharán para cambiar sus posiciones antes de que vuelva a bajar la tela.

6. Burbuja: Todos elevan la tela a la vez con fuerza desde el suelo. Cuando está arriba todos vamos hacia el centro sin soltarle.



7. Saludos: Levantamos la tela por debajo de la barbilla. Desde esta postura se pueden hacer gestos con la cara, expresiones, muecas, etc. También se puede hacer tumbándose en el suelo estirando las piernas hacia atrás.



8. Te paso el gancho: De pie agarrando la tela, un niño sujeta un gancho. Dice a quién se la quiere enviar e indica si por la izquierda o por la derecha. Luego se gira la tela hasta que el gancho llega al niño indicado.



9. Pelota al aire: De pie agarrando la tela, ponemos un balón encima y agitamos la tela para que se mueva y se eleve. Podemos hacerlo con diferentes tipos de pelotas, balones o globos, varios a la vez.



10. Pelota por el Borde. En la postura anterior se intenta que una pelota ruede por el borde sin que nadie la toque con la mano.



ACTIVIDAD FINAL:

3. Con la finalidad de evaluar mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.

Nombres y Apellidos..... Edad.....
 I.E..... Fecha.....

CRITERIO DE EVALUACIÓN	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. Cumpro las normas y atiendo a las explicaciones.			
2. Participo activamente en las actividades y juegos.			
3. Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar			
4. Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.			
5. Acepto y respeto las normas elegidas entre todos			
6. Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos.			
7. Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.			
8. Actúo como mediador en los conflictos del grupo.			
9. Muestro actitudes de cooperación, respeto e igualdad.			

PLAN DE SESIÓN N° 4 LAS CARRERAS

Objetivo específico: Generar relaciones positivas a través del juego “las carreras”

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>✓ Generando relaciones positivas con nuestros compañeros.</p>	<p>ACTIVIDAD DE INICIO: -Les damos la bienvenida de forma afectuosa, para motivar a los estudiantes cantamos algunas canciones -Acordaremos normas para el desarrollo de las actividades. - Indicamos el propósito de esta sesión. -Daremos a conocer a los estudiantes los útiles que tendrán que utilizar. -Realizaremos las explicaciones de los escenarios y ambientes en el que desarrollaremos las sesiones. ACTIVIDADES CENTRALES: -El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá relacionarse con sus compañeros. -Se comunica las actividades a desarrollarse. -Se desarrollará con todo el aula formando pequeños grupos según las indicaciones que dará el docente. -Se evalúa mediante lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión. ACTIVIDADES FINALES: -Fomentar a los estudiantes a que practiquen el juego realizado en clase con sus amigos de su comunidad. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: -Reflexionamos sobre la importancia de desarrollar nuestras habilidades sociales durante estos procesos.</p>	<p>-Dialogo grupal -Parlantes -USB -Aula de clase</p> <p>Materiales:</p> <p>-Sacos -Cuerdas -Pañuelos. -Patio de la escuela. -Ficha de lista de cotejo</p>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>15 min</p>	<p align="center">Generan relaciones positivas con nuestros compañeros Mediante la práctica de juegos populares</p>

EJECUCIÓN DEL PLAN DE LA CUARTA SESIÓN: LAS CARRERAS

ACTIVIDAD DE INICIO.

3. Con la finalidad de motivar el interés en los educandos el docente les hará entrega de unas copias de la cual aprenderán algunas canciones para mantenerse motivado durante la sesión.

EL PATIO DE MI ESCUELA

El patio de mi escuela es particular
Se moja cuando llueve como las demás
Agáchate y vuélvete a agachar
Que los agachaditos no saben bailar.

H, I, J, K, LL, M, A

Que si tú no me quieres otra niña me querrá (bis)

El patio de mi escuela es particular
Se moja cuando llueve como las demás
Agáchate y vuélvete a agachar
Que los agachaditos no saben bailar.

H, I, J, K, LL, M, A

Que si tú no me quieres otra niña me querrá (bis)

AMISTAD CANCIÓN PARA NIÑOS

Un amigo es un gran tesoro que cuidamos mucho más que el oro, amistad.

Si tienes un buen amigo todo es mucho más divertido, amistad.

Amigas amigos somos un equipo que nadie podrá vencer//
si estas triste o feliz o preocupado, un amigo estará siempre a tu lado.

Amigas amigos somos un equipo que nadie podrá vencer//
un amigo es como una planta que al regarla crece fuerte y alta, ya verás.

Amigas amigos somos un equipo que nadie podrá vencer//

SE MOTIVA CON EL CANTO A "LA PAZ"

Hoy quiero elevar
una oración de paz,
hoy quiero soñar
que ya no hay guerra
ven, ven a cantar
por la paz (bis)

Hoy quiero escuchar
a los pájaros cantar,
ven una tu voz
que el mundo escucha.
Ven, ven a cantar
por la paz (bis)

ACTIVIDAD CENTRAL:

El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá relacionarse con sus compañeros. Se comunica las actividades a desarrollarse. Se desarrollará todo con toda el aula formando pequeños grupos, según las indicaciones que dará el docente.

1. Carrera de Sacos: Cada niño se introduce en el saco agarrando el mismo con las manos a la altura de la cintura. A la señal del docente los niños avanzan “a saltos” hasta la meta. El primero que traspasa la línea es el ganador.



2. Carrera de Burros: Organizar parejas de similar peso. Delimitar el espacio de la carrera, la salida y la meta. De cada pareja uno hace de caballo o burro y el otro de jinete. Gana el primero que llega.

3. Carrera a Tres Piernas: Cada pareja se ata con una cuerda, una de sus piernas a la del compañero, a la altura de los tobillos, o por encima de ellos hasta la rodilla. Ahora, cada pareja solo tiene 3 piernas. Antes de iniciar la carrera dejar practicar unos minutos hasta sincronizar los movimientos. A la señal comienza la carrera, hasta la meta previamente señalada. Gana la pareja que llegue primero.



4. Carrera a La Sillita de la Reina: Por tríos, dos forman la silla agarrándose el brazo izquierdo con su brazo derecho y con su brazo izquierdo coge el brazo derecho del compañero y un tercero que será la reina sentado en la silla y con los pies colgando por delante, mientras que se agarra con sus brazos a los hombros de los que forman la silla.

5. Pídola: Se coloca un alumno en posición de burro con las manos protegiéndose la cabeza, y los demás empiezan a saltarlo.



6. El Pañuelo: Quien sujeta el pañuelo dice un número, y salen uno de cada equipo con el número correspondiente. Ante el pañuelo se detienen procurando cogerlo sin pasar la línea y llevarse el pañuelo a su campo sin ser tocado por el jugador contrario. Pierde el equipo que se quede sin jugadores.

ACTIVIDAD FINAL:

1. Con la finalidad de evaluar mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.

Nombres y Apellidos..... Edad.....
 I.E..... Fecha.....

CRITERIO DE EVALUACIÓN	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. Cumpro las normas y atiendo a las explicaciones.			
2. Participo activamente en las actividades y juegos.			
3. Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar			
4. Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.			
5. Acepto y respeto las normas elegidas entre todos			
6. Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos.			
7. Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.			
8. Actúo como mediador en los conflictos del grupo.			
9. Muestro actitudes de cooperación, respeto e igualdad.			

