

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EDUCACIÓN FÍSICA Y DANZAS



**“PRÁCTICA DE ACTIVIDAD LÚDICA Y NIVEL DE SOCIALIZACIÓN
DE ESTUDIANTES CON CAPACIDADES DIFERENTES DEL CENTRO
DE EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL N° 01 BEATO PIERRE
FRANCOIS JAMET DE ABANCAY – 2011”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD
DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DANZAS.**

PRESENTADO POR:

BACH. CARLA VERA RODRÍGUEZ
BACH. LUIS VALENZUELA MAMANI

ASESORES:

LIC. TEODORO ARENAS MAMANI
LIC. EDDI MIGUEL SUCARI MAMANI

ABANCAY, PERÚ
DICIEMBRE DEL 2011.

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURIMAC	
CÓDIGO	MFN
	BIBLIOTECA CENTRAL
FECHA DE INGRESO:	28 MAR 2012
Nº DE INGRESO:	00137

Dr. JORGE SEGUNDO CUMPA REYES.
Presidente de la Comisión de Orden y Gestión.

Dr. MANUEL ISRRAEL HERNENDEZ GARCÍA.
Visipresidente Administrativo de la
Comisión de Orden y Gestión.

Dra. ELIA LEYLA ESTRADA ORE.
Visipresidente Administrativo de la Comisión de Orden
y Gestión.

Mg. PASCUAL AYAMAMANI COLLANQUI.
Presidente del Jurado Evaluador de Tesis.

Lic. OSWALDO QUISPE QUISPE.
Primer Integrante del Jurado Evaluador de Tesis.

Lic. HERNAN HURTADO TRUJILLO.
Segundo Integrante del Jurado Evaluador de Tesis.



Con cariño a Dios, a mis queridos padres Alfonso y Rosa, a mi dulce hijita María Fernanda y a mi esposo Wildens que son la razón de mi existencia, quienes me apoyaron incondicionalmente durante mi Formación Profesional.

Carla

Con cariño a mi querida madre Elsa y a mis hermanos Florencio, Carlos, Rosalia que son mi fuerza y aliento para mi superación personal, quienes me apoyaron incondicionalmente durante mi Carrera Profesional.

Luis

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	4
RESUMEN.....	8
INTRODUCCIÓN.....	10

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	13
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	16
1.3. OBJETIVOS:.....	16
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	16
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	17
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	17

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1.1. ANTECEDENTES.....	19
2.1.2. BASES TEÓRICOS.....	21
2.2.1. ACTIVIDADES LÚDICAS.....	21
2.2.2. SOCIALIZACIÓN.....	46
2.2.3. CAPACIDADES DIFERENTES.....	55
2.1.3. MARCO CONCEPTUAL.....	60

CAPÍTULO III

SISTEMA DE HIPÓTESIS

3.1. HIPÓTESIS GENERAL.....	66
3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS.....	66
3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	67

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. ÁMBITO DE ESTUDIO.....	68
4.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	68
4.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	68
4.4. NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	68
4.5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	69
4.6. UNIDADES DE ANÁLISIS.....	69
4.7. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	69
4.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	71
4.9. TÉCNICA DE PROCESAMIENTO DE DATOS.....	71
4.10. PLANTEAMIENTO DE LAS HIPÓTESIS NULAS Y ALTERNAS.....	72

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIONES

5.1. CARACTERIZACIÓN DEL ÁMBITO DE ESTUDIO.....	73
5.2. DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA.....	75
5.3. ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LAS VARIABLES.....	76
5.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS	79

5.5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	85
CONCLUSIONES.....	89
SUGERENCIAS.....	90
BIBLIOGRAFÍA.....	92
ANEXOS.....	96

RESUMEN

La presente investigación tiene como título **“Práctica de actividad lúdica y nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet”, de Abancay – 2011”**. En esta orientación, se ha planteado una pregunta general: ¿De qué manera se relaciona la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes en el Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” de Abancay / 2011? y dos preguntas específicas: ¿Cuál es la relación entre los juegos educativos generales y el desarrollo de la personalidad de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay?, y como segunda pregunta ¿Cuál es la relación entre los juegos educativos especiales y la integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay?

Cuenta también con los siguientes objetivos planteados: **Objetivo general** “Determinar la relación entre la actividad lúdica y el nivel de socialización” y los **Objetivos específicos** “Establecer la relación de los juegos Educativos generales con el desarrollo de la personalidad” y “Establecer la relación entre los juegos educativos especiales y la integración al entorno social de los estudiantes”.

El estudio plantea las siguientes hipótesis: **hipótesis general** “Existe una relación significativa entre la actividad lúdica y el nivel de socialización”, **hipótesis específicos**: “A mayor práctica de juegos educativos generales mayor es el desarrollo de la personalidad” y “A mayor práctica de los juegos educativos especiales mayor es la integración al entorno social”.

Para la contratación de la hipótesis se aplicó el **método** hipotético-deductivo, siendo el **tipo investigación** básica, **nivel** de investigación DESCRIPTIVO, **diseño de investigación**



CORRELACIONAL. La **población** de la investigación constituyen todos los estudiantes entre mujeres y varones, y la **muestra** es el total de la población (30 estudiantes). Para el recojo de información de campo se aplicó la **técnica**: la observación, siendo el **instrumento**: la guía de observación.

Los resultados más relevantes son: (1) Podemos afirmar que si existe una relación significativa entre la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes. (2) Si existe una relación significativa entre los juegos educativos generales y la personalidad en los estudiantes. (3) Podemos afirmar que si existe una relación significativa entre los juegos educativos especiales y la integración con el entorno social, en los estudiantes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del Distrito de Abancay 2011. (4) Los juegos son herramientas valiosas para lograr que los niños desarrollen actitudes favorables para su nivel de socialización.

En conclusión se confirman que si existe una relación significativa entre las variables actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes. A nivel específico, también se ha conformedo que a mayor práctica de juegos educativos generales mayor es el desarrollo de la personalidad de los estudiantes; en el mismo sentido, a mayor práctica de los juegos educativos especiales mayor es la integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.

SUMMARY

This research is entitled "Practice of recreational activity and level of socialization of students with disabilities Basic Education Center Special No. 01" Blessed Pierre Francois Jamet, "Abancay - 2011". In this orientation, it has raised a general question: How is related play activities and the level of socialization of students with disabilities at the Center for Basic Education Special No. 01 "Blessed Pierre Francois Jamet" Abancay / 2011 ? and two specific questions: What is the relationship between games for general educational and personality development of students with disabilities from the Centre for Basic Education Special No. 01 "Blessed Pierre Francois Jamet" District Abancay?, and as second question: What is the relationship between special educational games to the social integration of students with disabilities Basic Education Center Special No. 01 "Blessed Pierre Francois Jamet" Abancay district?

It also has the following objectives: Overall Objective "Determining the relationship between leisure activity and the level of socialization" and the specific objective "To establish the relationship of educational games overall with the development of personality" and "establish the relationship between special educational games and integration into the social environment of students. "

The study raises the following assumptions: general assumptions "There is a significant relationship between leisure activity and the level of socialization hypothesis" specifically "a more general practice of educational games greater the development of personality" and "A more practical special educational games greater integration into the social environment. "

For the procurement of the hypothesis is applied hypothetical-deductive method, basic research being the type, level of descriptive research, correlational research design. The research population consists of all students between women and men, and the sample is the total population (30 students). For field information gathering technique was used: observation, the instrument: the observation guide.

The most relevant results are: (1) We say that if there is a significant relationship between leisure activities, or employment and the level of socialization of students. (2) If there is a significant relationship between educational games and personality in general students. (3) We can say that if there is a significant relationship between special educational games and social integration with the environment, the students of Primary Education Center Special No. 01 "Blessed Pierre Francois Jamet" Abancay District 2011. (4) The games are valuable tools for ensuring that children develop positive attitudes to their level of socialization.

In conclusion, it confirms that if there is a significant relationship between variables and recreational activities, or level of socialization of students. A specific level, also has confirmed that higher educational games general practice the greater the personality development of students, in the same direction, the greater the practice of special educational games greater integration into the social environment of students with disabilities Basic Education Center Special No. 01 "Blessed Pierre Francois Jamet" Abancay district.

INTRODUCCIÓN

De conformidad con las disposiciones emanadas por el reglamento de grados y títulos de la facultad de Ciencias Sociales, Carrera Profesional de Educación, Especialidad Física y danzas; presentamos a vuestra consideración esta investigación titulada “Práctica de actividad lúdica y nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet”, de Abancay – 2011”, estudio que pretende establecer la relación entre las variables en estudio (actividad lúdica y nivel de socialización). Es necesario comprender que nadie nace sabiendo sino este se va adquiriendo con el tiempo, construyéndose progresivamente como cualquier otro aprendizaje.

Los estudiantes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet”, se desenvuelven en medio de vivencias complejas, teniendo en cuenta que la práctica de la actividad lúdica es un factor importante para el desarrollo de la capacidad de socialización y siendo el juego un medio eficaz, armonizador de fuertes motivaciones que favorecen la socialización; a través de esta investigación se pretende demostrar la relación de las actividades lúdicas y el nivel de socialización en los estudiantes con capacidades diferentes. Es evidente que la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización social.

La experiencia y los estudios realizados señalan, que cuando un estudiante se siente y se sabe valioso e importante, su comportamiento se manifiesta en la manera como actúa. En el Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet”, los estudiantes se muestran responsables, creativos, activos y se relacionan con sus compañeros y a su vez se desempeñan en lo escolar y social, por lo que se logran avances tanto en el desarrollo socio – afectivo como en lo intelectual.

El estudio está estructurado en cinco capítulos que se da a conocer a continuación:

El **primer capítulo** trata sobre el planteamiento del problema, descripción del problema, formulación del problema, objetivos y la justificación; **el planteamiento del problema** implica detallar aquellos aspectos que los caractericen, por lo que se hace necesario identificarlo, describirlo y definirlo adecuadamente, a fin de disponer de un verdadero problema científico; **la descripción del problema** trata sobre precisar, separar y aclarar los hechos que originaron el problema, vale decir un análisis del problema, empleando procedimientos inductivos y deductivos que permitan identificar las causas que lo originan; **los objetivos** son enunciados que describen el logro o resultado medible y observable que se espera obtener; y por último **la justificación**, en esta parte se realizara una exposición de las bondades de la investigación, tratando de explicar una justificación cualitativa y estar en relación directa con la naturaleza e importancia del problema planteado.

El **segundo capítulo** trata sobre el marco teórico que presenta los antecedentes del estudio, las bases teóricas y el marco conceptual; **los antecedentes** muestran las investigaciones previas desarrollada el contexto mundial y nacional, **las bases teóricas** presenta las principales teorías alrededor de las variables investigadas como actividad lúdica y nivel de socialización, y **el marco conceptual** presenta las definiciones operativas de los principales conceptos que se utilizan en la investigación.

El **tercer capítulo** presenta el sistema de hipótesis; hipótesis general, hipótesis específicos y la operacionalización de las variables; **la hipótesis** es la explicación como fase del conocimiento científico que acude a la comprobación y verificación de los hechos observados, y **las variables** son todo aquellos se mide, controla y estudia variando de acuerdo al lugar y tiempo.

El **cuarto capítulo** trata sobre la metodología; ámbito de estudio, método de investigación, tipo de investigación, nivel de investigación, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnica de procesamiento de datos y planteo

de hipótesis; por último **el quinto capítulo** trata sobre los resultados y discusión; caracterización del ámbito de estudio, resultados y análisis de las variables, discusión de los resultados y finalmente, se plantean las conclusiones, sugerencias, bibliografías y anexos respectivos.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En el Centro de Educación Básica Especial “Beato Pierre Francois Jamet” de Abancay se ha observado que los estudiantes realizan actividad lúdica (juegos) de manera espontanea, sin la ayuda de docentes especializados; se observó también que existe escasa práctica de actividad lúdica en estos estudiantes; además, los pocos juegos ejercitados no corresponden con el tipo de discapacidad que muestran los estudiantes; los juegos practicados son generalmente los individuales, cuando por sus características especiales, la población de este CEBE requiere ejercitar juegos activos y grupales que les permita una mayor socialización y desarrollo personal, considerando que la socialización en estos niños es desigual, si bien unos muestran habilidades para relacionarse, otros son cohibidos y retraídos.

Otro aspecto relevante a considerar es que se ha investigado muy poco a los estudiantes con capacidades diferentes, no habiendo estudios académicos referentes a juegos y socialización de personas especiales.

A decir de Gimeno Sacristán, la escuela es el *pararrayos* de la sociedad, a donde van a dar múltiples problemas sociales como el fracaso escolar, la discriminación de género, raza, religión y aún política. Un problemática social que se le ha dejado a la escuela como si fuera la única llamada a resolverla es: la inclusión de los niños con “necesidades educativas especiales” en la escuela regular.



En el Centro de Educación Básica Especial “Beato Pierre Francois Jamet” se observa diversos problemas de socialización en los estudiantes, desde la baja integración entre ellos, hasta bajas capacidades de éstos para la integración al entorno. La personalidad en estos niños es otro aspecto débil a atender: en general son emocionalmente inestables, extremadamente susceptibles, viven el presente, casi siempre rodeado de miedos y temores dados por la angustia de la discriminación, por su condición de discapacidad.

Es necesario incidir en este aspecto porque es una de las dificultades que permanentemente encontramos en estos niños no permitiendo su integración a los grupos de acuerdo a sus edades correspondientes.

En el marco del problema antes descrito, la presente investigación se propuso observar cómo la práctica de la actividad lúdica se relaciona con el nivel de socialización en dichos estudiantes.

Tomando en consideración que es necesario realizar investigaciones tendentes a aportar ideas en pro del mejor desarrollo del Sistema Educativo, surge en el presente trabajo la inquietud de relacionar las diferentes actividades lúdicas que se desarrollan, con la intención de mejorar el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes, considerando que la socialización es un proceso a través del cual el ser humano empieza a adaptarse al modo de vida de su sociedad. La socialización no se da de la misma manera en todas las sociedades, ni en todos los tiempos, cada sociedad tienen rasgos peculiares que la distinguen, así desde muy temprana edad los estudiantes con capacidades diferentes aprenden de los demás.

A nivel mundial se han realizado investigaciones sobre la actividad lúdica y su rol en la socialización en población escolar normal de educación básica regular, como en Venezuela y España; a nivel nacional también se han hecho estudios parecidos para

poblaciones escolares normales; sin embargo, no hay investigaciones con estudiantes de capacidades diferentes o estudiantes llamados también especiales.

La Educación Especial de los estudiantes con capacidades diferentes, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar la carencia de recursos didácticos atractivos, la deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los locales educativos y, en muchos casos, la falta de integración de los padres y en general los actores del proceso educativo. Toda esta serie de factores básicos, afectan a cada estudiante con capacidad diferente. En este sentido, es importante que tanto los docentes, los directivos, padres de familia y población en general entiendan que cada estudiante con capacidad diferente vale igual o más que un estudiante normal, respetándolo sin discriminar ya sea por problemas físicos o emocionales.

En este sentido, es importante que tanto los docentes, los directivos y padres de familia, entiendan que el juego es una actividad a utilizar, no sólo para entretener al niño, más que eso, el juego es una de las estrategias más importantes dentro de la socialización del estudiante en esta casa de estudios y en particular de nuestro objeto de estudio.

El juego para los estudiantes con capacidades diferentes, es la principal necesidad, que lleva a explorar el mundo, para conocerlo y dominarlo; así mejorar su nivel de socialización.

Finalmente, a través de esta investigación, se profundiza sobre la importancia del juego como una estrategia para mejorar el nivel de socialización en los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 Beato Pierre Francois Jamet de Abancay / 2011.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

1.2.1. Problema general:

¿De qué manera se relaciona la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes en el Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” de Abancay / 2011?

1.2.2. Problemas específicos:

- ¿Cuál es la relación entre los juegos educativos generales y el desarrollo de la personalidad de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” de Abancay / 2011?
- ¿Cuál es la relación entre los juegos educativos especiales y la integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” de Abancay / 2011?

1.3. OBJETIVOS.

1.3.1. Objetivo general:

Determinar la relación entre la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” de Abancay / 2011.

1.3.2. Objetivos específicos:

- Establecer la relación de los juegos Educativos generales con el desarrollo de la personalidad de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” de Abancay / 2011.

- Establecer la relación entre los juegos educativos especiales y la integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet”, de Abancay / 2011.

1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.

Por qué investigar?

Los estudiantes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet”, muestran problemas auditivos, visuales y físicos, que les imposibilita practicar actividades lúdicas, como también socializarse con los demás; motivado por esta problemática, la presente investigación se propone relacionar la práctica de las actividad lúdica y el nivel de socialización.

Teniendo en cuenta que la práctica de la actividad lúdica es un factor importante para el desarrollo del nivel de socialización, y siendo el juego un medio eficaz, armonizador de fuertes motivaciones que favorecen la socialización; a través de esta investigación se pretende demostrar la relación de las actividades lúdicas y el nivel de socialización en los estudiantes con capacidades diferentes. Es evidente que la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización social.

En consecuencia, la presente investigación es relevante ya que aporta nuevas evidencias sobre las variables en estudio para poblaciones especiales como son las personas con capacidades diferentes; es importante demostrar en qué medida el juego contribuye al nivel de socialización de los estudiantes. En el plano teórico se asume que las actividades lúdicas favorecen la socialización, a través del cual el estudiante comparte y puede seguir las reglas, respetar los turnos, creando su propia disciplina, afirmándose integralmente.

Para que investigar?

La presente investigación aspira a aportar nuevos conocimientos sobre los juegos y su relación con la socialización y proceso de aprendizaje en estudiantes con capacidades diferentes. Estos conocimientos deben ser útiles para tomar medidas que permitan mejorar la práctica de los juegos para desarrollar el nivel de socialización, de manera homogénea y adecuada con la edad de los estudiantes especiales del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” de Abancay / 2011.

Las acciones de mejora que se emprendan motivados por los resultados de la presente investigación, deben ser inclusivas, es decir que comprendan a todos los estudiantes, cual sea su edad, sexo, origen social, religión, o situación familiar de estos estudiantes.

Los resultados de la investigación serán útiles para implementar planes de mejora en centros educativos especiales y podrán ser usados por los directivos, docentes, estudiantes de educación especial, padres de familia, investigadores de grupos especiales, entre otras personas interesadas en la vida y desarrollo de las personas con capacidades diferentes.

El programa de educación Básica Especial, debe ejecutarse y adaptarse a la realidad de los estudiantes con capacidades diferentes, proporcionando las posibilidades de mejorar su deficiencia con arreglo a los objetivos planteados en la Educación Física Especial.

Además, las mejoras a realizarse en los centros educativos especiales deben orientarse hacia la promoción de niveles de vida adecuadas, mediante la adquisición de una buena socialización y actuar con mejores posibilidades en la práctica de actividades lúdicas de los estudiantes con capacidades diferentes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO.

Prevía revisión de materiales bibliográficos, a nivel internacional; se da a conocer trabajos de investigación parecidos, donde exponen lo siguiente:

ESPINOZA, Juan (1998). En su trabajo de investigación titulada "La Actividad Lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño en el Preescolar "Yare" Realizada en San Francisco de Yare" Estado de Miranda – Venezuela. Llega a las siguientes conclusiones.

- Podemos decir que los estudiantes con capacidades diferentes demostraron un alto grado de socialización de acuerdo a los resultados obtenidos.
- Las estrategias más aplicadas por el docente para el desarrollo de la socialización de los niños, fueron las rondas y los juegos dramatizados. Con relación a los juegos cooperativos y competitivos es importante señalar que solo el 25% de los docentes los utiliza como estrategia para desarrollar la socialización

BORGES, Carlos (1994). En su manual de juegos socializadores para docentes, llega a las siguientes conclusiones:

- Podemos decir que el juego constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del estudiante, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades, etc.



- Que le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, conocer a los demás y conocer el mundo que los rodea.
- Los juegos satisfacen las necesidades de socialización de los estudiantes.

PEÑA, Jean (1996) en su trabajo "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores", llega a las siguientes conclusiones.

- Los juegos recreativos sí tienen influencia en la socialización de los alumnos.
- Los juegos recreativos son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.
- Otro factor importante a mencionar es la influencia significativa de los juegos recreativos para la socialización

PERDONO, Sarafino y SANDOVAL, Fernando (1997), en su investigación "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización", dicho autor utilizó el método descriptivo, por que se describe los fenómenos observados. Llegando a la conclusión:

- En síntesis el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el estudiante con capacidades diferentes participen y se integren en cada actividad de socialización.
- Otro factor importante es adaptación de los juegos cooperativos para una mejor socialización.

En el nivel nacional, se da a conocer trabajos de investigación parecidos, donde exponen lo siguiente:

GARCÍA, Luis (1998), en su trabajo titulado "El juego como estrategia socializadora", habiendo empleado para su trabajo de investigación el Método Descriptivo, el cual llega a las siguientes conclusiones.



- Para García, Luis. El juego, y el desarrollo cognoscitivo del estudiante con capacidades diferentes, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización.
- El juego fue la principal manifestación de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes.
- La participación activa en los juegos fue la estrategia para la mayor socialización de los estudiantes con capacidades diferentes.

2.2. BASES TEÓRICAS.

2.2.1. ACTIVIDADES LÚDICAS.

Son actividades recreativas, destinadas a brindar al estudiante con capacidades diferentes a desarrollar y enriquecer sus cualidades, permitiéndole conocer su cuerpo y capacidad de acción, de relación y de expresión. También se puede decir que es la exploración del movimiento que permite el enriquecimiento cinético, la confianza y la seguridad para ir preparando al estudiante el dominio corporal (**LOLI, Gerardo 1994: 150**).

Por lo tanto conociendo la posición teórica del autor mencionado anteriormente, es posible concluir que no hay sustentos teóricos referidos a las actividades lúdicas en nuestra población (estudiantes con Capacidades Diferentes), es por ello que la teoría mencionada nos ayuda a tener una comprensión mejor de las actividades lúdicas en relación a la socialización de las personas con capacidades diferentes, no necesitan ser alcanzados de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones sociales consigo mismo y con los demás, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones. Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal, el niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar **(DEL PRADO, Irma 1991: 44)**

En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.

“El juego es un rasgo singular de la infancia y una actividad que acompaña a la experiencia cotidiana de los niños y niñas. Además, el juego es un derecho de los niños y una expresión social y cultural que se transmite y recrea entre generaciones. Este rasgo singular de la conducta infantil tiene una fuerte vinculación con la construcción del conocimiento, ya que, en esta etapa de la vida, investigar, jugar y conocer forman parte de un mismo proceso. Favorecer la expresión del juego en el cotidiano escolar permite que el niño conozca el mundo social, sus derechos y deberes, situándose en la realidad al mismo tiempo que disfruta y desarrolla la creatividad y la información” **(CALERO, Mavilo 1998: 17)**

El juego para el niño posee características diferentes. Surge espontáneamente de incitaciones instintivas que representan necesidades evolutivas.

El juego responde no solo a la tendencia del niño sino también a la de imitación, el juego es un medio para aprender y demostrar que está aprendiendo, es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades. Por consiguiente, se puede decir que el juego es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social.

“El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y especiales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, el juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser, es una de las manifestaciones de la vida activa del niño.” **(HANSON, Jorge 1987: 50)**

En esa perspectiva, cada juego se practica de acuerdo a las diferentes reglas planteadas para su ejecución, el profesor y/o padre debe sugerir y participar en el juego. Sus intervenciones le permitirán ganar la confianza infantil, el juego como elemento educativo influye en: desarrollo físico, en el desenvolvimiento psicológico, en la socialización y el desarrollo espiritual.

“Toda actividad que está dotada de placer funcional, y que se mantienen en pie, en virtud de ese mismo placer y gracias a él, cualesquiera sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad” **(BUHLER, Karl 1987: 26)**

Estos conceptos son las más aceptadas, pero es necesario recordar que el niño juega por que es un ser esencialmente activo y porque sus actos tiene que desenvolverse de acuerdo con su grado de desarrollo mental, mostrando placer por poner en práctica.

El juego en la Educación es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

“Los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia.

También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva, cada edad del niño tiene un grado de madurez o desarrollo que le es propio y donde piensan, actúan y sienten de modo peculiar” (HANSON, Jorge 1987: 50

Gracias a él se logro a comprender la libertad y la individualidad que requiere el niño en su educación. Así ofrece a educar al niño por a libertad y para la libertad, dejando madurar la infancia en el niño anteponiéndose a la inteligencia.

“Plantea al juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él. El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín “educare”, implica moverse salir, fluir. Es desenvolver sus potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa” (FREUD, Segismundo 1995: 26)

Por estas consideraciones Freud, se centra en el juego como la más pura actividad del hombre en su niñez, para así exteriorizar grandes potencializaciones encontradas dentro de el, sus ideas se encontraban en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad lúdica.

“La posición que asume Piaget al hablar del juego es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva. La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo” (PIAGET, Dean 1996: 21)

Según el párrafo entendemos que cada individuo aprende según un modelo de vida, imitándolo, en este sentido el niño ejercita sus sentidos ya que tiene oportunidad de www.nitropdf.com

observar, manipular, etc. Cuanto más sentidos ponga en juego el niño, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice.

“Determina que la participación de los individuos en una vida colectiva es más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos. En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. ” **(ENRIQUEZ 1996: 20)**

En esta sentido la edad preescolar, la acción y el significado se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño desea y realiza su deseo dejando que las categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias. Posteriormente, estas nociones se afianzan utilizando materiales estructurados y no estructurados. De esta manera el niño va gradualmente de lo concreto a lo abstracto, favoreciéndolo el desarrollo del pensamiento lógico.

En Educación Inicial, Primaria y secundaria, el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

“El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas. Las situaciones de juego y experiencias discretas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que los rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” **(PIAGET, Dean 1996: 21)**

Por consiguiente la posición que asume Piaget, es la del desarrollo de los niños por el apoyo de otras personas con el propósito de alcanzar pensamientos más avanzados.

Los niños van construyendo continuamente su aprendizaje para acercarse al medio dentro de un marco social, que les permite además ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas



situaciones que se les presentan. De este modo cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros.

“EL juego es el primer acto creativo del ser humano, comienza cuando el niño es bebe, a través del vínculo que se establece entre la realidad exterior, las fantasías y las necesidades donde los deseos que se van adquiriendo se aprenden con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto entre el que enseña y el que aprende. Es importante señalar que la necesidad de jugar es propia de todo niño, pero ha de tenerse en cuenta que no todos ellos juegan de la misma manera, ni a los mismos juegos, ni por las mismas motivaciones demostrando que el juego está determinado por las condiciones materiales de existencia, en un contexto social e histórico concreto, siendo imprescindible considerar lo lúdico en el Nivel Inicial como el inter-juego entre factores individuales y sociales que se condicionan mutuamente en una relación dialéctica en la cual se integran el docente, los alumnos, el conocimiento y el contexto” **(DEL PRADO, Irma 1991: 43 - 44)**

Vale decir que el juego es una actividad natural de cada individuo que inicia desde el primer momento de la existencia del ser humano. Cada niño juega de distinta manera de acuerdo a sus intereses, necesidades y el contexto natural, social y cultural que le rodea.

Por ello consideramos imprescindible en el nivel inicial el juego o el desarrollo de diferentes actividades lúdicas en forma intencional, a fin de lograr la formación integral del niño; vale decir; en la dimensión afectiva, motriz, emocional, espiritual, biológica, social y cognitiva.



“Una actividad que tiene íntima relación con el desarrollo psíquico del ser.

El juego en el niño se manifiesta desde los 2 meses. Los primeros movimientos del niño son impulsivos, es decir, que se producen de un modo brusco e irregular, es así como se constituye el movimiento lúdico al impulsivo”

(HANSON, Jorge 1987: 50)

Consideramos que el juego está vinculado con el desarrollo psicológico del ser humano, significa que a través del juego los niños desarrollan y manifiestan sentimientos, emociones, actitudes, comportamientos tanto positivos como negativos; la función de la escuela en consecuencia es aplicar juegos orientados a la formación del carácter, la responsabilidad el respeto, la tolerancia y otros valores que garanticen una convivencia armoniosa con los otros.

“El juego es una actividad indispensable para el niño, ya que es necesario para su desarrollo armónico y equilibrado. El juego en la niñez se basa en dos capacidades innatas; la imitación y la fantasía. El juego conlleva la imitación que el niño hace de todo lo que le rodea. La fantasía es la transformación que el niño hace de la realidad para adaptarla al juego. El juego es uno de los agentes empleados por la educación psicomotriz que resulta imprescindible durante la niñez y siempre buen complemento para los demás, incluso el adulto desenvuelve facultades y recrea el espíritu” **(LOLI, Gerardo 1994: 150)**

Este análisis permite afirmar que la educación psicomotriz considera al juego como elemento imprescindible para el logro de aprendizajes significativos, el desarrollo de facultades y el desarrollo espiritual de las personas; es decir el juego permite el desarrollo integral del niño.

TEORIAS BIOLÓGICAS DEL JUEGO

1. TEORIA DEL CRECIMIENTO

“Se considera que el juego es un resultado fatal del crecimiento. Vale decir del flujo y reflujo de fuerzas vitales que operan en trabajo interno de estructuración orgánica. El juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico. Donde juzga que el desequilibrio, orgánico por la hipersecreción glandular, es una causa biológica de esta actividad que se expresa a través del juego” (CASUI, Teodoro 1998: 22)

Finalmente, el hombre es de una estructura compleja, por tanto juega más. Así mismo la diferencia constitucional separa a un sexo del otro, sería la causa de la diferencia de los juegos de niñas y niños.

“La teoría del crecimiento concilia dos tendencias o corrientes explicativas del juego, las que reconocen una base o sustento orgánico y la que acepta en fundamento mental del mismo. Casui, sobre la base biológica admite la expresión espiritual de la personalidad infantil. Por otro lado sobre la base de instintos y tendencias orgánicas explica la diferencia entre el juego según el sexo, pero toda la formulación tiene una dirección en el crecimiento presente del sujeto. Tiene la virtud de adoptar una actitud integradora sobre el juego” (CASUI, Teodoro 1998: 22)

2. TEORIA DEL EJERCICIO PREPARATORIO

“En términos biológicos se ha definido al juego como el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlos para su ejercicio en la vida. La teoría destaca la tendencia a la repetición y al impulso instintivo de imitación al juego como medio de aprendizaje. El juego resulta así una función que logra de los instintos, que en su mayor parte viven en



estado incipiente, se motiven, se activen y se perfeccionen” (**GROOS, Mavilo 1941: 22-23**)

Interpretar la teoría de Groos al pie de la letra, sería caer en el absurdo. Significaría aceptar que el mundo estaría dentro de muy poco, lleno de todas las ocupaciones u oficios que representan los niños en sus juegos.

3. TEORIA CATÁRTICA

“Se plantea al juego como un acicate que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las propensiones antisociales con que el individuo llega al mundo y que dado el estado actual de la civilización, resultan altamente perniciosas. El juego sirve como acto purificador de los instintos nocivos; por ejemplo, el instinto guerrero se descarga en el juego de peleas” (**CARR, Paciano 1998: 23**)

Admitir esta teoría implicaría que en todo juego, yace como algo que lo circunda o motiva, una fuerza nociva que tiende a liberarse. El niño juega a las palabras, a los sonidos, y otros más para utilizarlos órganos que para purificarlos.

4. TEORIA DEL ATAVISMO

“Los niños reproducen en los juegos los actos que ejecutan nuestros ante pasados. Esta teoría se basa en la ley biogenética de Haeckel, que dice: el desarrollo del niño es la recapitulación breve de la evolución de la raza. El niño en sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad” (**STANLEY, Eduardo 1995: 23-24**)

En concreto ver en el juego la reproducción breve de la especie, podría afirmar que la civilización mantiene todavía etapas insuperadas en el desarrollo mismo de la especie.



Muchos juegos tradicionales, a los cuales alude esta teoría deberían ser desaparecidos por ser solo recapitulación breve.

TEORIAS FISIOLÓGICAS DEL JUEGO

1. TEORÍA DE LA ENERGIA SUPERFLUA.

“El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Busco la razón del juego en la existencia de un excedente de energías, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplazaría por los centros nerviosos” (SPENCER, Melquiades 1988: 24)

Si se considera que el juego es una actividad, esta tiene que ser promovida por otra actividad, que en el caso presente una energía excedente de naturaleza fisiológica. Esta energía no se libera ciegamente, obedece a un esquema de imitación del adulto, de tal manera que su descarga esta canalizada dentro de los marcos imitativos (el niño juega imitando a los adultos).

Las críticas a esta concepción sostienen que:

- ❖ El juego en muchas ocasiones no sirve para gastar energías, sino para restablecer la fatiga y aun para reponerse.
- ❖ No siempre los niños repiten o imitan los juegos. En algunos casos existe verdaderamente una actividad creadora.

2. TEORÍA DEL DESCANSO O RECREO.

“Esta teoría sostiene que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas” (STHEINTHAL, Mauro 1981: 25)



La crítica a este planteamiento sostiene que el niño juega para cansarse y no para descansar. Aunque en el plano psicológico aceptamos que el cambio de actividad equilibra un poco las energías gastadas.

“Que los niños juegan durante todo el día sin que hayan llevado a cabo trabajos de los cuales necesiten descansar” (BUHLER, Karl 1987: 26)

En general, las teorías fisiológicas se basan en la falsa premisa que el juego es una actividad carente de utilidad, superflua y sobrante.

TEORIAS PSICOLÓGICAS DEL JUEGO

En el ámbito psicológico existen varias teorías:

1. TEORÍA DEL PLACER FUNCIONAL.

“El juego tiene como rasgo peculiar “el placer”. Entendía Lange, que el placer en el juego se debía a que la imaginación podía desenvolverse libremente, sin trabas, fuera de las restricciones de la realidad. Destacan a esta teoría: la independencia de la mente con respecto a la realidad y su exteriorización o productividad” (SCHILLER, Lange 1999: 26)

“El placer es una actividad que proporciona placer funcional”, a diferencia de la sociedad placentera que produce la satisfacción de nuestras necesidades y apetitos (una vez satisfecha una necesidad puede determinar el placer)”

(BUHLER, Karl 1987: 26).

Luego, advierte que la situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende la realidad y supera, es el ámbito donde solo reina el espíritu y la libertad, cumple su papel creador.

1. TEORÍA DEL EJERCICIO PREVIO.

Por su origen se emparenta con las teorías biológicas, al considerar al juego como una actividad de naturaleza instintiva.



El juego es “un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlos para su ejercicio en la vida” (**GROOS, Mavilo 1941: 27**)

Juzga que el juego anticipa actividades futuras, sirve como preparación para la vida. Esta interpretación, en tanto, pone énfasis en la naturaleza instintiva orgánica del juego y se ajusta mejor a una interpretación biológica más que psicológica.