PLAN DE SESIÓN N° 5 LOS GESTOS Y LOS GLOBOS

Objetivo específico: Afrontar las conductas negativas a través del juego de los gestos y los globos

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>Afrontando las conductas negativas.</p>	<p>ACTIVIDAD DE INICIO: -Les damos la bienvenida de manera afectuosa a los estudiantes. -Acordamos normas para el desarrollo de las actividades. -Visualizamos el video: CUENTOS INFANTILES - EL MUÑECO QUE HACE REÍR https://youtu.be/fL9OelnOfcM se realiza preguntas: ¿Quién vivía en la ciudad de las plastilinas?</p> <p>ACTIVIDADES CENTRALES: -El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá relacionarse con sus compañeros mediante los gestos de manera clara y oportuna. -Se comunica el nombre del juego: “el juego de las emociones: los gestos de los animales, gestos del mundo, gestos con actitudes. -Se evalúa mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.</p> <p>ACTIVIDADES FINALES: -El docente formulará preguntas acerca del juego que se ha realizado. -Los estudiantes comentan en forma voluntaria.</p> <p>ACTIVIDADES DE EXTENCIÓN: -Fomentar a los estudiantes a que practiquen el juego realizado en clase con sus amigos de su comunidad</p>	<p>-Dialogo grupal -Cañón multimedia -Vídeo -Aula de clase</p> <p>Materiales:</p> <p>-Globos -Cuerda -Bancos -Aros</p> <p>-Patio de la escuela.</p> <p>-Ficha de lista de cotejo.</p>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>15 min</p>	<p>Afrontan las conductas negativas para mejorar relaciones afectivas mediante gestos para comprenderse mejor y comprender mejor.</p>

EJECUCIÓN DEL PLAN DE LA QUINTA SESIÓN: LOS GESTOS Y LOS GLOBOS

ACTIVIDAD DE INICIO.

4. Con la finalidad de motivar el interés en los educandos el docente muestra un vídeo el cual se trataba de las reglas de urbanidad mediante el cual ellos extraerán las normas de convivencia que utilizarán durante todas las sesiones.



<https://youtu.be/fL9OelnOfcM>

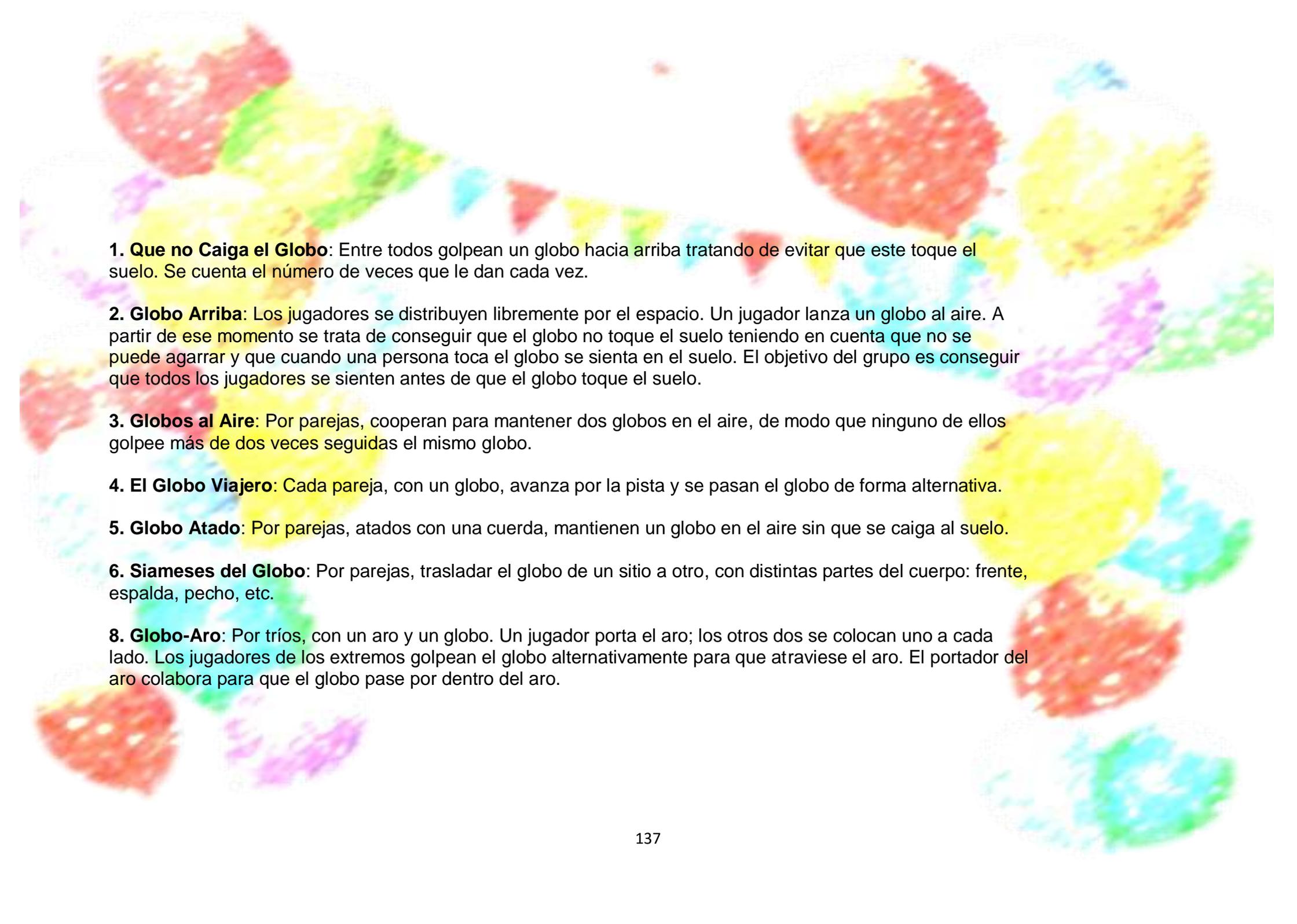
ACTIVIDAD CENTRAL:

El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá relacionarse con sus compañeros. Se comunica las actividades a realizarse. Se desarrollará en tres grupos para realizar el juego propuesto.

El docente debe enfatizar que en este juego se debe poner en practicar los gestos de la cara y el movimiento del cuerpo.

Para iniciar, el docente desarrollará la estrategia de atención directa. El juego de los gestos: gestos de los animales, gestos con actitudes y gestos del mundo. Se invita a los estudiantes a saludarse según las consignas. (El docente puede seleccionar con cuál de los saludos trabaja, dependiendo del tiempo, de las características y saberes de sus estudiantes)

GESTOS DE LOS ANIMALES	GESTOS DEL MUNDO	GESTOS CON ACTITUDES
1. ¿Cómo es el gesto los gatos?	1. ¿Cómo se saludarían en hongí?	1. Gestos con odio
2. ¿Cómo es el gesto los perros?	2. ¿Cómo se saludarían quitarse el sombrero?	2. Gestos con alegría
3. ¿Cómo es el gesto los alacranes?	3. ¿Cómo se saludarían scout?	3. Gestos con indiferencia
4. ¿Cómo es el gesto los pajaritos?	4. ¿Cómo se saludarían en indios apaches?	4. Gestos con fríos
5. ¿Cómo es el gesto los elefantes?	5. ¿Cómo se saludarían en el Vaticano (beso en la mano)?	5. Gestos con frío
6. ¿Cómo es el gesto los monos?	6. ¿Cómo se saludarían deportivos?	6. Gestos con calor
7. ¿Cómo es el gesto los leones?	7. ¿Cómo se saludarían en India (mano juntas)?	7. Gestos llorando
8. ¿Cómo es el gesto los pingüinos?	8. ¿Cómo se saludarían en japonés?	8. Gestos saliendo a la cancha deportiva
		9. Gestos despectivos
		10. Gestos riendo
		11. Gestos con dolores estomacales.



1. Que no Caiga el Globo: Entre todos golpean un globo hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo. Se cuenta el número de veces que le dan cada vez.

2. Globo Arriba: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

3. Globos al Aire: Por parejas, cooperan para mantener dos globos en el aire, de modo que ninguno de ellos golpee más de dos veces seguidas el mismo globo.

4. El Globo Viajero: Cada pareja, con un globo, avanza por la pista y se pasan el globo de forma alternativa.

5. Globo Atado: Por parejas, atados con una cuerda, mantienen un globo en el aire sin que se caiga al suelo.

6. Siameses del Globo: Por parejas, trasladar el globo de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo: frente, espalda, pecho, etc.

8. Globo-Aro: Por tríos, con un aro y un globo. Un jugador porta el aro; los otros dos se colocan uno a cada lado. Los jugadores de los extremos golpean el globo alternativamente para que atraviese el aro. El portador del aro colabora para que el globo pase por dentro del aro.