2. TEORÍA DE LA SUBLIMACIÓN.

Se considera al juego como “una corrección de la realidad insatisfactoria”. Corrección que en términos generales significa: rectificar una acción pasada; en el campo psicológico un hecho de conciencia pasado, una vivencia experimentada” (**FREUD, Segismundo 1995: 26**)

Esta teoría hace referencias al pasado, a lo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya no es un mero pasatiempo, o placer, es expresión de algo vital pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos.

En esta teoría la realidad lúdica se convierte en una realidad sustitutiva verdaderamente vital.

3. TEORÍA DE LA FICCIÓN.

“El juego es la libre persecución de fines ficticios. El niño persigue y busca lo ficticio, cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil” (**CLAPAREDE, Suzanne 1990: 27**)

De la misma manera en que el niño otorga realidad a los personajes fantásticos que crea, el hombre adulto, se sume a la delectación de las aventuras del Quijote o se estremece con las escenas de Hamlet, y nadie osaría en el momento de la



representación poner en tela de juicio su existencia real, porque si tal cosa ocurriría, la expectación psicológica quedaría truncada.

“El niño es consciente de la ficción que realiza, pero esa ficción es una realidad para su conciencia, es decir, existe para él y es eso lo único que cuenta” (LUZURIAGA, Lorenzo 1982: 26).

Sin embargo Lorenzo Luzuriaga hace notar que la teoría de la ficción presenta el inconveniente de que no ve el aspecto de realidad que tiene el juego para el niño”

TEORIAS SOCIOLOGICAS DEL JUEGO

1. APRENDIZAJE SOCIAL.

- ❖ **Agresión manual.-** se advierte en primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo. El niño siente dos necesidades: de manifestarse distinto y de unirse al otro.
- ❖ **Agresión oral.-** es manifestada en jactancia de este tipo: “yo soy más fuerte que tu”, “mi padre es mas bueno que el tuyo”
- ❖ **El exhibicionismo.-** en esta etapa el niño presenta el examen de los demás, los signos de su superioridad, trata de asegurarse la alianza del adulto, quiere convertirse en un objeto de envidia por los demás.
- ❖ **El que importuna.-** es un ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo, que de compensar su frustración, esa actitud sería superada, siendo solo un comportamiento pre social (PIAGET, Dean 1995: 21)

TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.

“Es un conjunto de inteligencias múltiples independientes, también se define a la inteligencia como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas” (Howard Gardner)



Hasta hace muy poco tiempo la inteligencia se consideraba algo innato e inamovible. Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Tanto es así, que, en épocas muy próximas, a los deficientes psíquicos no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil.

Considerando la importancia de la psicología de las inteligencias múltiples, ha de ser más racional tener un objeto para todo lo que hacemos, y no solo por medio de estas inteligencias. Puesto que deja de lado la objetividad, que es el orden para captar el mundo.

“Al definir la inteligencia como una capacidad Gardner la convierte en una destreza que se puede desarrollar. Gardner no niega el componente genético. Todos nacemos con unas potencialidades marcadas por la genética. Pero esas potencialidades se van a desarrollar de una manera o de otra dependiendo del medio ambiente, nuestras experiencias, la educación recibida” (Howard Gardner)

Ningún deportista de elite llega a la cima sin entrenar, por buenas que sean sus cualidades naturales. Lo mismo se puede decir de los matemáticos, los poetas, o de la gente emocionalmente inteligente.

1. INTELIGENCIA KINESTÉSICA O CORPORAL CINÉTICA.

La inteligencia Kinestésica está vinculada con la capacidad para controlar nuestro cuerpo en actividades físicas coordinadas como la deportiva, la danza, las habilidades manuales, entre otras. A través de la inteligencia Kinestésica corporal adquirimos información que, por efecto del movimiento y la vivencia, se convierte en aprendizaje significativo.

“La inteligencia Kinestésica es la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los



deportistas, los artesanos, los cirujanos y los bailarines La evolución de los movimientos corporales especializados es de importancia obvia para la especie; en los humanos esta adaptación se extiende al uso de herramientas. El movimiento del cuerpo sigue un desarrollo claramente definido en los niños y no hay duda de su universalidad cultural” (Howard Gardner)

A esta inteligencia se le considera como "apto para la solución de problemas" puede ser menos intuitiva; sin embargo, utilizar el cuerpo para expresar emociones (danza), competir (deportes) o crear (artes plásticas), constituyen evidencias de la dimensión cognitiva del uso corporal.

- **ASPECTOS BIOLÓGICOS.-** El control del movimiento corporal se localiza en la corteza motora y cada hemisferio domina o controla los movimientos corporales correspondientes al lado opuesto. En los diestros, el dominio de este movimiento se suele situar en el hemisferio izquierdo. La habilidad para realizar movimientos voluntarios puede resultar dañada, incluso en individuos que puedan ejecutar los mismos movimientos de forma refleja o involuntaria. La existencia de apraxia específica constituye una línea de evidencia a favor de una inteligencia cinética corporal.
- **CAPACIDADES IMPLICADAS** - Capacidad para realizar actividades que requieren fuerza, rapidez, flexibilidad, coordinación óculo-manual y equilibrio.
- **HABILIDADES RELACIONADAS** - Utilizar las manos para crear o hacer reparaciones, expresarse a través del cuerpo.

CARACTERÍSTICAS DE LAS PERSONAS QUE PRESENTAN ESTE TIPO DE INTELIGENCIA SEGÚN HOWARD GARDNER.

- Explora el entorno y los objetos por medio el tacto y el movimiento.
- Desarrolla su coordinación y sentido el ritmo.
- Aprende mejor por medio de la experiencia directa y la participación.
- Disfruta de las experiencias concretas de aprendizaje, tales como juegos
- Demuestra destreza en tareas que requieren de empleo de motricidad fina o gruesa.
- Es sensible y responde a las características de los diferentes entornos.
- Demuestra condiciones para la actuación, el atletismo, la danza, etc.
- Exhibe equilibrio, gracia, destreza y precisión en la actividad física.
- Tiene capacidad para ajustar y perfeccionar su rendimiento físico mediante la inteligencia de la mente y el cuerpo.
- Comprende y vive de acuerdo con hábitos físicos saludables.
- Inventa nuevas maneras de abordar las habilidades físicas o nuevas como la danza, deporte u otra actividad física.

Se debe tomar en cuenta que todos los niños tienen necesidad de manifestarse por medio del movimiento, y aquellos que literalmente “aprenden tocando las ideas”

Sin embargo, es este tipo de aprendizaje que más disfruta la mayoría de los niños y el que deja en el recuerdo las experiencias más poderosas, placenteras y memorables para todos.

EL JUEGO SOCIAL

El juego pasa por tres estadios:

“En el primer y segundo estadio esta el juego paralelo (dos niños juegan por su propia cuenta, sin poder comprender que esas dos actividades semejantes pueden constituir una actividad común). En los juegos sociales hay dos



elementos importantes, sin los cuales el juego no podría existir: la cooperación con división del trabajo y la existencia de una regla” (PIAGET, Dean 1995: 21)

Estadio de rechazo.- para el niño solo existe su yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad, tiende a considerar a los niños como un objeto mas y a usarlos como una simple cosa. Se manifiesta el egocentrismo del niño y el carácter subjetivo de esa edad, creemos que la conducta de rechazo encuentra plena justificación en estos primeros años del niño.

Estadio de aceptación y utilización.- el niño trata de utilizar a sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses.

Estadio de cooperación.- sucede a partir de los 5, 7 y 8 años, es decir en la época escolar. El niño que llega a la escuela tiene que alternar con otros.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego es una actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe de acuerdo a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. A esto se suma el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia, un ejemplo de lo cual puede encontrarse en las actividades deportivas. Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva “pérdida de tiempo” propia de la infancia. Se valora en cambio, la importancia de esta actividad para el sano desarrollo de la personalidad infantil. Los padres por su parte, buscan cada vez más estas características en los juguetes que adquieren para sus hijos, procurando que se adecuen a las diferentes etapas de desarrollo y estimulen la creatividad infantil.

“El juego es una simple asimilación funcional o reproductiva, se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del



organismo Mediante el juego se puede motivar y estimular al niño preparándolo para ser el actor principal en la construcción y reconstrucción de sus aprendizajes” (PIAGET, Dean 1995: 21)

En síntesis es importante considerar la teoría de Piaget menciona las siguientes importancias sobre el juego:

1. Producen satisfacción y diversión como esfuerzo, rigor, atención, memoria
2. Estimula el desarrollo de la autoestima
3. Motiva, despertando en los alumnos el interés por lo matemático.
4. Desarrolla estrategias para resolver problemas.
5. Estimula la actividad, ofrece la oportunidad de expresarse
6. Constituye una pieza clave en el desarrollo integral.
7. Incita al niño a descubrir y utilizar la inteligencia, la experiencia
8. Permite al niño vivir en un mundo más amplio, donde lo irreal, posible por un ser que aun no tiene claros ni experimentados los límites y las exigencias de la vida personal.

ETAPAS DEL JUEGO

- **Un año:** Estimulación de los sentidos, repetición, colores brillantes.
- **Dos a tres años:** El niño juega en solitario porque aún tiene un marcado egocentrismo, imita las conductas de los adultos sin entender su significado.
- **Tres a cinco años:** El niño añade imaginación y fantasía al juego imitativo.
- **De cinco a siete años:** desarrolla la sociabilidad.
- **A partir de los siete años:** Participan en juegos regidos por reglas.
- **Seis a doce años:** juego social, juegos de reglas, juegos que complementan las actividades escolares, juego independiente, colaborativo y competitivo.

“Es a través del juego que acompañamos nuestros objetivos educativos. Al priorizar el juego como una herramienta educativa implica reflexionar acerca



de los alcances de tal afirmación. Educar a través del juego es educar a través de la acción. En donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos” (PIAGET, Dean 1995: 21)

Este previo concepto nos motiva a reflexionar acerca de los juegos el cual proporciona un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, y una experiencia de cooperación.

Es decir que estas actividades creadas por los niños son sometidas a sus necesidades y deseos en la vida cotidiana. A través del juego exploramos nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, en síntesis: crecemos. Al jugar cambiamos, exploramos diversas situaciones, tomamos en serio nuestra participación y que nos conocemos a nosotros mismos y a los demás. Sabes que existe la existe la posibilidad de jugar durante toda la vida.

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

Existen diversos criterios para clasificar los juegos, atendiendo a una serie de características y diversas teorías psicológicas, según **Loli** se clasifica de la siguiente manera:

A. Juegos Educativos Generales

Son los que ejercitan procesos generales de la vida mental como la percepción, el sentimiento, etc.

Estos juegos se dividen en: **Juegos sensoriales** (Son los juegos que ejercitan los sentidos por el simple placer de jugar), los **Juegos motores** (Son los que ejercitan los músculos) y **Juegos psíquicos**.- Estos a su vez se divide en: Juegos intelectuales, Juegos afectivos y los Juegos volitivos.



B. Juegos Educativos Especiales

Son los juegos educativos que ejercitan procesos especiales de la vida como la percepción, el sentimiento, etc. Estos son: Juegos de caza, Juegos sociales, Juegos familiares, Juegos de imitación, Juegos de lanzamiento, Juegos de lucha y de competencia y los Juegos de competencia intelectual.

“No se puede decir que un niño solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes” (LOLI, Gerardo 1994: 143). El juego es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentran por medio de sus actividades.

CLASIFICACIÓN DE FEDERICO QUEGRAT.

Los juegos atendiendo a su naturaleza biológica, siguiendo este concepto lo clasifico en:

A. Juegos según su origen:

- a) Juegos de herencia:** En el hombre puede considerarse como el resultado de la herencia, el gusto por las aventuras, los juegos de azar.
- b) Juegos de imitación:** cuando trata de imitar los movimientos y actitudes de las personas adultas. Se pone de manifiesto la tendencia a reproducir los actos para los que poseen predisposición intuitiva.
- c) Juegos de imaginación:** En la vida espiritual del niño los sentimientos y las imágenes de niño, juegan un papel dominante, así inventa, descubre, crea, transforma.

B. Juegos según su función educativa.

- a) Juegos de movimientos:** Son las que corresponden a una profunda necesidad biológica.



- b) Juegos sensoriales o de educación de los sentidos:** Son juegos donde participan los diversos órganos y todos los objetos exteriores: Extender, contraer los miembros, recoger, romper, empujar. (Auditivos, Visuales, Táctiles, Olfativo)
- c) Juegos de inteligencia:** Contribuye a satisfacer el instinto de curiosidad del niño y sirven para aumentar el espíritu de observación y la atención.
- d) Juegos para la educación de la sensibilidad.** Sirven para desenvolver el sentido social y ayudan a que aprendan y se desarrollen los Sentimientos de afecto y simpatía. Juegos de competencia.
- e) Juegos de voluntad.** Son los que contribuyen al dominio de la voluntad como poder de detención o inhibición.
- f) Juegos artísticos.** Son juegos propios para despertar en el niño el sentimiento estético. Se subdividen en: Juegos pintorescos.

“Los niños van construyendo continuamente su vida para alcanzarse a un medio ambiente dentro de un marco social que les permite asimilar las reglas que determina sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan, El más dotado es aquel que juega más. Entonces mientras más oportunidades tenga un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que lo rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial” (QUEGRAT, Federico 1986: 182)

CLASIFICACION DEL JUEGO

Se ha estructurado una clasificación de los juegos, entendiendo a la metodología pedagógica:

1.- Juegos infantiles.- se subdividen en:

- a) Por el lugar y la época en que se desenvuelven.-** y estas pueden ser:



- ❖ Juegos de jardín de infancia
- ❖ Juegos escolares
- ❖ Juegos hogareños

b) Por los Objetivos Educativos Especiales.- se subdividen en:

- ❖ **Sensoriales:** Hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos, se subdividen en: Juegos visuales, juegos auditivos y juegos táctiles.
- ❖ **Motores:** Que ponen en movimiento los órganos del cuerpo y se dividen en: Juegos de velocidad, juegos de agilidad, juegos de equilibrio y juegos de destreza.
- ❖ **Psíquicos:** estas pueden ser: **intelectuales** (de reconocimiento, de comparación, de relación, de reflexión y de imaginación), **afectivos** (interviene emociones y sentimientos), **volitivos** (interviene la atención voluntaria)
- ❖ **Juegos sociales.**

c) Por los procedimientos Pedagógicos: Juegos activos, juegos asociativos y juegos instintivos.

d) Por el modo Metodológico: Juegos individuales, juegos colectivos, juegos organizados, juegos de iniciación deportiva y juegos deportivos escolares.

TIPOS DE JUEGOS QUE APLICAN EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL.

Juegos de dinámica.- Son estrategias activas muy importantes en el nivel de educación inicial porque permite al niño construir su aprendizaje y a su vez ayuda a poder socializarte mejor con las demás personas y trabajar en grupo, como son los siguientes juegos:



- ❖ **El juego el toro en el corral.-** el jugador que haga el personaje del toro tratara de escapar del ruedo, si el toro escapa todos perseguirán al toro para atraparlo, el jugador que atrape al toro se convertirá en el toro.



- ❖ **El juego del cazador y los zorros.-** al inicio del juego el cazador acompañado de su perro, tratan de cazar a los zorros, luego se cambia de personajes para que continúe el juego.

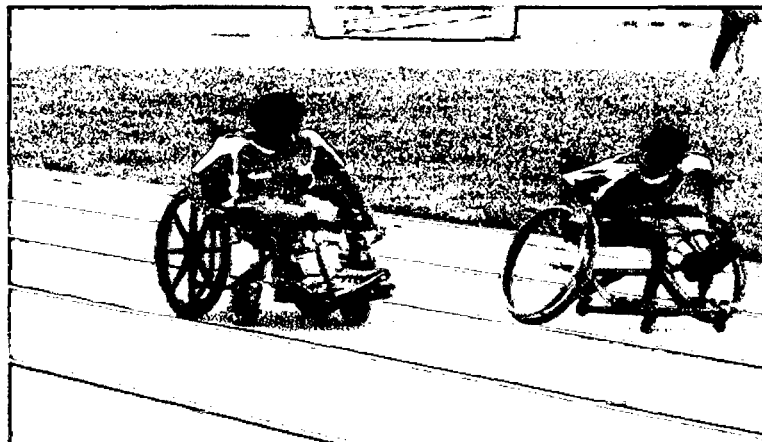


- ❖ **El juego la gallinita ciega.-** todos los niños dan vuelta cantando, una vez terminada el canto, cada uno se queda inmóvil, la gallina debe atrapar a uno de los jugadores y tiene que adivinar su nombre, si se equivoca tiene que seguir.



Juegos de equilibrio.- Las habilidades de equilibrio contribuyen a fortalecer su confianza en ellos mismos cuando muestran a sus amigos lo que son capaces de hacer. El equipamiento de equilibrio refuerza la unión entre los jugadores y fomenta que los niños jueguen conjuntamente. Si busca una experiencia fantástica en los niños.

- ❖ **El juego las ratas y los ratones.-** dos equipos de números iguales se pone paralelamente a distancia de dos pasos, uno de los equipos son las ratas y los otros son los ratones, cuando se menciona ratones las ratas persiguen a los ratones, así se puede mencionar ratas.



Juegos de ronda.- La ronda viene hacer movimientos danzados, canto, pantomima y voces poéticas, todo con fines rituales; estos ritos no tenían límite de tiempo y espacio, eran destinados a lograr.

- ❖ El juego el cazador.
- ❖ El juego del reloj.

“Los juegos contribuyen al desarrollo de diferentes procesos psíquicos, cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje), afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa y dominio)”. Concluimos que la ronda es un tipo de juego que combina varias dimensiones, especialmente canto, teatro y danza. Generalmente se usan con exclusividad para infantes, pero son aplicables a todas las edades, por su puesto con un contenido y movimiento apto para cada segmento poblacional”
(QUEGRAT, Federico 1986: 201)

Algunas rondas requieren ciertas actitudes corporales, destreza o combinación de movimientos que no se asocian ni con el canto ni el ritmo, pero que llevan a cumplir su argumento. Estos juegos de ronda son en muchos casos el resultado de la combinación de algunos juegos y rondas. Toda ronda contiene por lo menos tres de los elementos anteriores siendo los más comunes: el canto, recitado, la pantomima y el juego de las rondas.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.

- a) El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- b) El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.
- c) El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.



- d) El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- e) El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce a su misma práctica.
- f) Se juega dentro determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la imitación.
- g) El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- h) El juego oprime y libera, el juego arrebató. Este lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlos: ritmo y armonía.

2.2.2. SOCIALIZACIÓN.

La socialización es el proceso a través del cual el ser humano empieza a adaptarse al modo de vida de su sociedad. La socialización no se da de la misma manera en todas las sociedades, ni en todo los tiempos, cada sociedad tiene rasgos peculiares que la distinguen, así desde muy temprana edad los niños con discapacidad aprenden de los demás.

“Todos nosotros hemos aprendido y estamos aprendiendo los conocimientos empíricos y científicos propios del grupo, clase social o sociedad a la que pertenecemos. Se nos ha transmitido una cantidad determinada de conocimientos acerca del hombre, de la sociedad, de la cultura, de la historia, a través de instituciones como la familia, los medios de comunicación masiva y a través de los Centros Educativos de todo los niveles” **(RIVERA, Jorge 1986: 10)**

Así mismo la socialización es una forma de comportamiento que permite la integración individual y la estabilidad del conjunto social, gracias a la cual los seres humanos



aprendemos interiorizar los valores, las normas del entorno social e integrarlos a nuestra personalidad.

“La socialización es el proceso mediante el cual una persona interioriza las normas de sus grupos, de modo que surja una personalidad única. La socialización son grupos de personas que comparte una cultura y que efectúa la mayor parte de sus actividades dentro de ese grupo” **(HORTON, Paul y HUNT, Chester 1988: 581)**

El anterior concepto da a entender que toda persona y grupos de personas respetan las normas surgiendo una personalidad para cada uno respetando y practicando su cultura

“La socialización es el proceso por el cual las personas aprenden a conformarse a las normas sociales, un proceso que hace posible la permanencia de una sociedad y la transmisión de su cultura de una generación a otra”
(ABERCROMBIE, Nicholas, HILL, Stephen y TURNER, Bryan 1983: 215)

La socialización ha sido conceptualizada de dos maneras según el autor mencionado anteriormente:

1. La socialización puede concebirse como la absorción de normas sociales: el individuo adopta interiormente las reglas sociales en el sentido de que son auto impuesto y no impuesto por medio de reglamentación externa y pasan por tanto a formar parte de la personalidad del propio individuo.
2. Se puede concebirse a la socialización como un elemento esencial de la interacción social, los individuos se socializan al guiar sus propias acciones para ajustarlas a las expectativas de los otros.

CONVIVENCIA SOCIAL PRODUCTO DE LA SOCIALIZACIÓN



La cultura y la sociedad se encuentran en cada persona, y cada persona está integrada a la organización social.

Toda persona se forma a imagen y semejanza de su propia cultura. El proceso de inculcarlos elementos fundamentales de la cultura en los nuevos miembros de la sociedad se llama, socialización.

Por medio de la socialización las personas aprenden a participar activamente en las comunidades en las que pertenecen. En la socialización existen dos aspectos críticos:

Primero: la socialización crea individuos que forman parte de una comunidad humana. A través de la socialización aprendemos a vivir dentro de un grupo.

Segundo: la socialización es el proceso por el cual una sociedad se reproduce por sí mismo en una nueva generación.

Mediante la socialización, los valores y las tradiciones del pasado se continúan y perpetúan.

PROCESO DE LA SOCIALIZACIÓN

Existen tres aspectos fundamentales según GRAITOT:

Adaptación al entorno social.- Es la consecuencia principal de la socialización desde el punto de vista sociológico, donde la persona sufre un cambio de conducta cuando es trasladado de su medio a un nuevo medio social.

Adquisición de la cultura.- La socialización es un proceso adquisición de los conocimientos, de los modelos, de los valores, de los símbolos, es decir de la manera de obrar, de pensar, y de sentir.

Integración de la cultura. En la personalidad.- como consecuencia de la socialización, algunos elementos de la sociedad y de la cultura pasan a ser parte integrante de la

estructura de la personalidad psíquica. Gracias a esta integración de elementos socioculturales en la personalidad, el factor social apenas advierte el paso del control social, de los imperativos y exigencias que le impone el medio social.

“La sociedad no puede existir sin la acción de los individuos, el punto de partida de los hechos sociales son las acciones de los individuos y que toda acción orienta a un sentido el cual está referido a las acciones de los otros”

(GRAITOT, Alphandery 1976: 205).

Los tres sistemas: social, cultura, y psíquico, ofrecen en común el hecho de estar presentes e implicándose en toda acción humana. Cada persona humana aborda la acción social a través de un sector importante de su personalidad.

El sistema social solo puede existir como sistema normativo de interacciones y roles, la personalidad presta a los otros dos sistemas las motivaciones y las reacciones.

MECANISMOS DE SOCIALIZACIÓN.

Problema de la motivación social.

Si una persona actúa conforme a las normas y valores de una cultura sigue los dictámenes de su propia conciencia moral y responde a una necesidad.

Aprendizaje.

El aprendizaje es un proceso por el cual las experiencias vividas modifican nuestro comportamiento presente y futuro el cual se manifiesta en hábitos, actitudes, habilidades, comprensión, saber y memoria.

“El aprendizaje es un cambio relativamente permanente de conducta que ocurre como resultado de la experiencia. Los seres humanos nacen con la capacidad de aprender, pero el aprendizaje solo tiene lugar con la experiencia”

etapa los niños se socializan consigo mismo y con los demás, por ultimo en la etapa de la adolescencia el adolescente trata de experimentar su propio comportamiento y sentimiento hacia los demás, durante esta etapa el adolescente lucha por la construcción de su realidad psíquica, por la construcción de sus vínculos con el mundo exterior y por su identidad” (GISPERT, Carlos 1959: 253).

TIPOS DE SOCIALIZACIÓN.

MILAZZO, menciona los siguientes tipos de socialización:

❖ **Socialización primaria:** El individuo atraviesa en la niñez, por medio el cual se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar.

❖ **Socialización secundaria:** Es cualquier proceso posterior que índice al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad, la carga afectiva es remplazada por técnicos pedagógicos que facilitan el aprendizaje.

Se caracteriza por división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento.

“Son los adultos los que disponen las reglas del juego, por que el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellas casi automáticamente...sin provocar problemas de identificación” (MILAZZO, Lia 1994: 168-169).

De esta manera los tipos de socialización mencionados, no se dan de la misma manera en cada etapa de desarrollo, ni en todos los tiempos, cada sociedad tiene rasgos peculiares que la distinguen, así desde muy temprana edad los niños con discapacidad aprenden de los demás.



FORMAS DE SOCIALIZACIÓN.

Según Milazzo, se clasifica:

- ❖ **La socialización autoritaria:** este proceso socio – psíquico es la relación existente entre el niño y los padres, los hijos deban obediencia absoluta a sus progenitores. Las decisiones y los controles son ejercicios que constituyentes una manifestación del poder arbitrario, rígido y vertical del los ascendientes.
- ❖ **La socialización democrática:** Las relaciones de simpatía y mutualidad afectiva entre los padres e hijos corresponderían a la moral de la cooperación.
- ❖ **La socialización permisiva:** En ciertos grupos familiares los hijos gozan de tolerancias y libertad excesiva, parecería que no existe autoridad ni normas de obediencia.

PERSONALIDAD

Es el conjunto de conductas que implican una serie de acciones, es la integración total de los patrones de conductas actuales y potenciales del organismo, determinados por la herencia y el medio ambiente, los que se originan y desarrollan por la interacción funcional de 4 factores básicos: cognitivo, afectivo, conativo y constitucional.

“Es la organización dinámica dentro del individuo de aquellos sistemas psicofísicos que determinan sus ajustes únicos a su ambiente, la personalidad se puede caracterizarse como la organización total de tendencias reactivas, patrones de hábitos y cualidades físicas que determinan la efectividad social del individuo. Personalidad es la suma de todas las disposiciones biológicas, impulsos, tendencias, instintos individuales así como de las actitudes y hábitos adquiridos por la experiencia o el aprendizaje” (WILHLM, Arnold 1975: 416)

Se considera a la personalidad como un sistema integrado de las actitudes y tendencias de conducta habituales del individuo, que representa su ajuste característico a su ambiente. La

personalidad es producto del juego de factores intrínsecos y extrínsecos que definen un perfil de cada persona.

“Personalidad es un esquema unificado de experiencia, una organización de valores consientes entre sí, personalidad es la conceptualización más adecuada de la conducta de una persona en todo el detalle” (WILL, Gean 1986: 42).

Entendemos que la personalidad conlleva a mejorar los valores de cada ser humano, para mejorar el nivel de socialización.

“Personalidad es la totalidad del comportamiento de un individuo con un sistema determinado de tendencias que interactúan con una secuencia de situaciones” (YINGER, Milton: 84)

El anterior párrafo quiere decir que cada ser humano muestra comportamiento distinto donde interactúa con cada sociedad ya sea en diferentes situaciones.

“Sin la experiencia de grupo, la personalidad no se desarrolla. La personalidad es la totalidad del comportamiento de un individuo” (HORTON, Paul y HUNT, Chester 1988: 94 -580)

Quiere decir que cada individuo que no interactúa con las experiencias vividas, no mejora su personalidad ya que todo ser humano posee distintos comportamientos sean negativos o positivos.

FACTORES EN EL DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD

HERENCIA BIOLÓGICA Y PERSONALIDAD.- La herencia biológica proporciona la materia prima de la personalidad y esta materia prima puede modelarse de muchas maneras diferentes. Todos los seres humanos sanos y normales tienen algunas similitudes biológicas, como dos manos, cinco sentidos, glándulas sexuales y un cerebro complejo. Estas similitudes ayudan a explicar en la personalidad y en el comportamiento de todas las personas.

La herencia biológica de cada persona también es única, lo que significa que ninguna otra persona tiene exactamente las mismas características físicas heredadas. A hora se reconoce que todas las características de la personalidad se forman por la experiencia.

MEDIO AMBIENTE FÍSICO Y PERSONALIDAD.- El ambiente físico es un factor menor en la evolución cultural y todavía es menos importante en el desarrollo de la personalidad. Prácticamente todo tipo de personalidad puede encontrarse en cualquier clase de clima, teniendo alguna influencia en la personalidad.

CULTURA Y PERSONALIDAD.- Alguna experiencia es común en todas las culturas. En todas las partes los niños son cuidados y alimentados, viven en grupos aprenden a comunicarse, experimentan y tienen otras experiencias comunes a todas las especie humana. También es cierto que cada sociedad proporciona algunas experiencias que no ofrecen las otras sociedades. La personalidad difiere notablemente de sociedad a sociedad, cada sociedad desarrolla uno o más tipos de personalidad que se ajustan a la cultura.

El ser humanos entra en este mundo como un pequeño organismo egoísta y preocupado por sus propias necesidades. Pronto se convierte en adulto y con una serie de actitudes y valores, gustos y aversiones, metas y propósitos. Toda persona obtiene todo esto mediante un proceso que llamamos socialización, de modo que la socialización es el proceso mediante el cual se interiorizan las normas del grupo en el que uno vive, de modo que emerge una personalidad.

(HORTON, Paul y HUNT, Chester 1988: 94 -580)

Cada experiencia personal es única en el sentido de que nadie más puede repetirla, además las experiencias no solo se suman se integran

2.2.3. CAPACIDADES DIFERENTES.

La capacidad diferente se refiere a una dificultad que surge del aparato motor causada por un funcionamiento deficiente del sistema nervioso central, muscular, óseo o de una interrelación de los tres sistemas que dificulta la movilidad funcional de una o diversas partes corporales.

“Son problemas o dificultades que tiene los niños y adultos para el desarrollo de su aprendizaje, quehaceres en el hogar, desenvolvimiento social, económico y cultural” (HERNANDEZ, Merche 1985: 89).

Estas personas o individuos no son capaces de defenderse por su propia cuenta, se valen de otra persona que esté en la capacidad o lleve una de vida normal, sin trancos para hacer o lograr algo.

“La Educación Especial es aquella destinada a brindar una Educación a todo alumno con necesidades educativas especiales debidas a supeditación intelectual o discapacidades psíquicas, físicas o sensoriales. La educación especial en sentido amplio comprende todas aquellas actuaciones encaminadas a compensar dichas necesidades, ya sea en centros ordinarios o específicos” **Diseño Curricular Básica Especial**

Esta nueva definición supone hacer énfasis en la concepción de la educación básica como un servicio que se presta a la ciudadanía para que alcance sus máximas potencialidades y por tanto en la obligación del sistema de proporcionar apoyos y medios técnicos y humanos para compensar los déficits del alumnado en el acceso a los aprendizajes básicos imprescindibles para afrontar la vida adulta.

CARACTERÍSTICAS DE LAS PERSONAS CON CAPACIDADES DIFERENTES:

- ❖ Presentan actitudes violentas, pasivas, amorosos, pensativos, etc.
- ❖ Demuestran interés por aprender

- ❖ responsabilidad en su tarea
- ❖ Demuestran cariño a todas los seres humanos
- ❖ Tienen miedo a algunas cosas, etc.

Sus Funciones son:

- Coordinar y orientar la aplicación de la política y estrategias para el desarrollo de la Educación Especial.
- Normar, orientar, supervisar y evaluar la aplicación de la estructura curricular básica de la modalidad, así como definir los módulos básicos del material educativo.
- Promover, coordinar y orientar la organización y desarrollo de programas con los padres y madres de familia y la comunidad, así como proyectos de investigación e innovación y/o experimentación pedagógica, su sistematización y recuperación.
- Impulsar, diseñar y coordinar la participación de los medios de comunicación para expandir el desarrollo de los programas de prevención e integración temprana.
- Fortalecer el funcionamiento de programas especiales de atención a educandos con facultades sobresalientes.
- Orientar, supervisar, visar y evaluar la aplicación del enfoque inclusivo en coordinación con las Direcciones Nacionales correspondientes.

“Los estudiantes con capacidades diferentes y su entorno se enfrentan cotidianamente con situaciones que generan tensión, las tareas que para la mayoría de las personas son sencillas y rutinarias como ser caminar por la calle, tareas del hogar, sostener una conversación pueden resultar para los estudiantes con capacidades diferentes, un obstáculo arduo” (HERNANDEZ, Merche 1985: 89).

DISCAPACIDADES MOTRICES MÁS FRECUENTES.

Se presentan como enfermedades neuromusculares: Dentro de esta categoría se pueden englobar sus gran número de enfermedades que tienen algunas características comunes, casi todas ellas producen una HIPOTOMIA en una musculatura, con pérdida de fuerza y deformaciones anatómicas, siendo principalmente de carácter genético.

Como también las amputaciones: que es la pérdida total o parcial de las extremidades tanto superiores como también inferiores.

“El espacio corporal es un concepto central que abarca aspectos perceptivos, cognitivos y afectivos. Es un concepto puente en el que se interrelacionan cuatro planos: el fisiológico, el plano de las actividades focales del cerebro, lo que ya implica niveles de conciencia; el plano cortical, de base orgánica pero eminentemente psicológico, y finalmente, el plano psíquico, con influencia en lo orgánico” (HERNANDEZ, Merche 1985: 89).

CAPACIDADES DIFERENTES

PAPALIA, lo clasifica de la siguiente manera:

❖ ALUMNADO CON DISCAPACIDAD AUDITIVA.

Los niños y niñas con deficiencia auditiva mostraban dificultades en el control de la postura y el control segmentario dado una vinculación con la evolución del esquema corporal. Así mismo, razona que el origen del problema que pueda presentar este alumnado a los trastornos de la percepción y del control del propio cuerpo.

❖ ALUMNADO CON DISCAPACIDAD VISUAL.

En el desarrollo psicomotor del niño vidente la vista es de uno de los elementos esenciales que contribuyen al conocimiento del esquema corporal a la adquisición de la precisión, la organización del espacio y el tiempo. La reducción de experiencia motrices con los padres el aumento del instinto protector de los padres el propio miedo a

movimiento súbitos del niño, la falta de motivación visual para el movimiento y la falta de la oportunidad de observar los movimientos de los demás todo ello contribuye al retraso motriz.

❖ **ALUMNADO CON DISCAPACIDAD CORPORAL.**

El déficit en la calidad de la experiencia que el niño obtiene de la interacción con el mundo físico y también de la interacción con otras personas, se puede derivar de las restricciones físicas que limitan el desplazamiento o el hecho de los niños con discapacidad motriz con las consecuencias correspondientes para su desarrollo personal, social.

“La diversidad funcional motora se puede definir como la disminución o ausencia de las funciones motoras o físicas (ausencia de una mano, pierna, pie, entre otros). Disminuyendo su desenvolvimiento normal diario” **(PAPALIA, Daniel 1997: 148).**

Las capacidades clasificadas están relacionadas con la disminución o ausencia de las funciones motoras o físicas.