ACTIVIDAD FINAL:

1. Con la finalidad de evaluar mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.

Nombres y Apellidos..... Edad.....
 I.E..... Fecha.....

CRITERIO DE EVALUACIÓN	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. Cumpló las normas y atiendo a las explicaciones.			
2. Participo activamente en las actividades y juegos.			
3. Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar			
4. Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.			
5. Acepto y respeto las normas elegidas entre todos			
6. Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos.			
7. Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.			
8. Actúo como mediador en los conflictos del grupo.			
9. Muestro actitudes de cooperación, respeto e igualdad.			

PLAN DE SESIÓN N° 6 UTILIZANDO EL TACTO

Objetivo específico:

Crear vínculos solidos a través del juego "utilizando el tacto".

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>Creando vínculos solidos mediante el sentido del tacto.</p>	<p>ACTIVIDAD DE INICIO: -Les damos la bienvenida de forma afectuosa a los estudiantes. -Visualizamos el video: https://youtu.be/m87IBJ18ugY mediante el cual acordaremos normas para el desarrollo de las actividades. - Indicamos el propósito de esta sesión. -Daremos a conocer a los estudiantes los útiles que tendrán que utilizar. - Realizaremos las explicaciones de los escenarios y ambientes en el que desarrollaremos las sesiones.</p> <p>ACTIVIDADES CENTRALES: -El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá relacionarse con sus compañeros -Se comunica las actividades a desarrollarse. -Se desarrollará con toda el aula formando pequeños grupos según las indicaciones que dará el docente. -Se evalúa mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.</p> <p>ACTIVIDADES FINALES: -Realizaremos el cierre reflexionando sobre la propuesta presentada y de qué manera esta actividad ayudara para mejorar las relaciones entre compañeros.</p> <p>ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: -Invitamos a los estudiantes a elaborar un juego que ayude a la cooperación para la siguiente clase.</p>	<p>-Dialogo grupal -Pequeño cuento. -Aula de clase.</p> <p>Materiales:</p> <p>-Patio de la escuela. -Ficha de lista de cotejo</p>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>15 min</p>	<p>Crean vínculos solidos mediante el sentido del tacto para reanudar la convivencia y tomar contacto con el grupo.</p>

EJECUCIÓN DEL PLAN DE LA SEXTA SESIÓN:

ACTIVIDAD DE INICIO.

1. Con la finalidad de motivar el interés en los estudiantes el docente les narra un pequeño cuento.

EL CABALLO Y SUS AMIGOS

Había una vez un caballo que todos los días cuando se levantaba se iba a pasear (Tocotoc, tocotoc). Un día iba por el bosque y había mucho viento (Inspirar por la nariz y echar el aire por la boca primero suave y después con fuerza) y de pronto escuchó a alguien que estaba quejándose (¡Ay ay ay!...., ¡Ay ay ay!...).

El caballo se acercó muy despacio (toc toc toc, a ritmo lento varias veces) al lugar donde se escuchaban los quejidos. Allí estaban atrapados en unas ramas, un pájaro y un conejo.

-¿Qué os ha pasado preguntó el caballo?

-Pues que estábamos jugando y de pronto, el viento rompió la rama de este árbol (Inspirar por la nariz y soplar (fuerte por la boca varias veces) Y se nos cayó encima y quedamos atrapados.

Entonces el caballo, que tenía mucha fuerza (lac, íac, iac, ... hacer varias veces como sí tiramos de la rama de un árbol con fuerza), apartó la rama del árbol y quedaron libres el pájaro y el conejo. Los dos se pusieron muy contentos y le dieron las gracias al caballo y siguieron jugando y cantando de alegría (vario,- ritmos que se pueden inventar Lala lá, lele lé hoy jugamos como ayer-, o se puede hacer con otras vocales).

El caballo siguió su paseo (Tocotoc tocotoc tocotoc ..) y después se fue a su casa.

Tenía hambre y el caballo se comió todo lo que le pusieron

(Abrir y cerrar la boca, juntando los labios, primero despacio y después algo más rápido), para seguir estando fuerte, y además de postre se comió zanahorias con azúcar, rechupeteándolas con la lengua (Sacar y meter la lengua, comienzo despacio y después más rápido para rechupetear las zanahorias).



Por la tarde el caballo se fue a ayudar a su padre que estaba construyendo una casa nueva, porque la que tenía era ya un poco vieja. La casa nueva era de madera y piedra, y el caballo arrastraba piedras y colocaba las maderas unas encima de otras (Ayudando con las manos hacemos como si colocamos las piedras pon pon pon pon pan pon pun pun pun,... a ritmo, - lentos y después algo más rápidos).

Cuando llegó la noche el caballo se fue a dormir (Inspirar por la nariz y echar el aire por la boca de forma suave y después algo más fuerte. También .se puede hacer con vibración de labios) y estaba feliz y contento porque habla salvado la vida a dos animales y además ayudó a hacer la casa nueva.

Al día siguiente, el caballo se fue otra vez de paseo, contento, a veces corriendo (tocotoco tocotoco tocotoco...) y otras cantando (lala la la la lá, lelele lele lé,...). Cuando llevaba un rato caminando, de pronto, cataplooon. Se cayó dentro de un agujero grande y profundo y no podía salir. Entonces comenzó a pedir ayuda (eeeeehhh, socorrooooo, uuuuuuhh).

Así estuvo, un buen rato, y de pronto miró hacia arriba y vio asomados al agujero al pájaro y al conejo.

Le preguntaron:

-¿Qué te ha pasado?

– Pues que iba caminando y me he caído en el agujero. ¿Podéis llamar a mi familia para que vengan a sacarme de aquí?.

– Claro que sí, contestaron.

Y así lo hicieron. Fueron muy rápidos y avisaron a la familia del caballo, que fueron al agujero, y como tenían mucha fuerza, tirando y tirando de una cuerda lo sacaron de (Apretando los labios haciendo fuerza mmmmm.. después otra vez íac iac iac..., como tirando de cuerda).

Entonces el caballo les dio las gracias al conejo y al pájaro, y fueron amigos para siempre, y muchos días jugaban juntos.

Por eso siempre es bueno ayudar a los demás porque siempre tendremos más y mejores amigos.

Colorín, colorado,...

ACTIVIDAD CENTRAL:

El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá relacionarse con sus compañeros. Se comunica las actividades a desarrollarse, se desarrollará con toda el aula formando pequeños grupos según las indicaciones que dará el docente.

1. Tuli-Pan. Juego de persecución. Uno se la queda y persigue a los demás. Estos, para no ser atrapados, dicen "TULI", quedándose con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Podrán ser salvados cuando otro pase por debajo, y diciendo "PAN".



2. Los Galgos. Todos los alumnos dentro de una de las áreas de balonmano. Uno se la queda en el centro de la pista. Al que está en el medio se le pregunta: ¿hay galgos? ,este responde SI o NO. Si dice NO, todos los niños cruzan la pista para llegar sin ser atrapados a la otra área. Si el que se la queda responde SI, se le pregunta: ¿Quién? Entonces dice un nombre. El nombrado tiene que salir y cruzar la hasta llegar a la otra área de balonmano. Cuando lo consigue, o si es atrapado salen el resto de niños para llegar al área de enfrente. Los atrapados, se ponen en el medio para agarrar también, hasta que todos son alcanzados.

3. Cocodrilo Dormilón. En un extremo del patio se colocará un niño que será "El Cocodrilo Dormilón". El resto del grupo se encontrará cerca de él para despertarlo y gritarle "Cocodrilo Dormilón, Cocodrilo Dormilón". Cuando el cocodrilo decida despertarse perseguirá a los niños y estos intentarán escaparse y llegar a su refugio previamente escogido. El niño que sea tocado pasa a convertirse en "Cocodrilo Dormilón".



ACTIVIDAD FINAL:

1. Con la finalidad de evaluar mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.

Nombres y Apellidos..... Edad.....
I.E..... Fecha.....

CRITERIO DE EVALUACIÓN	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. Cumplio las normas y atiendo a las explicaciones.			
2. Participo activamente en las actividades y juegos.			
3. Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar			
4. Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.			
5. Acepto y respeto las normas elegidas entre todos			
6. Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos.			
7. Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.			
8. Actúo como mediador en los conflictos del grupo.			
9. Muestro actitudes de cooperación, respeto e igualdad.			

PLAN DE SESIÓN N° 7 EXPRESANDO NUESTRAS EMOCIONES

Objetivo específico:

Reconocer las distintas emociones que tiene el niño, a través del juego “el bazar de las emociones”.

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>✓ Reconociendo y expresando las distintas emociones que tenemos.</p>	<p>ACTIVIDAD DE INICIO: -Damos la bienvenida de forma afectuosa a los estudiantes. -Visualizamos el video: Conociendo las emociones. https://www.youtube.com/watch?v=73igr2Xclkc mediante el cual desarrollaremos preguntas sobre lo observado en el vídeo, reflexionando en las distintas emociones que atendimos. - Indicamos el propósito de esta sesión. -Daremos a conocer a los estudiantes los materiales que tendrán que utilizar. Realizaremos las explicaciones de la manera a desarrollar la presente sesión.</p> <p>ACTIVIDADES CENTRALES: -El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá reconocer y expresar sus emociones con sus compañeros. -Se comunica las actividades a desarrollarse. -Se desarrollará en el aula formando un círculo alrededor del salón donde a la indicación del docente se dará inicio. -Se evalúa mediante una lista de cotejo, las actividades realizadas durante la sesión.</p> <p>ACTIVIDADES FINALES: -Los estudiantes comentan de forma voluntaria respondiendo algunas de estas preguntas: ¿Ha sido fácil contar la historia de las emociones elegidas? ¿Cuándo un compañero ha dicho en voz alta sus emociones, han recordado alguna situación parecida que les haya pasado?</p> <p>ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: -Realizaremos el cierre reflexionando sobre la propuesta presentada y de qué manera esta actividad ayudará para mejorar las relaciones entre compañeros. -Invitamos a los estudiantes a elaborar un juego que ayude a la cooperación para la siguiente clase.</p>	<p>-Dialogo grupal -Cañón multimedia -Vídeo -Aula de clase</p> <p>Materiales: -Tarjetas escritas con distintas emociones.</p> <p>-Ficha de lista de cotejo</p>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>15 min</p>	<p>✓ Reconocen y expresan las distintas emociones que atravesaron, mediante el dialogo grupal.</p>

EJECUCIÓN DEL PLAN DE LA SÉPTIMA SESIÓN: EXPRESANDO NUESTRAS EMOCIONES.

ACTIVIDAD DE INICIO.

5. Con la finalidad de motivar el interés en los educandos el docente muestra un vídeo el cual trata acerca de las variadas emociones que existen mediante el cual ellos mismo conocerán las emociones correctas e incorrectas que manifiestan con sus compañeros.
¿Ha sido fácil contar la historia de las emociones elegidas? ¿Cuándo un compañero ha dicho en voz alta sus emociones, han recordado alguna situación parecida que les haya pasado?



<https://www.youtube.com/watch?>

ACTIVIDAD CENTRAL:

Para la realización de la actividad “*El bazar de las emociones*”, se colocarán las mesas de las estudiantes pegadas a las paredes del aula y con las sillas formarán un círculo en el centro de la misma. El docente ocupará el lugar en el círculo hecho con sillas, en las que se sentarán los estudiantes para llevar a cabo la actividad.

El hecho de sentarse en círculo permite igualar a todos los estudiantes y que, cuando hablen o expresen las emociones vividas, puedan hacerlo de cara a sus compañeros de clase.

EL BAZAR DE LAS EMOCIONES

1. Los alumnos se sientan en sus sillas formando un círculo en el centro de la clase.
2. El docente explica en qué consiste la dinámica “El bazar de las emociones”. Es importante incidir al respecto que una emoción de por sí no es buena ni mala, es decir, se trata de una reacción personal que pasan y sienten las personas. Aun así, también hay que hacerles ver a los estudiantes que en muchas ocasiones una emoción trae implícito un pensamiento o una determinada acción y que dichas acciones deben poder ser gestionadas correctamente porque debemos ser capaces de ponerle un nombre.
3. El docente coloca en el centro del aula sobre algún tipo de superficie las emociones que ha recortado y plastificado previamente. Estas tarjetas con las emociones deben estar boca abajo.
4. Entre los estudiantes se decide el orden por el que de forma ordenada irán cogiendo una emoción de las que están en el centro. Una vez decidido el orden, será cuando el primer alumno se levantará y cogerá la tarjeta con emociones que están en la mesa y boca abajo. Una vez las haya cogido, volverá a su sitio.

5. El estudiante que tiene la tarjeta con la emoción debe leer en voz alta qué emoción tomó del centro. En ese momento es cuando debe explicar al resto de la clase una situación que le haya pasado y que guarde relación con la emoción que ha cogido del centro. Concretamente, debe explicar:

- Una emoción que le haya ocurrido en el aula, en el centro escolar o que le haya ocurrido fuera del centro escolar (casa, calle, campo de fútbol, hospital...)

6. El estudiante puede empezar a contar su experiencia de esta manera:

Yo he sentido la emoción de [EMOCIÓN] cuando / un día que...

7. Una vez contada su experiencia relacionada con la emoción que ha elegido, bien puede quedarse esta emoción hasta el final de la sesión, bien puede devolverla al centro para que otro compañero de clase las pueda utilizar. Si se elige esta segunda opción, es conveniente que los alumnos no miren dónde las coloca o bien conviene que desordene y ordene las tarjetas de nuevo. Todo dependerá de la cantidad de tarjetas con emociones de que se disponga para la actividad.

8. Siguiendo el orden establecido, el segundo alumno iría al centro del bazar de las emociones y repetiría la misma acción que su compañero y así hasta que todos los compañeros hubieran pasado por el mismo procedimiento.

9. Durante el desarrollo de la sesión se hace predominar el silencio y el respeto hacia lo que cuentan los compañeros. Para crear un buen clima en el aula se pone una música relajante mientras transcurre la dinámica.

ACTIVIDAD FINAL:

1. Con la finalidad de evaluar mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.

Nombres y Apellidos..... Edad.....
 I.E..... Fecha.....

CRITERIO DE EVALUACIÓN	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. Cumpló las normas y atiendo a las explicaciones.			
2. Participo activamente en las actividades y juegos.			
3. Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar			
4. Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.			
5. Acepto y respeto las normas elegidas entre todos			
6. Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos.			
7. Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.			
8. Actúo como mediador en los conflictos del grupo.			
9. Muestro actitudes de cooperación, respeto e igualdad.			

PLAN DE SESIÓN N° 8 CONFIANZA EN SI MISMOS

Objetivo específico:

Crear confianza en sí mismos y en los demás a través del juego "cuerpo y movimiento".

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>✓ Creando confianza en sí mismos y en los demás a través de juegos cooperativos.</p>	<p>ACTIVIDAD DE INICIO: -Damos la bienvenida de forma afectuosa a los estudiantes. -Visualizamos el video: David y Goliat la confianza. https://www.youtube.com/watch?v=6eBYg3njrUk mediante el cual desarrollaremos preguntas sobre lo observado en el vídeo reflexionando sobre la confianza que debemos de tener en uno mismo. ¿Los personajes de la historia, se parecerán? ¿Por qué son diferentes? ¿Por qué David venció a Goliat? ¿Otro soldado hubiera podido hacer lo mismo? - Indicamos el propósito de esta sesión. -Daremos a conocer a los estudiantes los materiales que tendrán que utilizar para realizar la sesión. Realizaremos las explicaciones de la manera a desarrollar la presente sesión.</p> <p>ACTIVIDADES CENTRALES: -El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá tener confianza en sí mismo y en los demás. -Se comunica las actividades a desarrollarse. -Se desarrollará en el patio de la escuela formando grupos. -Se evalúa mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.</p> <p>ACTIVIDADES FINALES: - Los estudiantes comentan de forma voluntaria respondiendo algunas de estas preguntas: ¿Qué fue lo más relevante que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo podremos seguir mejorando?</p> <p>ACTIVIDADES DE EXTENCIÓN: -Realizaremos el cierre reflexionando sobre la propuesta presentada y de qué manera esta actividad ayudará para mejorar las relaciones entre compañeros. -Invitamos a los estudiantes a elaborar un juego que ayude a la cooperación para la siguiente clase.</p>	<p>-Dialogo grupal -Cañón multimedia -Vídeo -Aula de clase</p> <p>Materiales: -Bloques de cuadrados. -Siluetas de animales acuáticos.</p> <p>-Ficha de lista de cotejo -Periódicos</p>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>15 min</p>	<p>✓ Crean confianza en sí mismos y en los demás a través de juegos de movimientos, entre pares.</p>

EJECUCIÓN DEL PLAN DE LA OCTAVA SESIÓN: EXPRESANDO NUESTRAS EMOCIONES.