CARACTERISTICA DE LAS CAPACIDADES DIFERENTES DEL ALUMNO

Según HERNANDEZ:

1. Desarrollo motor más lento con alteraciones.
2. Alteraciones fisiológicas.
3. Escasa eficacia en la ejecución de las habilidades motrices básicas.
4. Retraso medio en el desarrollo psicomotor de dos años.
5. Dificultades en el aprendizaje de las tareas perceptivas motrices.

La actividad lúdica adaptada, se define como un cuerpo de conocimiento multidisciplinado dirigido a la identificación y solución de las diferentes capacidades, un cuerpo académico de estudio apoya una actividad de aceptación de las diferentes

capacidades aboga la existencia de la vida y al deporte, promoviendo la innovación y la cooperación en la presentación de servicios y adaptación de las normativas.

“La actividad física adapta incluye además de otros aspectos la educación física el deporte la recreación la danza y los artes creativos la nutrición la medicina y la rehabilitación. El programa de Educación Física Especial debe ejecutarse y adaptarse a las capacidades de la persona deficiente, los objetivos planteados en la Educación Física requerirían un mínimo de adaptación”

(HERNANDEZ, Merche 1985: 107)

Todos los programas de Educación Física en todo aspecto deberán ser adaptados a toda persona con capacidades diferentes.

ALUMNO CON CAPACIDAD DIFERENTE:

HERNANDEZ, menciona las dificultades del alumno con capacidades diferentes:

- ❖ Dificultad derivados de los posibles efectos de una lesión medular.
- ❖ Necesidad de conocimiento del esquema corporal y aceptación de la propia imagen.
- ❖ Dificultad del control de actitud o el ajuste postural y cansancio físico rápido.
- ❖ Posibles dificultades en la respiración. Necesidad del control tónico y relajación.
- ❖ Necesidad de potenciar los desplazamientos y habilidades motrices básicas.
- ❖ Problemas de comunicación y dificultad por expresión corporal.

“En este campo en el que posiblemente se debe una mayor variabilidad en cuanto al tipo y grado de discapacidad lo que hace especialmente complejas las orientaciones para el profesor y será este quien última instancia deberá tomar las decisiones oportunas en cada caso desde luego procurarse más a colaborar en función de lo que lo permitan sus capacidades y aceptando de buen grado sus limitaciones” **(HERNANDEZ, Merche 1985: 109)**

Todo alumno debe conocer las vivencias, las actividades, programas y experiencias más relevantes en cuanto a la práctica deportiva y el ocio saludable para personas con capacidades diferentes poniendo en práctica los juegos, deportes adaptados y específicos para la discapacidad.

“Considera que la Actividad Lúdica mejora la salud e incluso cura ciertas enfermedades. La salud ha servido muy a menudo la justificación social a la Actividad Lúdica y deportiva, de la misma manera la educación para la salud sirve a menudo como justificación pedagógica de la educación física, debemos señalar que la sensibilidad por la salud en el mundo educativo se halla en auge”
(HERNANDEZ, Merche 1985: 109).

2.3. MARCO CONCEPTUAL.

Para poder abordar el tema de la práctica de las actividades lúdicas y nivel de socialización, nos vemos en la necesidad de definir términos.

ACTIVIDAD LÚDICA

Son actividades recreativas, destinadas a brindar al estudiante con capacidades diferentes a desarrollar y enriquecer sus cualidades, permitiéndole su conocer su cuerpo y su capacidad de acción, de relación y de expresión. También se puede decir que es la exploración del movimiento que permite el enriquecimiento cinético, la confianza y la seguridad para ir preparando al estudiante el dominio corporal. Dentro de ello se considera
(LOLI, Gerardo 1994: 150).

Proviene del latín ludus, lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. *El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.*

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. **(DEL PRADO, Irma 1991: 43)**

EL JUEGO

El juego es una actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe de acuerdo a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. A esto se suma el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia, un ejemplo de lo cual puede encontrarse en las actividades deportivas **(DEL PRADO, Irma 1991: 43-44).**

El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y especiales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, el juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser, es una de las manifestaciones de la vida activa del niño.” **(HANSON, Jorge 1987: 50)**

Plantea al juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban

potencialmente en él. El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín “educare”, implica moverse salir, fluir. Es desenvolver sus potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa” (FREUD, Segismundo 1995: 26)

SOCIALIZACIÓN

La socialización es el proceso a través del cual el ser humano empieza a adaptarse al modo de vida de su sociedad. La socialización no se da de la misma manera en todas las sociedades, ni en todo los tiempos, cada sociedad tiene rasgos peculiares que la distinguen, así desde muy temprana edad los niños con discapacidad aprenden de los demás (RIVERA, Jorge 1986, 10).

La socialización es el proceso mediante el cual una persona interioriza las normas de sus grupos, de modo que surja una personalidad única. La socialización son grupos de personas que comparte una cultura y que efectúa la mayor parte de sus actividades dentro de ese grupo” (HORTON, Paul y HUNT, Chester 1988: 581)

PERSONALIDAD

Personalidad es un esquema unificado de experiencia, una organización de valores consientes entre sí, personalidad es la conceptualización más adecuada de la conducta de una persona en todo el detalle” (WILL, Gean 1986: 42)

Personalidad es la totalidad del comportamiento de un individuo con un sistema determinado de tendencias que interactúan con una secuencia de situaciones” (YINGER, Milton: 84)

Sin la experiencia de grupo, la personalidad no se desarrolla. La personalidad es la totalidad del comportamiento de un individuo” (**HORTON, Paul y HUNT, Chester 1988: 94 -580**)

DISCAPACIDAD

Son problemas o dificultades que tiene los niños y adultos para el desarrollo de su aprendizaje, quehaceres en el hogar, desenvolvimiento social, económico y cultural. Estas personas o individuos no son capaces de defenderse por su propia cuenta, se valen de otra persona que esté en la capacidad o lleve una de vida normal, sin trancos para hacer o lograr algo (**HERNÁNDEZ, Merche 1985: 107**).

Las personas con capacidades diferentes cuentan con los mismos derechos y deberes que una persona sana, porque estos se pueden desarrollarse hasta mejor que una persona sana (**HERNÁNDEZ, Merche 1985: 89**)

La Educación Especial tiene como finalidad preparar mediante los tratamientos Educativos adecuados a las personas con bajo rendimiento Físico, para poderlos mejorar y elevar su capacidad física e intelectual de cada persona con Discapacidad corporal (**NIÑO DE GUZMÁN, Nicolas 1989, 92**)

ACTIVIDAD LÚDICA PARA LA SALUD

La Educación Física mejorara la salud e incluso cura ciertas enfermedades.

La salud ha servido muy a menudo la justificación social a la actualidad física y deportivo.

De la misma manera la educación para la salud sirve a menudo como justificación

pedagógica de la educación física, debemos señalar que la sensibilidad por la salud en el mundo educativo se halla en auge (**HERNÁNDEZ, Merche 1985: 107**).

EDUCACIÓN ESPECIAL

La educación especial se presenta como paso previo a su vinculación con la educación física, en el ámbito escolar, la educación especial tiene como finalidad preparar, mediante el tratamiento educativo de acuerdo a todos los deficientes e inadaptados para una incorporación a la vida social tan plena como sea posible cada cosa, según sus condiciones y sus resultados del sistema educativo un sistema de trabajo en todos los casos posibles que les permita servirse a sí mismo y sentirse útiles para la sociedad (**NIÑO DE GUZMÁN, Nicolas 1989: 98**)

ESQUEMA CORPORAL

Son habilidades motrices que ayuda en la conquista de su independencia, en sus juegos y en su adaptación social. Un buen control motor permite al niño explorar el mundo exterior aportándole las experiencias concretas sobre las que se construyen las nociones básicas para su desarrollo intelectual (**BARONE, Luis 2000: 10**).

ACTIVIDADES SICOMOTRICES

Están destinadas a brindar al niño las posibilidades de enriquecer sus cualidades cinéticas, permitiéndole reconocer su cuerpo y su capacidad de acción, de reacción y de expresión (**LOLI, Gerardo 1994: 151**).

PEDAGOGÍA

La pedagogía es una ciencia que se halla en una posición peculiar respecto a las demás ciencias. La pedagogía sería así como la integración de las diversas interpretaciones de la educación, las cuales no constituirán más que partes o capítulos de la misma.

La pedagogía estudia la educación, tal como se presenta en la vida individual y social del hombre determinando el tiempo y espacio **(LOLI, Gerardo 1994: 151)**.

ASIMILACIÓN

Es el proceso por medio del cual un nuevo objeto es convertido o incorporado a las estructuras mentales existentes en el sujeto **(Diccionario de Psicología 1999: 8)**.

DESARROLLO

Secuencia de cambio continuo en un sistema que se extiende desde su origen hasta su madurez y extinción **(Diccionario de Psicología 1999: 12)**.

CAPÍTULO III

SISTEMA DE HIPÓTESIS

3.1. HIPÓTESIS GENERAL

Existe una relaciona significativa entre la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes en el Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay en el año 2011.

3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS:

- A mayor práctica de juegos educativos generales mayor es el desarrollo de la personalidad de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.
- A mayor práctica de los juegos educativos especiales mayor es la integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.

3.3. OPERACIONALIZACION DE LA VARIABLE:

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Actividades lúdicas	Juegos educativos generales	• Muestra capacidad para resolver los problemas durante las actividades lúdicas • Demuestra entusiasmo y perseverancia en la práctica de los juegos educativos • Muestra seguridad en la ejecución de los juegos educativos • Se esfuerza por superar los errores en las actividades • Realiza desplazamientos, giros y saltos con facilidad en los juegos educativos • Demuestra dominio de su lateralidad con desplazamientos de manera óptima en los juegos educativos
	Juegos educativos especiales	• Interactúa y coopera con sus compañeros durante las actividades lúdicas • Observa e imita los movimientos de acuerdo a la música, activamente. • Respeta el trabajo equitativo en toda sesión de los juegos especiales. • Se identifica con los juegos especiales demostrados por el docente, poniendo en práctica.
Nivel de socialización	Personalidad	• Se desenvuelve espontáneamente en cada actividad lúdica mostrando entusiasmo e interés • Demuestra agrado por participar activamente en los juegos. • Muestra iniciativa e interés en colaborar con los demás, en cada juego. • Demuestra comportamiento adecuado frente a los demás.
	Integración al entorno social	• Practica los valores éticos durante las actividades lúdicas. • Respeta y ayuda a sus compañeros en las actividades lúdicas. • Demuestra adecuada actitud consigo mismo y los demás, en cada actividad lúdica. • Practica los determinados juegos socialmente consigo mismo y los demás.

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. ÁMBITO DE ESTUDIO.

La presente investigación se realizó en el Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet”, del distrito de Abancay, con la finalidad de observar la práctica de actividades lúdicas y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes de esta INSTITUCIÓN EDUCATIVA.

4.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN:

El método de investigación es **HIPOTÉTICO - DEDUCTIVO**, consiste en constatar o verificar la hipótesis relacionándolos con las variables; gracias a este método se puede desarrollar un análisis de la realidad partiendo de lo general a lo particular o especial. Así mismo nos permite enfocar el problema, los objetivos y la hipótesis desde un punto de vista científico.

4.3. TIPO DE LA INVESTIGACIÓN:

La presente investigación es de tipo **BÁSICO**, se refiere a ampliar y profundizar el caudal de conocimientos científicos, su objeto son las teorías básicas. Además se contrasta la hipótesis y el problema planteado.

4.4. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN:

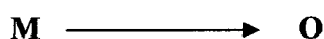
El nivel de investigación es **DESCRIPTIVO - CORRELACIONAL**, pues tiene como finalidad describir y analizar sistemáticamente la actividad lúdica y el nivel de



socialización, relacionándolos ambas variables, en los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet”

4.5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:

El presente estudio utiliza el diseño **NO EXPERIMENTAL**, pues tiene como finalidad describir y analizar sistemáticamente con respecto a la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes. A través de este diseño, se busca recoger la información contemporánea con respecto a una situación previamente determinado.



Donde:

M representa una muestra con quien vamos a realizar el estudio,

O representa la información relevante que recogemos de la muestra.

4.6. UNIDAD DE ANÁLISIS Y UNIDAD DE OBSERVACIÓN:

UO= Centro de Educación Básica Especial

UA = Personas con capacidades diferentes

4.7. POBLACIÓN Y MUESTRA:

- ❖ **POBLACIÓN:** Está constituido por todos los estudiantes entre mujeres y varones de los diferentes grados y secciones del Centro de Educación Básica Especial “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay, que total son 30 estudiantes.

Nº	ESTUDIANTES DEL CEBE N° 00 BLATO PIERRE FRANCOIS JAMES	PROBLEMA DE DEFICIT	SEXO	GRADO NIVEL
01	Miguel Achuli flores	Auditivo	Varón	Inicial
02	Elmer Aquino Huamán	Auditivo	Varón	Inicial
03	Jacqueline Silva Corrales	Motor	Mujer	Inicial
04	Franklin Santa Aljante	Motor	Varón	Inicial
05	Judith Pérez Paredes	Auditivo	Mujer	Inicial
06	Karen Damián Paucar	Visual	Mujer	Inicial
07	Mary borda Qispe	Visual	Mujer	Inicial
08	Esmeralda Meléndez Flores	Auditivo	Mujer	Inicial
09	Alex Tintaya Quivio	Motor	Varón	Inicial
10	Yaqui Huaraca Chipayo	Motor	Mujer	Inicial
11	Carolina Pinto Pinto	Auditivo	Mujer	Inicial
12	Jorge Vargas Quispe	Visual	Varón	Inicial
13	Luis Gonzáles López	Motor	Varón	Primaria
14	Sebastián Yupanqui Bedia	Auditivo	Varón	Primaria
15	Luis A. Aguilar Cueva	Visual	Varón	Primaria
16	Flor M. Vega hilares	Motor	Mujer	Primaria
17	Karla Tuiro Quispe	Auditivo	Mujer	Primaria
18	Fabiana Rivas Borda	Motor	Mujer	Primaria
19	Carlos Taypé Flores	Motor	Varón	Primaria
20	Giovanna Achully Quispe	Auditivo	Mujer	Primaria
21	Fredy Gonzales Taype	Visual	Varón	Primaria
22	Cristina Bolivar Castañeda	Motor	Mujer	Primaria
23	Luz M. Arteaga Quintana	Auditivo	Varón	Primaria
24	Lucho Ruiz Palomino	Visual	Varón	Primaria
25	Milagros Huamán Cabrera	Auditivo	Mujer	Primaria
26	Guillermina Muños López	Auditivo	Mujer	Primaria
27	Percy Hosco Puga	Motor	Varón	Primaria
28	Mercedes Palomino Contreras	Motor	Mujer	Primaria
29	Jorge Perez Huamán	Auditivo	Varón	Primaria
30	Eloy Huamán Quivio	Visual	Varón	Primaria
	TOTAL	30	30	30

- ❖ **MUESTRA:** Dentro del Centro de Educación Básica Especial se tomo una muestra de 30 estudiantes entre mujeres y varones con capacidades diferentes, entre ellos de diferentes edades y grados, considerando toda la población de estudio para determinar la solución del problema de investigación.

PROBLEMA DE DEFICIT	SEXO	GRADO O NIVEL
AUDITIVO: 11 VISUAL: 08 MOTOR: 11	M: 16 V:14	INICIAL: 12 PRIMARIA: 18
30	30	30

4.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

- **TÉCNICA:** a continuación se presenta la técnica de investigación que ayudó a recoger información adecuada, para dar solución a las preguntas de investigación: la observación.
- **INSTRUMENTO:** se utilizó la guía de observación.

4.9. TÉCNICA DE PROCESAMIENTO DE DATOS:

Se utilizó estadística descriptiva para cada variable (porcentaje) y prueba de Chi Cuadrado, para el procesamiento de los resultados, tomando en consideración previamente un ordenamiento, clasificación y la respectiva base de datos, de tal manera que se han analizado cualitativamente y cuantitativamente los resultados.

4.10. PLANTEAMIENTO DE LAS HIPÓTESIS NULAS Y ALTERNAS.

	HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN (H ₀)	HIPÓTESIS NULAS (H ₀₀)	HIPÓTESIS ALTERNA (H _{1a})
HIPOTESIS GENERAL	Existe una relación significativa entre la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes en el Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay en el año 2011	No existe relación significativa entre la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes en el Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay en el año 2011	Existe una relación débil entre la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes en el Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay en el año 2011
HIPOTESIS ESPECIFICAS	A mayor práctica de juegos educativos generales mayor es el desarrollo de la personalidad de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.	No existe relación de la práctica de juegos educativos generales y desarrollo de la personalidad de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.	A menor práctica de juegos educativos generales menor es el desarrollo de la personalidad de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.
	A mayor práctica de los juegos educativos especiales mayor es la integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.	No existe relación de la práctica de juegos educativos especiales y integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.	A menor práctica de juegos educativos especiales menor es la integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.