ACTIVIDAD DE INICIO.

1. Con la finalidad de motivar el interés en los estudiantes el docente muestra un vídeo el cual trata acerca de la confianza que debe tener uno mismo para poder afrontar las distintas situaciones de la vida cotidiana.



<https://www.youtube.com/watch?v=6eBYg3nrUk>

ACTIVIDAD CENTRAL:

Cruzar el Lago: Se forman grupos de 3 o 4 alumnos. Se les indica contándoles que están delante de un lago lleno de pirañas, cocodrilos y miles de bichos que se los comerán si pisan el suelo. Deben cruzar el lago de una orilla a otra con la única ayuda de 5 ladrillos que pueden pisar y mover, pero no desplazarse dentro de ellas. En el momento en que una persona toca con los dos pies en el lago todo el grupo debe comenzar en la primera orilla.



La torre: Conforme los grupos de antes ya formados, con bloques de cuadrados, construir entre torre más alta. Todos los grupos formados ayudan para construir la Torre más alta posible, sin que



todos la se caiga.

No nos caemos por parejas: ¿Qué equilibrios podemos estar de forma que los miembros de un no estén en contacto con el suelo ni con ningún objeto? Se coloca el periódico en el suelo y se ubican según el espacio de los periódicos y grupos formados previamente, aumentando el grado de dificultad el periódico para que los niños muestren el grado de confianza en tratar de hacer ingresar a más compañeros al interior del periódico, cada vez más y más se realiza a doblar el periódico logrando que el niño tenga la iniciativa y confianza de lograr ingresar a todos los integrantes de su equipo al tamaño requerido del periódico dentro de él.

equipo dentro, se dobla

ACTIVIDAD FINAL:

1. Con la finalidad de evaluar mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.

Nombres y Apellidos..... Edad.....
 I.E..... Fecha.....

CRITERIO DE EVALUACIÓN	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. Cumpló las normas y atiende a las explicaciones.			
2. Participo activamente en las actividades y juegos.			
3. Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar			
4. Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.			
5. Acepto y respeto las normas elegidas entre todos			
6. Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos.			
7. Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.			
8. Actúo como mediador en los conflictos del grupo.			
9. Muestro actitudes de cooperación, respeto e igualdad.			

PLAN DE SESIÓN N° 9 APRENDEMOS A AUTORREGULAR NUESTRAS EMOCIONES

Objetivo específico: Aprendemos a autorregular nuestras emociones reconociendo conflictos.

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>Aprendiendo autorregular sus emociones.</p>	<p>ACTIVIDAD DE INICIO: -Damos la bienvenida de manera afectuosa a los estudiantes. -Acordamos normas para el desarrollo de las actividades. -Formamos un círculo de tal manera que puedan verse y escucharse todos.</p> <p>ACTIVIDADES CENTRALES: -El docente da las indicaciones a los estudiantes para explicar a los estudiantes que la sesión está relacionada a los afectos. -Se comunica lo que se realizaremos “hoy aprenderemos a autorregular nuestras emociones y descubrirán que es importante para mejorar las relaciones con los demás”. -Se evalúa mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.</p> <p>ACTIVIDADES FINALES: -El docente formulará preguntas acerca de la clase que se ha realizado. -Los estudiantes comentan en forma voluntaria.</p> <p>ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: -Fomentamos que los estudiantes conversen con sus padres u otros familiares sobre lo desarrollado en clase.</p>	<p>-Dialogo grupal</p> <p>-Aula de clase</p> <p>Materiales: -Papelotes -Fotocopias -Dibujos -Lápiz -Hojas bond -Limpiatipo</p> <p>-Ficha de lista de cotejo</p>	<p>10 min</p> <p>25 min</p> <p>10 min</p>	<p>Aprender autorregular sus emociones a través de diferentes formas de representación.</p>

EJECUCIÓN DEL PLAN DE LA NOVENA SESIÓN: ESTRATÉGIAS DEL SEMÁFORO

ACTIVIDAD DE INICIO.

Les damos la bienvenida a nuestros estudiantes de manera afectuosa.

-Acordamos normas para el desarrollo de las actividades

-Formamos un círculo de tal manera que puedan verse y escucharse todos.

ACTIVIDAD CENTRAL:

El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen la técnica del semáforo, para lo cual se comenta que esta sesión está relacionada con los afectos, por lo que se necesitará su colaboración manteniendo el respeto en todo momento.

Entregar a cada grupo una fotocopia con el caso de Luis y miguel y se pide que lo lean en voz alta.

Los niños de 3 grado estuvieron jugando futbol en la cancha a la hora del recreo; dentro del juego, se produjo un problema entre Luis y Miguel, justo cuando terminaba el recreo y debían volver a sus aulas.

Luis muy molesto porque dice que Miguel es un picón y que el gol que metió al final fue con trampa. Miguel, por su parte, dice que Luis se queja solo porque ha perdido.

Luis, muy enfadado, se va a enfrentar a Miguel....

Escribe lo que decidieron en grupo para solucionar el problema:

Pide que en cada grupo que es lo que puedan hacer en este caso para resolverlo.

ACTIVIDAD FINAL:

1. Con la finalidad de evaluar mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.

Nombres y Apellidos..... Edad.....
 I.E..... Fecha.....

CRITERIO DE EVALUACIÓN	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. Cumpló las normas y atiendo a las explicaciones.			
2. Participo activamente en las actividades y juegos.			
3. Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar			
4. Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.			
5. Acepto y respeto las normas elegidas entre todos			
6. Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos.			
7. Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.			
8. Actúo como mediador en los conflictos del grupo.			
9. Muestro actitudes de cooperación, respeto e igualdad.			

PLAN DE SESIÓN N° 10 EL TRABAJO COLECTIVO

Objetivo específico: Promover el compañerismo, trabajo en equipo, y la resolución de conflictos. “haciendo uso de la imaginación y la cooperación”				
ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
Fomentando el compañerismo y la unidad mediante la imaginación y el trabajo en equipo.	<p>ACTIVIDAD DE INICIO: -Les damos la bienvenida afectuosamente a los estudiantes. -Realizamos una dinámica para que los niños se sientan motivados. -Comulgamos las normas para el desarrollo de las actividades. - Indicamos el propósito de esta sesión. -Daremos a conocer a los estudiantes los útiles que tendrán que utilizar y el escenario donde se desarrollará la actividad.</p> <p>ACTIVIDADES CENTRALES: -El docente indicará las instrucciones del juego a los estudiantes que les permitirá consolidar la importancia del trabajo en equipo y el amor. -Se comunican las actividades a desarrollarse. -El juego se desarrollará con todos los integrantes del salón. -Se evalúa mediante una lista de cotejo, las actividades realizadas.</p> <p>ACTIVIDADES FINALES: -Reflexionamos con un ejemplo en el cual el docente mostrará un palo delgado y largo el cual lo romperá en la mitad, diciéndoles que cuando trabajamos por separado o individualmente lo más probable es que seremos débiles y cualquier factor que nos presente podría vencernos, pero, si todos nos unimos seremos fuertes y nadie podría rompernos, y así podemos superar algunas dificultades que se nos presenten en la vida.</p> <p>ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: El docente hace llegar una reflexión de cuán importante es estar unidos y trabajar juntos para un propósito común y no individual.</p>	<p>-Dialogo grupal</p> <p>-Pequeño cuento. -Aula de clase</p> <p>Materiales: -2 vasos para cada grupo. -1 tijera para cada grupo. -1 cuerda para cada grupo. -1 liga para cada grupo. - 1 pelotita para cada grupo. - Una tela grande.</p> <p>Escenario: - Ambiente del aula.</p> <p>-Ficha lista de cotejo.</p>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>15 min</p>	<p>Adoptan una actitud más solidaria con sus pares y toman conciencia de la importancia del trabajo en común y desarrolla su creatividad a través de la imaginación.</p>

EJECUCIÓN DEL PLAN DE LA DÉCIMA SESIÓN: EL TRABAJO COLECTIVO

1. ACTIVIDAD DE INICIO:

Dinámica.

Un solo grupo hace un círculo, y luego cantan: “Un señor muy alto y con sombrero me dijo toca la cabeza de un compañero, y yo lo hice lala, lalala, y yo lo hice lalala(la letra de la canción será lo mismo, sólo cambiará las palabras que hacen referencia a las partes del cuerpo, ejemplo: cabeza – hombro – barriga – espalda – Rodilla – pie.

2. ACTIVIDAD CENTRAL:

Haciendo uso de la imaginación y cooperación:

El docente menciona los materiales con los que contarán cada grupo y los explicará en el desarrollo del juego dándoles las respectivas instrucciones:

1. Se forman grupos a los cuales se les entregará los respectivos materiales.
2. Se les indicará que tendrán que transportar la pelotita que está dentro del vaso haciendo uso de los materiales entregados, sin coger con las manos.
3. En el transcurso del juego los otros equipos no deberán ver o espiar el proceso, por lo que se utilizará una tela grande como cortina.

Los atrapados:

Una pareja se atará una pita elástica en la muñeca de la mano quedando esta como una esposa, pero antes deberán la pareja entrelazarse con la pita elástica, luego tratarán de separarse el uno del otro sin desatar el nudo de la muñeca de la mano, ni mucho menos estirando la pita elástica de la muñeca. Si no lo lograron continúan probando con la siguiente pareja, de este modo todos participan tratando de solucionar el conflicto, si no lo lograron el maestro explicará mostrándoles que fue sencillo.

ACTIVIDAD FINAL:

1. Con la finalidad de evaluar mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.

Nombres y Apellidos..... Edad.....
 I.E..... Fecha.....

CRITERIO DE EVALUACIÓN	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. Cumpló las normas y atiende a las explicaciones.			
2. Participo activamente en las actividades y juegos.			
3. Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar			
4. Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.			
5. Acepto y respeto las normas elegidas entre todos			
6. Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos.			
7. Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.			
8. Actúo como mediador en los conflictos del grupo.			
9. Muestro actitudes de cooperación, respeto e igualdad.			

PLAN DE SESIÓN N° 11 TRABAJANDO CON MIS COMPANEROS

Objetivo específico: Resaltar la importancia de la comunicación en la organización y las relaciones “a través del juego en equipo”

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p align="center">Promoviendo la importancia de la comunicación mediante juegos grupales.</p>	<p>ACTIVIDAD DE INICIO: -Damos la bienvenida de forma afectuosa a los estudiantes. -Para motivar visualizamos un video educativo: https://www.youtube.com/watch?v=LAOICltN3MM acordaremos normas para desarrollar las actividades en armonía. - Indicamos el propósito de esta sesión. -Daremos a conocer a los estudiantes los útiles que tendrán que utilizar. Realizaremos las explicaciones de los escenarios y ambientes en el que desarrollaremos las sesiones.</p> <p>ACTIVIDADES CENTRALES: -El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá relacionarse con sus compañeros -Se comunica las actividades a desarrollarse. -Se desarrollará con todo el salón formando pequeños grupos según las indicaciones que dará el docente. -Se evalúa mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.</p> <p>ACTIVIDADES FINALES: -Los estudiantes responden sobre sus experiencias en la actividad con las siguientes interrogantes: ¿Qué fue lo más relevante que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo podemos seguir mejorando?</p> <p>ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: -Explicamos a los niños y reflexionamos sobre la importancia de la comunicación y la organización tanto en casa, como en la escuela.</p>	<p>-Dialogo grupal -Parlantes -USB -Aula de clase</p> <p>Recursos 1: - Tapitas de gaseosa. - Limpiatipo - Pizarra - Humano - Alfombra</p> <p>Recursos 2: -2 lápices -2 hojas en blanco. -3 dibujo para cada grupo.</p> <p>-Ficha de lista de cotejo</p>	<p align="center">10 min</p> <p align="center">30 min</p> <p align="center">15 min</p>	<p align="center">Reconocen tomando conciencia de la importancia del dialogo en sus relaciones humanas como en su desarrollo integral.</p>

EJECUCIÓN DEL PLAN DE LA UNDÉCIMA SESIÓN: EL TRABAJO COLECTIVO

1. ACTIVIDAD DE INICIO:

Para motivar el interés en los estudiantes se visualizará un vídeo relacionado a la importancia del diálogo



<https://www.youtube.com/watch?v=YGxr38aTM2c>

2. ACTIVIDAD CENTRAL:

El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen el juego que les permitirá relacionarse con sus compañeros. Se comunican las actividades a desarrollarse. Se desarrollará con todo el aula formando pequeños grupos según las indicaciones que dará el docente.

Trabajando en equipo

- Se forman dos grupos (acuerdan el nombre del equipo).
- Se les entrega el limpiatipo, y las tapitas al equipo.
- Al grupo se les asignan roles (uno encargados de proporcionar las tapas, otro hacer bolitas con el limpiatipo y otro proporcionar el limpiatipo).
- Se elige a un integrante dentro del grupo para que ejecute el juego.
- El participante tendrá que pegar las tapas que pueda en la pizarra por un tiempo de 30 segundos.
- El docente controlará el tiempo para ambos equipos (primero se empieza con un equipo luego con otro)
- Mientras tanto el otro equipo esperará sentado en una alfombra.

Mensaje en la espalda

Desarrollo: Participan dos equipos sentados en fila india. El docente entrega a los últimos de cada grupo un dibujo de trazos sencillos, ejemplo: una cama, figuras geométricas, una flor etc. Los estudiantes deberán hacer llegar la información del dibujo realizándola en la espalda con el dedo al compañero que está delante y así sucesivamente va avanzando la información en la espalda de los diferentes participantes, hasta llegar a los primeros quienes tendrán un lápiz y un papel para dibujar la información que obtuvieron, así veremos qué grupo recibe bien la información

ACTIVIDAD FINAL:

1. Con la finalidad de evaluar mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.

Nombres y Apellidos..... Edad.....
 I.E..... Fecha.....

CRITERIO DE EVALUACIÓN	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. Cumpla las normas y atienda a las explicaciones.			
2. Participo activamente en las actividades y juegos.			
3. Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar			
4. Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.			
5. Acepto y respeto las normas elegidas entre todos			
6. Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos.			
7. Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.			
8. Actúo como mediador en los conflictos del grupo.			
9. Muestro actitudes de cooperación, respeto e igualdad.			

PLAN DE SESIÓN N° 12 REGULAMOS NUESTRAS EMOCIONES

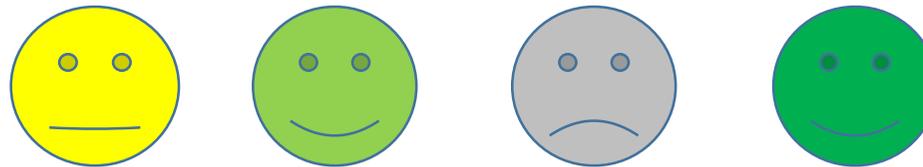
Objetivo específico: Regula sus emociones practicando la estrategia del semáforo.