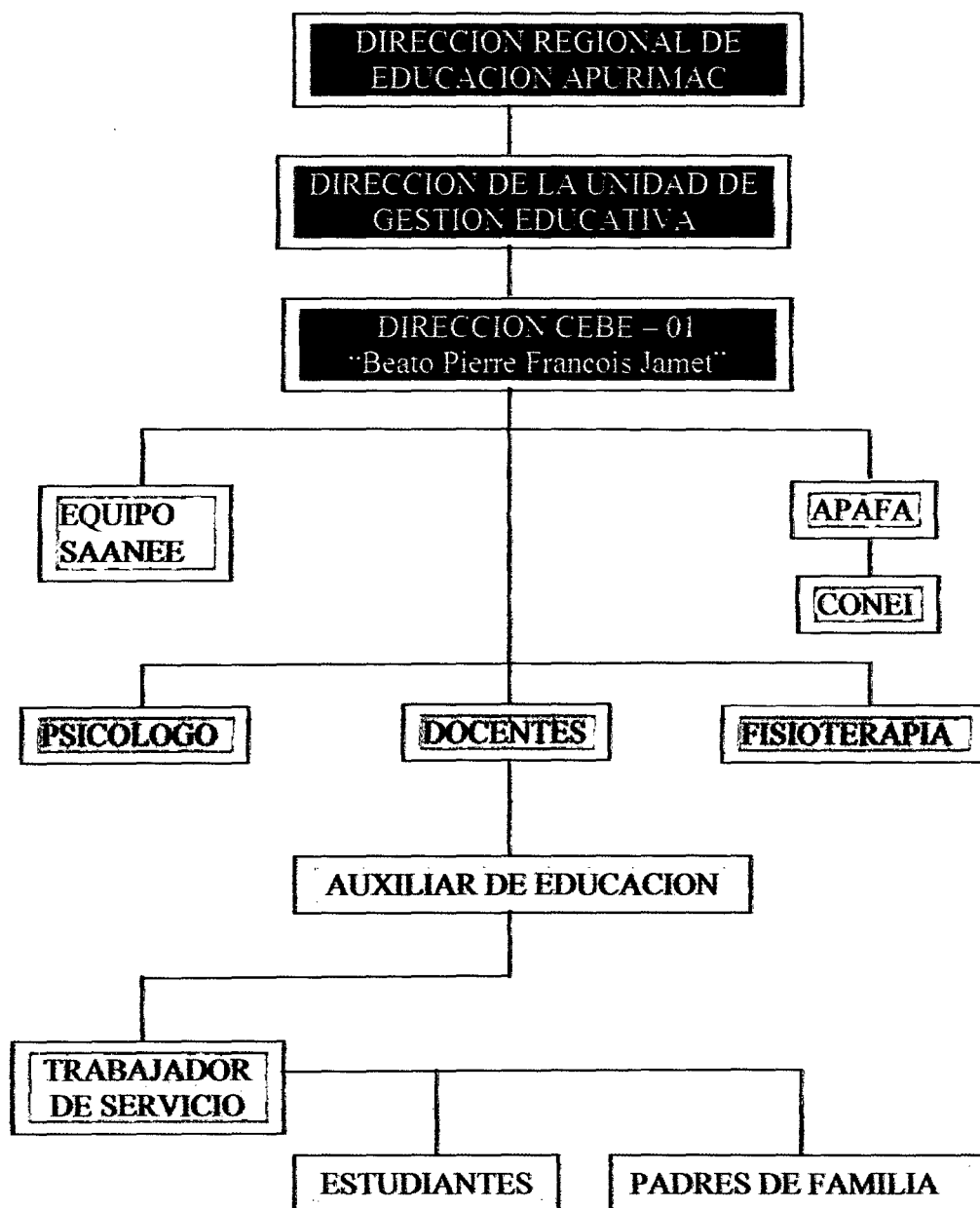
CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. CARACTERIZACIÓN DEL ÁMBITO DE ESTUDIO

5.1.1. Ubicación: el Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” creada con resolución Directorial N° 0197-11-06-81, se encuentra ubicado en la Av. Circunvalación S/N del Distrito de Abancay, Provincia de Abancay y Departamento de Apurímac.

5.1.2. Organización: el Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet”, cuenta con tres modalidades como son: inicial, primaria y ocupacional, siendo como directora Prof. Sulinda CHIRINOS VELASQUEZ. El nivel inicial cuenta con una sola docente, en el nivel primario existe tres docentes, mientras en el nivel ocupacional existen dos docentes, también se puede decir que este centro Educativo cuenta con psicólogo, terapeuta, etc. Como todo centro Educativo cuenta también con personal de servicio, personal auxiliar y equipo SAANEE. Así mostramos a continuación el organigrama del Centro Educación Básica Especial N°01 Beato Pierre Francois Jamet.



5.1.3. Reseña histórica: el Centro de Educación Básica Especial N° 01 "Beato Pierre

Francois Jamet" fue creada con resolución Directorial N° 0197 el 06 de noviembre de 1981, demostrando así el gran interés de los docentes encabezados por el director del Centro de Educativo, hacia los estudiantes con capacidades diferentes, atendiendo a los distintos tipos de discapacidad como son: retardo mental severo y multidiscapacidad (auditivo, visual, lenguaje y física o corporal), ya siendo en todo aspecto biopsicosocial, cultural, económico y político.

5.2. DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA

5.2.1. Edad y sexo del estudiante

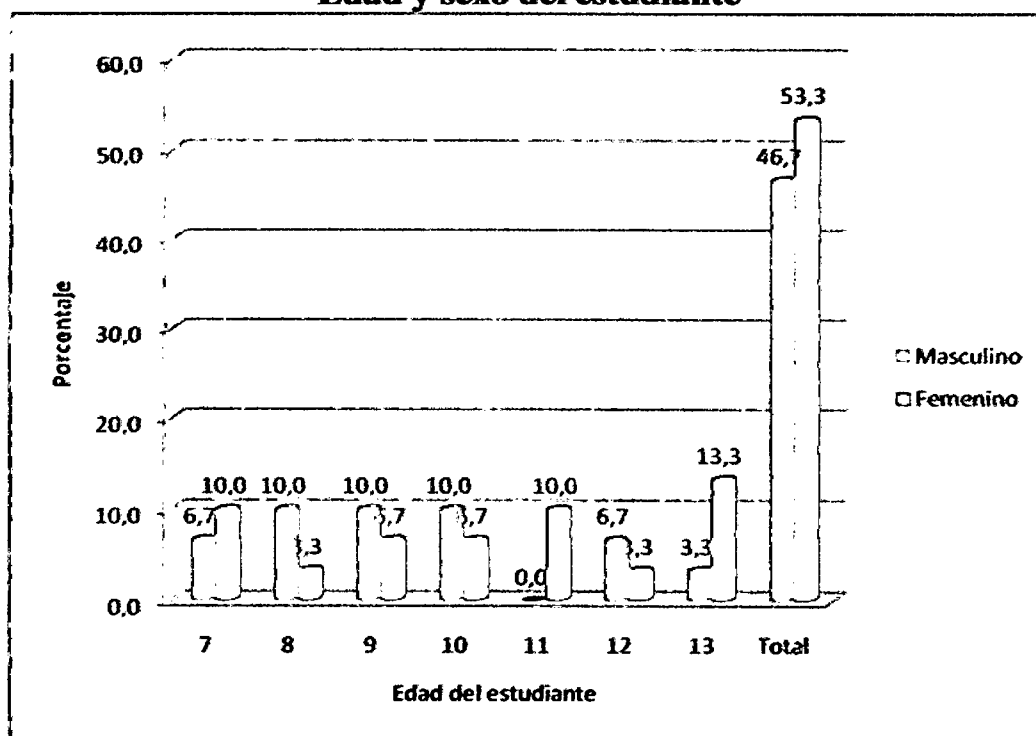
En el Cuadro N° 4 y la Gráfica N° 1 se muestra la distribución de la población en estudio según edad y por sexo:

Cuadro N° 4
Edad y sexo del estudiante

Sexo del alumno	Edad del alumno														Total	
	7		8		9		10		11		12		13			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Masculino	2	6.7	3	10.0	3	10.0	3	10.0	0	0.0	2	6.7	1	3.3	14	46.7
Femenino	3	10.0	1	3.3	2	6.7	2	6.7	3	10.0	1	3.3	4	13.3	16	53.3
Total	5	16.7	4	13.3	5	16.7	5	16.7	3	10.0	3	10.0	5	16.7	30	100.0

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico N° 1
Edad y sexo del estudiante



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

Los datos del cuadro y la gráfica anterior nos muestra que los estudiantes del CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” de acuerdo con el indicador edad están distribuidos de manera proporcionado, en todas las edades la cantidad no sobrepasa del 10%, excepto en la edad de 13 años, aunque la variación es mínima, representando el 13% del total. Según el sexo, la diferencia es notoria, en la edad 7 años existe más mujeres en 10% que varones en 6.7 %, en la edad 8 años existe más varones en 10% que mujeres en 3.3 %, en la edad 9 años existe más varones en 10% que mujeres en 6.7 %, en la edad de 10 años existe más varones en 10% que mujeres en 6.7 %, en la edad de 11 años existe más mujeres en 10% que varones en 0.0 %, en la edad de 12 años existe más varones en 6.7% que mujeres en 3.3 %, sumando los porcentajes existen mas mujeres que varones (mujeres 53.3%, varones 46.7%).

Por lo tanto:

Las diferencias por edad son mínimas, y según sexo la diferencia es notoria, habiendo más mujeres que varones.

5.3. RESULTADOS YANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LAS VARIABLES

A continuación presentamos el análisis descriptivo de cada una de las variables en estudio, utilizando frecuencias y porcentajes, acompañado con sus respectivos gráficos; el orden de la presentación es de la siguiente manera:

5.2.2. Actividad lúdica y socialización

En el Cuadro N° 5 y la Gráfica N° 2 se muestran los resultados en porcentajes de las dos variables con sus respectivas dimensiones:

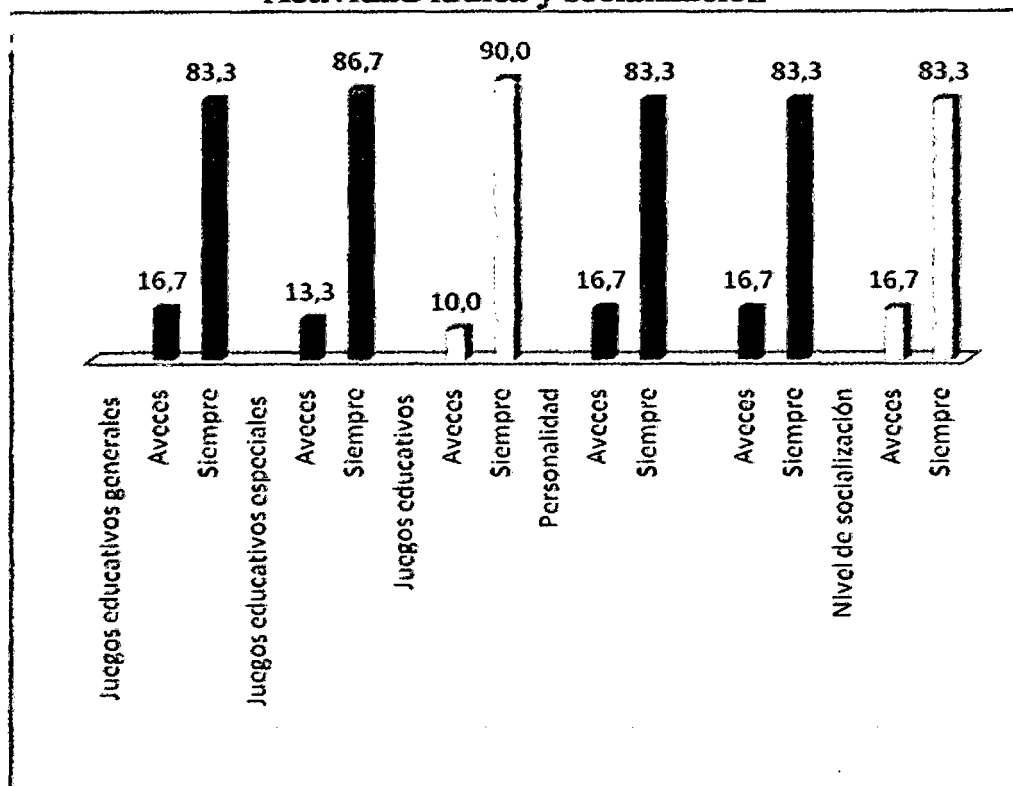
Cuadro N° 5
Actividad lúdica y socialización

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Juegos educativos generales (Niveles)				
A veces	5	16,7	16,7	16,7
Siempre	25	83,3	83,3	100,0
Nunca	0	0,0	0,0	
Total	30	100,0	100,0	
Juegos educativos especiales (Niveles)				
A veces	4	13,3	13,3	13,3
Siempre	26	86,7	86,7	100,0
Nunca	0	0,0	0,0	
Total	30	100,0	100,0	
Actividad lúdica (Nivel)				
A veces	3	10,0	10,0	10,0
Siempre	27	90,0	90,0	100,0
Nunca	0	0,0	0,0	
Total	30	100,0	100,0	
Personalidad (Nivel)				
A veces	5	16,7	16,7	16,7
Siempre	25	83,3	83,3	100,0
Nunca	0	0,0	0,0	
Total	30	100,0	100,0	
Integración con el entorno social (Nivel)				
A veces	5	16,7	16,7	16,7
Siempre	25	83,3	83,3	100,0
Nunca	0	0,0	0,0	
Total	30	100,0	100,0	
Nivel de socialización (Nivel)				
A veces	5	16,7	16,7	16,7
Siempre	25	83,3	83,3	100,0
Nunca	0	0,0	0,0	
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

DESCRIPCIÓN: son los resultados de los datos o valores compuestos, cuando se realiza el rango los resultados caen por debajo de cero por ello en este cuadro sale el resultado 0 y en la matriz aparece 1.

Gráfico N° 5
Actividad lúdica y socialización



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

Según los datos del cuadro y la gráfica anterior que corresponde a los estudiantes del CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet”, en las variables: **actividad lúdica**, los estudiantes practican los juegos educativos, llegando en la categoría “siempre” a un 90%, mientras que en un 10 % practican solo “a veces”.

A nivel de dimensiones, hay una ligera variación; en la primera dimensión que viene hacer los juegos educativos generales, la categoría “siempre” alcanza un 83.3 % y la categoría “a veces” un 16.7 % del total; en la segunda dimensión que viene hacer juegos educativos especiales, los estudiantes participan con mayor interés por aprender

los diversos juegos, alcanzando la categoría “siempre” un 86.7 % y la categoría “a veces” un 13.3% del total.

En la variable II, nivel de socialización, los valores están distribuidos de manera proporcional, tanto a nivel de variable como a nivel de las dimensiones analizadas; en todos los casos la categoría “siempre” representa el 83.3% y la categoría “a veces” sólo alcanza el 16.7%.

Por lo tanto:

En la variable actividad lúdica, la mayoría de los estudiantes practican con gran interés los juegos educativos, tanto generales como específicos. Y la variable nivel de socialización, los valores hallados muestran que la mayoría de los estudiantes demuestran mayor personalidad y así integrándose al entorno social.

5.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS

En seguida se contrastan empíricamente las hipótesis, tanto la general así como las específicas. Según los objetivos planteados se muestran la relación entre las variables y dimensiones en estudio, basado en la Prueba de Chi cuadrado.

Esta prueba requiere cumplir con exigencias básicas, llamadas reglas teóricas que a continuación precisamos:

Regla teórica para contraste de hipótesis

Los requisitos necesarios para inferir la relación entre las variables en estudio (hipótesis general y específica) son los siguientes:

- Nivel de medición de la variable: ordinal
- Si el valor calculado de la Chi cuadrada (X^2) es superior al valor crítico indicado en la Tabla Chi cuadrado para su respectivo grado de libertad, y

- Si el valor de la significancia asintótica bilateral es menor a 0.01, tendremos la seguridad de que la probabilidad de cometer un error de tipo I es mínima.
- Entonces, rechazaremos la hipótesis nula y alterna, y en consecuencia confirmaremos la hipótesis de investigación, afirmando la existencia de la relación de dependencia entre las variables estudiadas.

5.3.1. Hipótesis general:

A. Planteo de hipótesis

Hi: Existe una relación significativa entre la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes en el Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay en el año 2011.

Ho: No existe relación significativa entre la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes en el Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay en el año 2011.

Ha: Existe una relacion debil entre la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes en el Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay en el año 2011.

B. Estadística para contraste de hipótesis

En el siguiente cuadro se muestra la prueba de Chi cuadrado de Pearson para las variables actividad lúdica y el nivel de socialización, calculados sobre la información recogida en las guía de observación:



Cuadro N° 6
Actividad Lúdica – Nivel de Socialización
Estadísticos de contraste

	Actividad Lúdica (Nivel)	Nivel de socialización (Nivel)
Chi-cuadrado	19,200 ^a	13,333 ^a
gl	1	1
Sig. asintót.	,000	,000

0 casillas (.0%) tienen frecuencias esperadas menores que 5. La frecuencia de casilla esperada mínima es 15.0.

Fuente: Elaboración propia.

C. Interpretación:

Los resultados del cuadro anterior (N° 06), confirman nuestra hipótesis general de investigación, por cuanto:

- El valor del Chi cuadrado de Pearson calculado es 19, 200 para los juegos educativos y 13,333 para nivel de socialización, ambos con 1 Gl (grados de libertad), siendo en ambos casos superior al valor crítico de la tabla Chi cuadrado que es 6,63;
- Además, el valor de significancia Asintótica es 0,000 para la primera variable y 0,000 para la segunda variable, ambos menores al valor de 0,01 de significancia asintótica bilateral considerada en la regla teórica para contraste de hipótesis;
- Así, X^2 es significativa, es decir que hay un 99% de confianza que la relación es verdadera y 1% de probabilidad de error.
- En consecuencia, se acepta la hipótesis general de investigación y se rechazan la hipótesis general nula (H_0) y alterna (H_a).

Por tanto:

Podemos afirmar que si existe una relación significativa entre la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes de Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del Distrito de Abancay 2011.