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>Regulando sus emociones y comportamiento.</p>	<p>ACTIVIDAD DE INICIO: -Les damos la bienvenida a nuestros estudiantes de manera afectuosa. -Acordamos normas para el desarrollo de las actividades. -Visualizamos algunas imágenes en la pizarra y pedimos que comenten. -Se les reparte por grupos tarjetas para que escriban un comentario sobre las emociones observadas. -Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hacen ellos cuando tienen esas emociones? ¿Cómo actúan ustedes? -De manera voluntaria deberán leer sus respuestas.</p> <p>ACTIVIDADES CENTRALES: -El docente da las indicaciones a los estudiantes para que realicen la técnica del semáforo. -Se comunica lo que se realizara “hoy aprenderemos como regular nuestras emociones”. -Se evalúa mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.</p> <p>ACTIVIDADES FINALES: -El docente formulará preguntas acerca del juego que se ha realizado. -Los estudiantes comentan en forma voluntaria.</p> <p>ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: -Fomentar a los estudiantes a que practiquen la técnica realizada en clase, con sus amigos y en su comunidad.</p>	<p>-Dialogo grupal</p> <p>-Aula de clase</p> <p>Materiales: -Silueta de emociones con caritas.</p> <p>-Silueta de semáforo.</p> <p>-Papel bond.</p> <p>-Tarjetas de cartulina.</p> <p>-Plumones</p> <p>-Listones con consigna.</p> <p>-Ficha de lista de cotejo.</p>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>15 min</p>	<p>Regulan sus emociones utilizando estrategias de autorregulación de emociones.</p>

EJECUCIÓN DEL PLAN DE DUODÉCIMA SESIÓN: ESTRATEGIAS DEL SEMÁFORO

ACTIVIDAD DE INICIO.

1. Con la finalidad de motivar el interés en los estudiantes, el docente inicia un diálogo sobre la importancia de las emociones y de la forma como actúan.
2. Se indica que formen grupo de acuerdo a la cantidad de alumnos que haya ya sea de dos, de tres, etc.
3. Colocamos las imágenes sobre las emociones en la pizarra y pedimos que observen y comenten.
4. Luego entregamos las tarjetas para que escriban sus comentarios.



ACTIVIDAD CENTRAL:

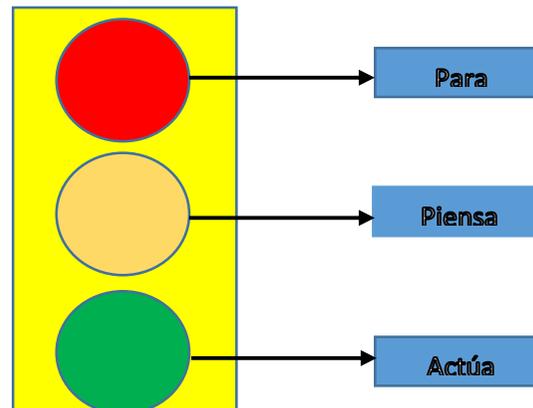
El docente da las indicaciones a los estudiantes que realicen la técnica del semáforo, la cual consiste en aplicar un control sobre las emociones negativas que tenemos ante diferentes situaciones.

Pondremos en práctica esta técnica de la siguiente manera, caminamos todos por el aula evitando golpearnos. Recordando que debemos estar atentos a las indicaciones que dará el docente: cuando diga que estamos enojados (rojo) nos detenemos un momento, nos serenamos y tomamos aire un poco, cuando decimos amarillo, nos detenemos a pensar y cuando decimos verde actuamos dándonos un abrazo fuertemente a nosotros mismos.

Practicaremos la estrategia dos veces en situaciones diferentes:

- ✓ **PRIMERA SITUACIÓN: Ira**
Tu compañero de carpeta ha cogido sin tu permiso tus plumones y los ha perdido, estas muy enojado porque tu mamá se molestará contigo.

- ✓ **SEGUNDA SITUACIÓN: Tristeza**
Tienes una profunda tristeza y, al mismo tiempo, ira porque el vecino colocó veneno en el jardín y tu gato se lo comió y murió.



ACTIVIDAD FINAL:

1. Con la finalidad de evaluar mediante una lista de cotejo las actividades realizadas durante la sesión.

Nombres y Apellidos..... Edad.....
 I.E..... Fecha.....

CRITERIO DE EVALUACIÓN	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. Cumpló las normas y atiendo a las explicaciones.			
2. Participo activamente en las actividades y juegos.			
3. Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar			
4. Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.			
5. Acepto y respeto las normas elegidas entre todos			
6. Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos.			
7. Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.			
8. Actúo como mediador en los conflictos del grupo.			
9. Muestro actitudes de cooperación, respeto e igualdad.			

FOTOGRAFÍAS

REALIZANDO EL PRE TEST EN EL AULA DEL GRUPO EXPERIMENTAL



CONCLUYENDO CON EL DESARROLLO DEL POS TEST EN EL AULA CON EL GRUPO EXPERIMENTAL



EVALUANDO AL GRUPO CONTROL



DESARROLLANDO LA PARTE TEÓRICA DE LA SESIÓN



LOS ESTUDIANTES VISUALIZANDO EL VÍDEO DEL DESARROLLO DE LAS SESIONES



DESARROLLANDO LA PARTE PRÁCTICA DE LA SESIÓN “CIRCUITO POR PAREJAS”



DESARROLLO DEL JUEGO COOPERATIVO ENTRE COMPAÑEROS



APLICANDO EL JUEGO COOPERATIVO DEL GRUPO EXPERIMENTAL SESIÓN “LA TELA”



RELACIONES ENTRE COMPAÑEROS DE UNA FORMA COOPERATIVA



DESARROLLO DE LA SESIÓN “LAS CARRERAS”

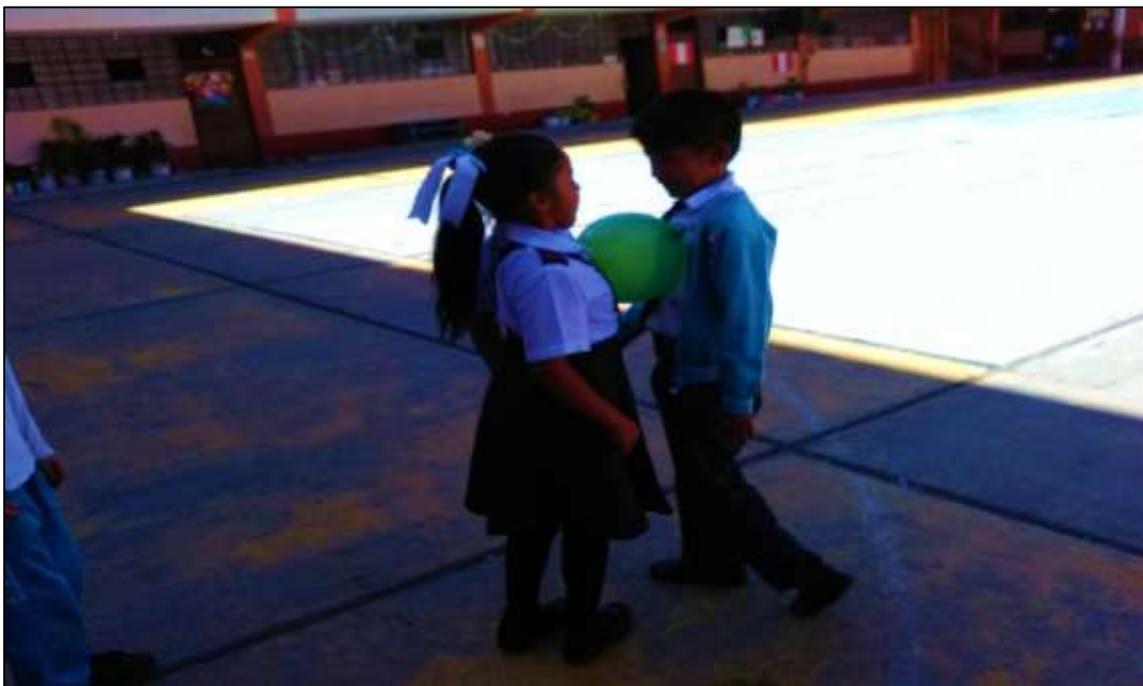


MOTIVANDO AL DESARROLLO DE LOS JUEGOS EN COOPERACIÓN





SESIÓN “LOS GESTOS Y LOS GLOBOS”



DESARROLLANDO LAS SESIONES DENTRO DEL AULA



REALIZANDO UNA FIESTA DE DESPEDIDA DENTRO DEL AULA



UN COMPARTIR DE DESPEDIDA CON LOS ESTUDIANTES



FOTOGRAFÍA GRUPAL POR LA DESPEDIDA





ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, a los 18 días del mes de ENERO del año dos mil 21 reunidos bajo la plataforma de Cisco Webex de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"; los profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación, que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 0013-2021-UNHEVALFCE-D de fecha 12 ENERO DEL 2021, conformados por:

Presidente : DR. HAIBER ECHEVARRÍA RODRÍGUEZ
Secretario (a) : DR. ELADIO VELEZ DE VILLA ESPINOZA
Vocal : Mg. FIDEL ALVARADO ECHEVARRÍA

Con el asesoramiento del DR. WILFREDO SOTIL CORTAVARRÍA; el (la) Bachiller: MARLENI COLLAZOS AGUIRRE aspirante al Título de Licenciado (a) en Educación en la Especialidad: EDUCACION PRIMARIA, dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR RELACIONES INTERPERSONALES EN EL 3ER GRADO DE LA I.E HERMILIO VALDIZAN DE HUÁNUCO - 2018

_____ a las 11:20 horas y concluyó a las 12:45 horas,

Concluido el proceso de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos, el (la) aspirante obtuvo el siguiente resultado:

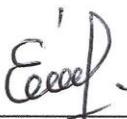
		Nota
Deficiente	: (00; 13)	: ()
Regular	: (14)	: ()
Bueno	: (15; 16)	: (<u>15</u>)
Muy Bueno	: (17; 18)	: ()
Excelente	: (19; 20)	: ()

PROMEDIO : 15 QUINCE
(en números) (en letras)

Quedando el (la) aspirante como: APROBADO por UNANIMIDAD.

Dando por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad


PRESIDENTE
DNI N° 22669203


SECRETARIO
DNI N° 22402848


VOCAL
DNI N° 22512017



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, a los 18 días del mes de ENERO del año dos mil 21 reunidos bajo la plataforma de Cisco Webex de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"; los profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación, que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 0013-2021-UNHEVALFCE-D de fecha 12 ENERO DEL 2021, conformados por:

Presidente : DR. HAIBER ECHEVARRÍA RODRÍGUEZ
 Secretario (a) : DR. ELADIO VELEZ DE VILLA ESPINOZA
 Vocal : Mg. FIDEL ALVARADO ECHEVARRÍA

Con el asesoramiento del DR. WILFREDO SOTIL CORTAVARRÍA; el (la) Bachiller: JHONATAN LINO ESTRELLA MENDOZA aspirante al Título de Licenciado (a) en Educación en la Especialidad: EDUCACIÓN PRIMARIA, dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR RELACIONES INTERPERSONALES EN EL 3ER GRADO DE LA I. E. HERMILIO VALDIZAN DE HUÁNUCO-2018

a las 11:20 horas y concluyó a las 12:45 horas,

Concluido el proceso de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos, el (la) aspirante obtuvo el siguiente resultado:

		Nota
Deficiente	: (00; 13)	: ()
Regular	: (14)	: ()
Bueno	: (15; 16)	: (<u>15</u>)
Muy Bueno	: (17; 18)	: ()
Excelente	: (19; 20)	: ()

PROMEDIO : 15 (en números) QUINCE (en letras)

Quedando el (la) aspirante como: APROBADO por UNANIMIDAD

Dando por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad


 PRESIDENTE
 DNI N° 22669202


 SECRETARIO
 DNI N° 22402848


 VOCAL
 DNI N° 22512017



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, a los 18 días del mes de ENERO del año dos mil 21 reunidos bajo la plataforma de Cisco Webex de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"; los profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación, que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 0013-2021-UNHEVAL/CE-D de fecha 12 ENERO DEL 2021, conformados por:

Presidente : DR. HAIBER ECHEVARRÍA RODRÍGUEZ
Secretario (a) : DR. ELADIO VELEZ DE VILLA ESPINOZA
Vocal : Mg. FIDEL ALVARADO ECHEVARRÍA

Con el asesoramiento del DR. WILFREDO SOTIL CORTAVARRÍA; el (la) Bachiller: MIGUEL ÁNGEL SALAZAR RIVAS aspirante al Título de Licenciado (a) en Educación en la Especialidad: EDUCACIÓN PRIMARIA, dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR RELACIONES INTERPERSONALES EN EL 3ER GRADO DE LA I.E. HERMILIO VALDIZAN DE HUÁNUCO-2018

a las 11:20 horas y concluyó a las 12:45 horas,

Concluido el proceso de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos, el (la) aspirante obtuvo el siguiente resultado:

		Nota
Deficiente	: (00; 13)	: ()
Regular	: (14)	: ()
Bueno	: (15; 16)	: (<u>15</u>)
Muy Bueno	: (17; 18)	: ()
Excelente	: (19; 20)	: ()

PROMEDIO : 15 (en números) QUINCE. (en letras)

Quedando el (la) aspirante como: APROBADO por UNANIMIDAD.

Dando por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad

[Firma]
PRESIDENTE
DNI N° 22669203

[Firma]
SECRETARIO
DNI N° 22402848

[Firma]
VOCAL
DNI N° 22512017

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN		REGLAMENTO DE REGISTRO DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR GRADOS ACÁDEMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES			
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN		RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNHEVAL	VERSION	FECHA	PAGINA
		OFICINA DE BIBLIOTECA CENTRAL	0.1	22/01/2021	1 de 2

ANEXO 2

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRÓNICAS DE PREGRADO

1. IDENTIFICACIÓN PERSONAL (especificar los datos de los autores de la tesis)

Apellidos y Nombres: Collazos Aguirre Marleni

DNI: 77422577

Correo electrónico: marlenicollazosaguirre58@gmail.com

Teléfonos: Casa _____ Celular 927676952 Oficina _____

Apellidos y Nombres: Estrella Mendoza Shonatan Lino

DNI: 70061518

Correo electrónico: shonlinomen@gmail.com

Teléfonos: Casa _____ Celular 916255152 Oficina _____

Apellidos y Nombres: Salazar Rivas Miguel Ángel

DNI: 40841235

Correo electrónico: mianveri@gmail.com

Teléfonos: Casa _____ Celular 962651375 Oficina _____

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Pregrado	
Facultad de:	<u>Ciencias de la Educación</u>
E. P. :	<u>Educación Primaria</u>

Título Profesional obtenido:

Licenciado en Ciencias de la Educación

Título de la tesis:

" APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA
MEJORAR RELACIONES INTERPERSONALES EN EL
3ER GRADO DE LA I.E. HERMILIO VALDIZAN DE
HUÁNUCO - 2018

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN		REGLAMENTO DE REGISTRO DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR GRADOS ACÁDEMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES			
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN		RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNHEVAL	VERSION	FECHA	PAGINA
		OFICINA DE BIBLIOTECA CENTRAL	0.1	27/01/2021	2 de 2

Tipo de acceso que autoriza(n) el (los) autor(es):

Marcar "X"	Categoría de Acceso	Descripción del Acceso
X	PÚBLICO	Es público y accesible al documento a texto completo por cualquier tipo de usuario que consulta el repositorio.
	RESTRINGIDO	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, más no al texto completo

Al elegir la opción "Público", a través de la presente autorizo o autorizamos de manera gratuita al Repositorio Institucional – UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el Portal Web repositorio.unheval.edu.pe, por un plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla, siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente.

En caso haya(n) marcado la opción "Restringido", por favor detallar las razones por las que se eligió este tipo de acceso:

Asimismo, pedimos indicar el período de tiempo en que la tesis tendría el tipo de acceso restringido:

- () 1 año
- () 2 años
- () 3 años
- () 4 años

Luego del período señalado por usted(es), automáticamente la tesis pasará a ser de acceso público.

Fecha de firma: 30/01/2021

Firma del autor y/o autores:


Marleni Collazos Aguirre


Jonathan Estrella Mendoza


Miguel Angel Salazar Rivas