5.3.2. Hipótesis específica 1:

A. Planteo de hipótesis

Hi: A mayor práctica de juegos educativos generales mayor es el desarrollo de la personalidad de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.

Ho: No existe relación de la práctica de juegos educativos generales y desarrollo de la personalidad de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.

Ha: A menor práctica de juegos educativos generales menor es el desarrollo de la personalidad de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.

B. Estadística para contraste de hipótesis

En el siguiente cuadro N° 7 se muestra la prueba de Chi cuadrado de Pearson para las dimensiones: juegos educativos generales y personalidad, calculados sobre la información recogida en las guía de observación:

Cuadro N° 7
Juegos Educativos Generales – personalidad
Estadísticos de contraste

	Juegos educativos generales (Niveles)	Personalidad (Nivel)
Chi-cuadrado	13,333 ^a	13,333 ^a
Gl	1	1
Sig. asintót.	,000	,000

0 casillas (.0%) tienen frecuencias esperadas menores que 5. La frecuencia de casilla esperada mínima es 15.0.

Fuente: Elaboración propia.

C. Interpretación:

Los resultados del cuadro anterior (N° 07), confirma nuestra hipótesis específica de investigación, por lo tanto:

- El valor del Chi cuadrado de Pearson calculado es 13, 333 para los juegos educativos generales y 13,333 para personalidad, ambos con 1 Gl (grados de libertad), siendo en ambos casos superior al valor crítico de la tabla Chi cuadrado que es 6,63.
- Además, el valor de significancia Asintótica es 0,000 para la primera variable y 0,000 para la segunda variable, ambos menores al valor de 0,01 de significancia asintótica bilateral considerada en la regla teórica para contraste de hipótesis;
- Así, X^2 es significativa, es decir que hay un 99% de confianza que la relación es verdadera y 1% de probabilidad de error.
- En consecuencia, se acepta la hipótesis específica de investigación y se rechazan la hipótesis general nula (H_0) y alterna (H_a).

Por tanto:

Podemos afirmar que si existe una relación significativa entre los juegos educativos generales y la personalidad en los estudiantes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del Distrito de Abancay 2011.

5.3.3. Hipótesis específica 2:

A. Planteo de hipótesis

Hi: A mayor práctica de los juegos educativos especiales mayor es la integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.

Ho: No existe relación de la práctica de juegos educativos especiales y integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.

Ha: A menor práctica de juegos educativos especiales menor es la integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.

B. Estadística para contraste de hipótesis

En el siguiente cuadro N° 8 se muestra la prueba de Chi cuadrado de Pearson para las dimensiones: juegos educativos especiales y integración con el entorno social, calculados sobre la información recogida con la guía de observación:

Cuadro N° 8
Juegos Educativos Especiales – integración al entorno Social
Estadísticos de contraste

	Juegos educativos especiales (Niveles)	Integración al entorno social (Nivel)
Chi-cuadrado	16,133 ^a	13,333 ^a
gl	1	1
Sig. asintót.	,000	,000

0 casillas (.0%) tienen frecuencias esperadas menores que 5.

La frecuencia de casilla esperada mínima es 15.0.

Fuente: Elaboración propia.

C. Interpretación:

Los resultados del cuadro anterior (Nº 08), confirma nuestra hipótesis específica de investigación, por lo tanto:

- El valor del Chi cuadrado de Pearson calculado es 16, 133 para los juegos educativos especiales y 13,333 para Integración con el entorno social, ambos con 1 Gl (grados de libertad), siendo en ambos casos superior al valor crítico de la tabla Chi cuadrado que es 6,63.
- Además, el valor de significancia Asintótica es 0,000 para la primera variable y 0,000 para la segunda variable, ambos menores al valor de 0,01 de significancia asintótica bilateral considerada en la regla teórica para contraste de hipótesis;
- Así, X^2 es significativa, es decir que hay un 99% de confianza que la relación es verdadera y 1% de probabilidad de error.
- En consecuencia, se acepta la hipótesis específica de investigación y se rechazan la hipótesis general nula (H_0) y alterna (H_a).

Por tanto:

Podemos afirmar que si existe una relación significativa entre los juegos educativos especiales y la integración con el entorno social, en los estudiantes del Centro de Educación Básica Especial Nº 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del Distrito de Abancay 2011.

5.4. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

BORGES, Carlos (1994). señala que el juego constituye una necesidad para el desarrollo integral del estudiante, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades, etc. brindando oportunidad de conocerse así mismo, conocer a los demás y conocer el mundo que los rodea. Los juegos satisfacen las necesidades de socialización de los estudiantes. El juego como

una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser, es una de las manifestaciones de la vida activa del niño.

Nuestros resultados coinciden con las propuestas de **BORGES**, Carlos, que va acorde con nuestra investigación porque los juegos, en su mayoría, ayuda a los estudiantes a mejorar su nivel de socialización y también en el desarrollo de su aspecto físico e intelectual. Los juegos por su carácter activo y colectivo hace que los niños desarrollen sus destrezas motoras y psíquicas, sus capacidades de razonamiento y de integración al entorno social.

LOLI, Gerardo (1994). Son actividades recreativas, destinadas a brindar al estudiante con capacidades diferentes a desarrollar y enriquecer sus cualidades, permitiéndole su conocer su cuerpo y su capacidad de acción, de relación y de expresión. También se puede decir que es la exploración del movimiento que permite el enriquecimiento cinético, la confianza y la seguridad para ir preparando al estudiante su dominio corporal. Este análisis permite afirmar que la educación psicomotriz considera al juego como elemento imprescindible para el logro de aprendizajes significativos, el desarrollo de facultades y el desarrollo espiritual de las personas; es decir el juego permite el desarrollo integral del niño.

Al respecto, en la presente investigación, consideramos que el juego está vinculado con el desarrollo psicológico del ser humano, significa que a través del juego los estudiantes con capacidades diferentes desarrollan y manifiestan sentimientos, emociones, actitudes, comportamientos tanto positivos como negativos consigo mismo y con los demás así mejorando su nivel de socializándose; la función de la escuela en consecuencia es aplicar juegos orientados a la formación del carácter, la responsabilidad, el respeto, la tolerancia y otros valores que garanticen una convivencia armoniosa con los otros.

RIVERA, Jorge (1986). Argumenta que la socialización es el proceso a través del cual el ser humano empieza a adaptarse al modo de vida de su sociedad. La socialización no se da de la misma manera en todas las sociedades, ni en todos los tiempos, cada sociedad tiene rasgos peculiares que la distinguen, así desde muy temprana edad los estudiantes con capacidades diferentes aprenden de los demás. La socialización es un proceso por el cual el individuo adquiere modelos de la conducta apropiados a la sociedad. Este fenómeno varía no solo de una sociedad a otra, sino dentro de un mismo grupo social.

Frente a este aporte podemos decir la socialización es una forma de comportamiento que permite la integración individual y la estabilidad del conjunto social, gracias a la cual los estudiantes con capacidades diferentes aprenden a interiorizar los valores, las normas del entorno social e integrarlos a su personalidad. Finalmente la mayor práctica de actividades lúdicas proporciona mayor socialización y primeras oportunidades de relación social.

HERNANDEZ, Merche (1985). Señala que las diferentes capacidades son problemas o dificultades que posee cada individuo para el desarrollo de su aprendizaje, quehaceres en el hogar, desenvolvimiento social, económico y cultural. Estas personas o individuos no son capaces de defenderse por su propia cuenta, se valen de otra persona que esté en la capacidad o lleve una vida normal, sin trucos para hacer o lograr algo. También se le conoce como la diversidad funcional motora se puede definir como la disminución o ausencia de las funciones motoras o físicas (ausencia de una mano, pierna, pie, entre otros). Disminuyendo su desenvolvimiento normal diario, las capacidades clasificadas están relacionadas con la disminución o ausencia de las funciones motoras o físicas.



Frente a este aporte podemos decir que la capacidad diferente requiere preparar mediante los tratamientos Educativos adecuados en las diferentes actividades ludicas, ya que esta capacidad es complejo en su desarrollo para lograr el buen nivel de socializacion.

CONCLUSIONES

PRIMERO: Podemos decir que si existe una relación significativa entre la práctica de actividades lúdicas el nivel de socialización en los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 Beato Pierre Francois Jamet de del distrito de Abancay.

SEGUNDO: Llegamos a la conclusión que a mayor práctica de juegos educativos generales mayor es el desarrollo de la personalidad de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.

TERCERO: A mayor práctica de los juegos educativos especiales mayor es la integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.

CUARTO: Hay preferencia por la actividad lúdica en los estudiantes con capacidades diferentes, llegando a un 90%, mientras que en un 10 % participa solo a veces. Aunque la variación en los juegos educativos generales, representando siempre en un 83.3 % y a veces en 16.7 % y en los juegos educativos especiales los estudiantes participan con mayor interés, mostrando el siempre en un 86.7 % y el a veces en 13.3 % del total.

QUINTO: Respecto a la variable socialización, la mayoría de los estudiantes muestran integración al entorno (siempre 83.3 % y a veces en 16.7 %); siendo la misma proporción en la dimensión de personalidad, no habiendo variación en cuanto al porcentaje.

SEXTO: Respecto a la preferencia de la práctica de las actividad lúdica del centro de educación básica especial N° 01 Beato Pierre Francois Jamet, los estudiantes prefieren jugar más los juegos de la gallinita ciega y la ronda.

SUGERENCIAS

PRIMERO: Que se debe aplicar diferentes estrategias para impulsar más práctica de actividades lúdicas para mejorar su nivel de socialización en los estudiantes con capacidades diferentes del centro de educación básica especial N° 01 Beato Pierre Francois Jamet de del distrito de Abancay.

SEGUNDO: Se debería de incluir en sus sesiones de clase mas juegos educativos generales a fin de que los estudiantes desarrollen su personalidad de manara optima con los demás y así la Institución Educativa sea promotor de la transmisión hacia otras generaciones, dando importancia al desarrollo integral del estudiante con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial “Beato Pierre Francois Jamet”

TERCERO: Que debe de existir una motivación en distintas formas a cerca juegos educativos especiales así como generar mayor integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” del distrito de Abancay.

CUARTO: Los docentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 “Beato Pierre Francois Jamet” deben promover e incentivar permanentemente con los padres de familia sobre la actividad lúdica, sobre los juegos generales de cada uno de los estudiantes.

QUINTO: Se debe de impulsar el nivel de socialización de cada uno de los estudiantes entre mujeres y varones; brindándoles una buena educación, enseñándoles a valorarse y respetarse a sí mismo, construyendo una personalidad donde permita al alumno saber, lo que quiere, lo que desea y saber compartir con los demás y lograr éxitos en su vida personal

SEXTO: Llevar a cabo trabajos de investigación sobre temas referentes a esta investigación; en diferentes modalidades y etapas para que se pueda dar supuestas soluciones ante los problemas que se presenten; así cada estudiante con capacidad diferente pueda practicar distintos juegos generando una saludable socialización entre sí mismo y su entorno.

SETIMO: Los padres de familia deberían ser informados sobre las ventajas y desventajas de la práctica de las actividades lúdicas y el nivel de socialización a fin de decidir y organizar adecuadamente el tiempo y el tipo de juego que practican sus hijos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABERCROMBIE, Nicholas, **HILL**, Sthephen y **TURNER**, Bryan

1983 "Diccionario de Sociología" Edición Cátedra. Madrid. Pág. 215

BARONE, Luís.

2000 "Buscando una mejor convivencia para los niños del tercer milenio"
Lima – Perú, Edit. Tarea. Pág. 10.

BORGES, Carlos.

1994 "En su manual de juegos socializadores, paradocentes". Madrid, Edit. JP. Pág. 124

BUHLER, Karl.

1987 "Psicología del Juego". Madrid – España, Edit. Mureya. Pág. 26

CALERO, Mavilo.

1998 "Juegos de recreación". Lima – Perú, Edit. Abedul. Pág. 17

CASUI, Teodoro.

1998 "Teoría biológica del juego infantil". España. Edit. CEAC Pág. 22

CARR, Paciano.

1998 "Teoría de la Educación". México Edit. Tillas Pág. 23.

CHAVEZ, María.

1995 "Didáctica de la Educación Física" Separata UNE (CANTUTA)".
Lima – Perú, Edit. San Marcos. Pág. 28

CLAPAREDE, Suzanne.

1990 "El descubrimiento de la personalidad". Edición Mensajero, España.
Pág. 27.

DEVIS, Helmut.

2000 "Educación para los Discapacitados". Buenos Aires, Edit. Kapeluz.
Pág. 204

DEL PRADO, Irma.

1991 "Educación motriz". Buenos Aires, Edit. Paidos. Pág. 43-44

ESPINOZA, Juan.

1998 "La Actividad Lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño en el Preescolar "Yare" Realizada en San Francisco de

Yare" Trabajo de investigación. Estado de Miranda – Venezuela, Edit. CEAC.
Pág. 110

FREUD, Segismundo.

1995 "Teoría de la sublimación". Primera Edición, Nueva York, Edit. Paidós.
Pág. 26

GARCÍA, Luis.

1998 "El juego como estrategia socializadora". Santander – España, Edit. Losada.
Pág. 51

GASPAR, Alpont.

1986 "La personalidad su configuración y desarrollo". Barcelona – España, Edit.
Debate. Pág. 42

GISPERT, Carlos.

1959 "Psicología infantil y juvenil". México, Edit. Trillas. Pág. 253.

GRAITIOT, Alphandery.

1976 "La formación de la Personalidad". Ediciones Murata, Madrid. Pág. 205

GROOS, Mavilo.

1941 "Teoría del ejercicio preparatorio". Lima – Perú, Edit. San Marcos.
Pág. 22, 23, 27

HANSON, Jorge.

1987 "Estimulación Temprana". Ediciones Martínez Roca S. A. España. Pág. 50

HERNANDEZ, Merche.

1985 "Ergoia y discapacidad". Mº de trabajos y asuntos sociales, IMERSO -
MADRID, Edit. Debate. Pág. 89, 107, 109

HORTON, Paul y HUNT, Chester.

1988 "Sociología" Sexta Edición (tercera Edición en Español). U.S.A. Edit. Reg.
Núm. 1890. Pág. 94 -580

LA TORRE, Hugo.

1999 "Pedagogía de la Motricidad". Lima - Perú, Edit. Tarea. Pág. 19

LOLI, Gerardo.

1994 "Guía metodológica de la educación psicomotriz para educación inicial"
Paraguay, Edit. Prentice. Pág. 150 -151



LUZURIAGA, Lorenzo.

1982 "Pedagogía". Buenos Aires, Edit. GTZ. Pág. 13, 26

MILAZZO, Lía.

2004 "La socialización". [http://www. Miografias Con /trabajos12/](http://www.Miografias.com/trabajos12/social/social.shtml)
social/social.shtml – 46k – octubre 2004 Pág. 168 - 169

MURRAY, HENRRY.

1999 "La personalidad en la naturaleza, la sociedad y la cultura" Enciclopedia de Psicología. México, Edit. Grijalbo S. A. Pág. 8,12

NIÑO DE GUZMÁN, Nicolás.

1989 "Educación Física para Personas Discapacitados". Cochabambas – Bolivia, Edit. Lexus. Pág. 92, 98

PAPALIA, Daniel.

1997 "Desarrollo humano con aportaciones para Ibero América". Sexta Edición, Bogotá Colombia. Pág. 128, 148

PEÑA, Jean.

1996 "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores". España, Edit. B & O. Pág. 76

PERDONO, Serafino y SANDOVAL, Fernando.

1997 "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización". Paraguay, Edit. Amache. Pág. 19

PIAGET, Dean.

1996 "Educación socio motriz". Santander – España, Edit. Losada. Pág. 21

POLO, Cardich.

2003 "Formación Deportiva y Desarrollo Psicomotriz". Lima – Perú, Edit. Tarea. Pág. 204

QUEGRAT, Federico.

1986 "Guía metodológica de la educación psicomotriz para educación inicial" España, Edit. CEAC. Pág. 182, 201

RIVERA, Jorge.

1992 "Buscando una mejor convivencia para los niños del tercer milenio". Lima – Perú, Edit. Tarea. Pág. 10.

- SÁNCHEZ, Flor.**
1986 "Didáctica de la Educación Física y el Deporte". Madrid, Edit. Gymnos. Pág. 18
- SCHILLER y Lange.**
1999 "Técnica de la Educación Física". Lima – Perú, Edit. Tarea. Pág. 26
- STANLEY, Eduardo.**
1995 "Psicología de los juegos Infantiles". Buenos Aires, Edit. Paidós. Pág. 23 – 24
- STHEINTHAL, Mauro.**
1981 "Antología Pedagogía Universal". México, Edit. Trillas. Pág. 25
- SPENCER, Melquiades.**
1988 "Juegos Educativos". Edición Grafica Soto, Lima – Perú, Edit. Tarea. Pág. 24
- VENECIO, Armando.**
1999 "Educación Física y Deportes Adaptados". Federación Andaluza de Deportes para Minusválidos Físicos. Diputación de Córdoba Primera Edición, Córdoba, Edit. Minusválidos. Pág. 46
- VILLAVICENCIO, Lía.**
2003 "Deportes y Discapacidad". Federación Andaluza de Deportes para Minusválidos. España, Edit. CEAC. Pág. 110
- WILL, Gean.**
1986 "La personalidad su configuración y desarrollo". Segunda Edición, Barcelona, Edit. Pía. Pág. 42
- WILHLM, Arnold.**
1975 "Persona, Carácter y Personalidad". Barcelona, Edit. Herder. Pág. 416
- YINGER, Milton.**
1984 "Sociología" Pág. 84



ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN DE CAMPO

LIBRO DE CÓDIGOS

BASE DE DATOS

ÁLBUM FOTOGRÁFICAS





GUÍA DE OBSERVACIÓN



Área: EDUCACIÓN FÍSICA			S = 3 A = 2 N = 1			CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL N° 01 "BEATO PIERRE FRANCOIS JAMET"																		
			NIVEL DE SOCIALIZACIÓN																					
N° DE ORDEN	VARIABLE II: NIVEL DE SOCIALIZACION	INDICADORES	PERSONALIDAD									INTEGRACION CON EL ENTORNO SOCIAL												
			Se desenvuelve espontáneamente en cada actividad lúdica mostrando entusiasmo e interés			Demuestra agrado por participar activamente en los juegos.			Muestra iniciativa e interés en colaborar con los demás, en cada juego.			PROMEDIO 1	Practica los valores éticos durante las actividades lúdicas			Respecta y ayuda a sus compañeros en las actividades lúdicas			Demuestra adecuada actitud consigo mismo y los demás, en cada actividad lúdica			PROMEDIO 2		
			S	A	N	S	A	N	S	A	N		S	A	N	S	A	N	S	A	N			
	NOMBRES Y APELLIDOS		S	A	N	S	A	N	S	A	N		S	A	N	S	A	N	S	A	N			
01	Miguel Achuli flores																							
02	Elmer Aquino Huamán																							
03	Jacqueline Silva Corrales																							
04	Franklin Santa Aljante																							
05	Judith Pérez Paredes																							
06	Karen Damián Paucar																							
07	Mary borda Qispe																							
08	Esmeralda Meléndez Flores																							
09	Alex Tintaya Quivio																							
10	Yaqui Huaraca Chipayo																							
11	Carolina Pinto Pinto																							
12	Jorge Vargas Quispe																							
13	Luis Gonzáles López																							
14	Sebastián Yupanqui Bedia																							
15	Luis A. Aguilar Cueva																							
16	Flor M. Vega hilaes																							
17	Karla Tuiro Quispe																							
18	Fablana Rivas Borda																							
19	Carlos Taypè Flores																							
20	Giovanna Aclully Quispe																							
21	Fredy Gonzales Taype																							



22	Cristina Bollivar Castañeda
23	Luz M. Arteaga Quintana
24	Lucho Ruiz Palomino
25	Milagros Huamán Cabrera
26	Guillermina Muñoz López
27	Percy Hosco Puga
28	Mercedes Palomino Contreras
29	Jorge Perez Huamán
30	Eloy Huamán Quivio

LEYENDA:

S = Logro Previsto: (El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.)

A = En Proceso: (El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.)

N = En Inicio: (El estudiante evidencia dificultades para el desarrollo de su aprendizaje, necesita mayor intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje)



GUÍA DE OBSERVACIÓN



Área: EDUCACIÓN FÍSICA		S = 3 A = 2 N = 1		CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL N° 01 “BEATO PIERRE FRANCOIS JAMET”																												
				ACTIVIDAD LÚDICA																												
N° DE ORDEN	VARIABLE I: ACTIVIDAD LUDICA	JUEGOS EDUCATIVOS GENERALES															JUEGOS EDUCATIVOS ESPECIALES															
		INDICADORES	Muestra capacidad para resolver los problemas durante las actividades			Demuestra entusiasmo y perseverancia en la práctica de los juegos educativos			Muestra seguridad en la ejecución de los juegos educativos			Se esfuerza por superar los errores en las actividades			Realiza desplazamientos giros y saltos con facilidad en los juegos educativos			Demuestra dominio de su literalidad con desplazamientos de manera optima en los juegos educativos			Interactúa y coopera con sus compañeros durante las actividades lúdicas			Observa e imita los movimientos de acuerdo a la música activamente			Respecta el trabajo equitativo en toda sesión de los juegos especiales			Se identifica con los juegos especiales demostrados y ponero en practica		
			S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	PROMEDIO 1	2	
NOMBRES Y APELLIDOS		S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N				
01	Miguel Achuli flores																															
02	Elmer Aquino Huamán																															
03	Jacqueline Silva Corrales																															
04	Franklin Santa Aljante																															
05	Judith Pérez Paredes																															
06	Karen Damián Paucar																															
07	Mary borda Qispe																															
08	Esmeralda Meléndez Flores																															
09	Alex Tintaya Quivio																															
10	Yaqui Huaraca Chipayo																															
11	Carolina Pinto Pinto																															
12	Jorge Vargas Quispe																															
13	Luis Gonzáles López																															
14	Sebastián Yupanqui Bedia																															
15	Luis A. Aguilar Cueva																															
16	Flor M. Vega hilares																															
17	Karla Tulro Quispe																															
18	Fabiana Rivas Borda																															
19	Carlos Taypè Flores																															
20	Giovanna Aclully Quispe																															
21	Fredy Gonzales Taype																															



MATRIZ DE CONSISTENCIA

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
Problema general: ¿De qué manera se relaciona la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes en el Centro de Educación Básica Especial N° 01 "Beato Pierre Francois Jamet" de Abancay - 2011? Problemas específicos: ¿Cuál es la relación entre los juegos educativos generales y el desarrollo de la personalidad de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 "Beato Pierre Francois Jamet" de Abancay - 2011? ¿Cuál es la relación entre los juegos educativos especiales y la integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 "Beato Pierre Francois Jamet" de Abancay - 2011?	Objetivo general: Determinar la relación entre la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 "Beato Pierre Francois Jamet" de Abancay / 2011. Objetivo específicos Establecer la relación de los juegos Educativos generales con el desarrollo de la personalidad de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 "Beato Pierre Francois Jamet" de Abancay / 2011. Establecer la relación entre los juegos educativos especiales y la integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 "Beato Pierre Francois Jamet", de Abancay / 2011.	Hipótesis General: Existe una relación significativa entre la actividad lúdica y el nivel de socialización de los estudiantes con capacidades diferentes en el Centro de Educación Básica Especial N° 01 "Beato Pierre Francois Jamet" del distrito de Abancay en el año 2011. Hipótesis Específico: A mayor práctica de juegos educativos generales mayor es el desarrollo de la personalidad de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 "Beato Pierre Francois Jamet" del distrito de Abancay. A mayor práctica de los juegos educativos especiales mayor es la integración al entorno social de los estudiantes con capacidades diferentes del Centro de Educación Básica Especial N° 01 "Beato Pierre Francois Jamet" del distrito de Abancay.	Actividades lúdicas Nivel de socialización	Juegos educativos generales Juegos educativos especiales Personalidad Integración al entorno social	- Muestra capacidad para resolver los problemas durante las actividades lúdicas - Demuestra entusiasmo y perseverancia en la práctica de los juegos educativos - Muestra seguridad en la ejecución de los juegos educativos - Se esfuerza por superar los errores en las actividades - Realiza desplazamientos, giros y saltos con facilidad en los juegos educativos - Demuestra dominio de su lateralidad con desplazamientos de manera óptima en los juegos educativos - Interactúa y coopera con sus compañeros durante las actividades lúdicas - Observa e imita los movimientos de acuerdo a la música, activamente. - Respeto el trabajo equitativo en toda sesión de los juegos especiales. - Se identifica con los juegos especiales demostrados por el docente, poniendo en práctica. - Se desenvuelve espontáneamente en cada actividad lúdica mostrando entusiasmo e interés - Demuestra agrado por participar activamente en los juegos. - Muestra iniciativa e interés en colaborar con los demás, en cada juego. - Practica los valores éticos durante las actividades lúdicas. - Respeto y ayuda a sus compañeros en las actividades lúdicas. - Demuestra adecuada actitud consigo mismo y los demás, en cada actividad lúdica.	Método: DESCRIPTIVO Tipo: BÁSICO Nivel: DESCRIPTIVO Diseño: DESCRIPTIVO POBLACIÓN: Está constituido por todos los estudiantes entre mujeres y varones de los diferentes grados y secciones del Centro de Educación Básica Especial "Beato Pierre Francois Jamet" del distrito de Abancay, que total son 30 estudiantes. MUESTRA: Dentro del Centro de Educación Básica Especial se tomó una muestra de 30 estudiantes entre mujeres y varones con capacidades diferentes, entre ellos de diferentes edades, grados, escogidos para determinar la solución del problema de investigación. TÉCNICA: observación. INSTRUMENTO: guía de observación. TÉCNICA DE PROCESAMIENTO DE DATOS: Se utilizó estadística descriptiva para cada variable (porcentaje) y prueba de Chi Cuadrado, para el procesamiento de los resultados.

Nº DE VARIABLE Y/O INDICADOR	NOMBRE DE LA VARIABLE Y/O INDICADOR	CODIGO	NIVEL DE MEDICIÓN DE LA VARIABLE
1	SEXO		NOMINAL
	M	1	
	F	2	
2	EDAD		NOMINAL
3	Muestra capacidad para resolver los problemas durante las actividades		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
4	Demuestra entusiasmo y perseverancia en la práctica de los juegos educativos		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
5	Muestra seguridad en la ejecución de los juegos educativos		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
6	Se esfuerza por superar los errores en las actividades		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
7	Realiza desplazamientos giros y saltos con facilidad en los juegos educativos		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
8	Demuestra dominio de su literalidad con desplazamientos de manera optima en los juegos educativos		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
9	Interactúa y coopera con sus compañeros durante las actividades lúdicas		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
10	Observa e imita los movimientos de acuerdo a la música activamente		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
11	Respeto el trabajo equitativo en toda sesión de los juegos especiales		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
12	Se identifica con los juegos especiales demostrados y ponerlo en práctica		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
	Se desenvuelve espontáneamente en cada actividad lúdica mostrando entusiasmo e interés		ORDINAL

	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
14	Demuestra agrado por participar activamente en los juegos.		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
15	Muestra iniciativa e interés en colaborar con los demás, en cada juego.		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
16	Practica los valores éticos durante las actividades lúdicas		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
17	Respeto y ayuda a sus compañeros en las actividades lúdicas		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
18	Demuestra adecuada actitud consigo mismo y los demás, en cada actividad lúdica		ORDINAL
	Siempre	3	
	Aveces	2	
	Nunca	1	
19	Juegos educativos generales (ISS)		Razón
20	Juegos educativos generales (Media)		Razón
21	Juegos educativos generales (Niveles)		Razón
22	Juegos educativos especiales (ISS)		Razón
23	Juegos educativos especiales (Media)		Razón
24	Juegos educativos especiales (Niveles)		Razón
25	Juegos educativos (ISS)		Razón
26	Juegos educativos (Media)		Razón
27	Juegos educativos (Nivel)		Razón
28	Personalidad (ISS)		Razón
29	Personalidad (Media)		Razón
30	Personalidad (Nivel)		Razón
31	Integración con el entorno social (ISS)		Razón
32	Integración con el entorno social (Media)		Razón
33	Integración con el entorno social (Nivel)		Razón
34	Desarrollo personal y social (ISS)		Razón
35	Desarrollo personal y social (Media)		Razón
36	Desarrollo personal y social (Nivel)		Razón

	1	2	3				4				5				6				7				8				9				10				11		
			T1	T2	T3	SI3	T1	T2	T3	ST6	T1	T2	T3	ST7	T1	T2	T3	ST8	T1	T2	T3	ST9	T1	T2	T3	ST10	T1	T2	T3	ST11	T1	T2	T3	ST12	T1	T2	T3
1	1	10	2	3	3	8	2	2	3	7	2	3	3	8	2	2	2	6	2	2	3	7	2	3	3	8	2	3	2	7	2	3	3	8	2	3	3
2	1	12	3	2	3	8	2	2	3	7	3	2	3	8	3	2	3	8	2	2	3	7	1	2	3	6	3	2	3	8	2	2	3	7	3	2	3
3	2	7	1	2	2	5	1	2	2	5	2	2	2	6	1	2	2	5	1	2	2	5	2	2	2	6	2	2	2	6	1	2	2	5	2	2	2
4	1	9	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	3	3	3	9	3	3	3
5	2	10	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	3	8	3	2	3
6	2	10	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	4	2	2	3	7	2	2	3	4	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3
7	2	13	2	3	2	7	2	3	2	7	1	3	2	6	2	3	2	7	2	3	2	7	1	3	2	6	1	3	2	6	2	3	2	7	3	3	2
8	2	11	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3
9	1	8	2	2	3	7	3	2	3	8	2	2	3	7	3	2	3	8	2	2	3	7	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	2	7	2	2	3
10	2	13	1	2	3	6	1	2	2	5	1	2	2	5	1	2	2	5	1	2	2	5	1	2	2	5	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2
11	2	12	2	3	2	7	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3
12	1	10	1	2	3	6	1	2	3	6	1	2	3	6	1	2	3	6	1	2	3	6	1	2	3	6	1	2	3	6	1	2	3	6	1	2	3
13	1	8	3	3	2	8	3	3	2	8	2	3	2	7	2	3	2	7	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	2	3	2	7	2	3	2
14	1	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	1	2	3	6	1	2	3
15	1	9	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2
16	2	11	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	1	2	3	6	2	2	3	7	2	2	3
17	2	7	3	3	3	9	2	3	3	8	3	3	3	9	2	3	3	8	3	3	3	9	3	3	3	9	2	3	3	8	3	3	3	9	3	3	3
18	2	9	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2
19	1	13	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	3	8	2	2	3	7	2	2	3	7	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	3
20	2	13	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	2	2	6	3	3	2	8	3	3	2	8	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2
21	1	7	2	2	3	7	3	2	3	8	2	2	3	7	3	3	3	9	2	2	3	7	2	2	3	7	3	2	3	8	2	3	3	8	3	3	3
22	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	3	3	2	8	3	3	2	8	2	3	2
23	2	9	3	2	3	8	2	2	3	7	3	2	3	8	2	2	3	7	2	2	3	7	3	3	3	9	3	3	3	9	2	3	3	8	3	2	3
24	1	12	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	2	8	3	3	2
25	2	11	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	3	2
26	2	13	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3
27	1	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3
28	2	8	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	3	2	2	7	3	2	2	7	3	2	2	7	3	2	2
29	1	8	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	2	7	3	3	2	8	3	3	3	9	2	2	3	7	2	3	3	8	2	3	2
30	1	10	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	3	3	3

	12				13				14				15				16				17				18				19	20	21		22	23	24	
ST13	T1	T2	T3	ST14	T1	T2	T3	ST14	T1	T2	T3	ST13	T1	T2	T3	ST6	T1	T2	T3	ST7	T1	T2	T3	ST8	T1	T2	T3	ST9								
8	2	3	3	8	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	3	8	2	3	3	8	3	3	3	9	2	2	3	7	44	2.44	3	2.44	31	2.58	3	2.58
8	3	2	3	8	2	2	3	7	3	2	3	8	3	2	3	8	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	44	2.44	3	2.44	31	2.58	3	2.58
6	2	2	2	6	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	32	1.78	2	1.78	23	1.92	2	1.92
9	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	49	2.72	3	2.72	35	2.92	3	2.92
8	3	3	3	9	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	49	2.72	3	2.72	34	2.83	3	2.83
7	2	2	3	7	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	36	2.00	2	2.00	28	2.33	3	2.33
8	3	3	2	8	1	2	3	6	1	2	3	6	1	2	3	6	1	2	3	6	1	2	3	6	1	2	3	6	40	2.22	3	2.22	29	2.42	3	2.42
9	3	3	3	9	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	54	3.00	3	3.00	36	3.00	3	3.00
7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	3	3	8	2	3	2	7	2	2	2	6	1	2	2	5	45	2.50	3	2.50	29	2.42	3	2.42
6	2	2	2	6	3	3	2	8	3	3	2	8	3	2	3	8	3	2	3	8	3	3	3	9	3	3	3	9	31	1.72	2	1.72	24	2.00	2	2.00
9	2	3	3	8	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	48	2.67	3	2.67	35	2.92	3	2.92
6	1	2	3	6	1	2	3	6	1	2	3	6	1	2	3	6	1	2	3	6	2	2	3	7	2	2	3	7	36	2.00	2	2.00	24	2.00	2	2.00
7	3	3	2	8	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	3	3	3	9	46	2.56	3	2.56	30	2.50	3	2.50
6	1	2	3	6	3	2	2	7	3	2	2	7	3	3	2	8	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	2	8	42	2.33	3	2.33	25	2.08	2	2.08
8	3	3	2	8	2	3	3	8	2	3	3	8	2	2	3	7	2	2	2	6	3	2	2	7	2	2	3	7	48	2.67	3	2.67	32	2.67	3	2.67
7	2	2	3	7	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	42	2.33	3	2.33	27	2.25	3	2.25
9	3	3	3	9	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	3	7	52	2.89	3	2.89	35	2.92	3	2.92
7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	42	2.33	3	2.33	27	2.25	3	2.25
8	3	3	3	9	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	2	8	3	3	3	9	3	3	3	9	46	2.56	3	2.56	33	2.75	3	2.75
7	2	3	2	7	2	3	3	8	2	2	3	7	2	3	3	8	2	2	3	7	2	3	2	7	2	2	3	7	43	2.39	3	2.39	28	2.33	3	2.33
9	3	3	3	9	1	3	2	6	1	3	2	6	1	2	2	5	2	3	2	7	2	2	2	6	2	3	2	7	45	2.50	3	2.50	34	2.83	3	2.83
7	3	3	2	8	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	42	2.33	3	2.33	31	2.58	3	2.58
8	3	2	3	8	3	2	2	7	2	2	2	6	3	2	2	7	2	2	2	6	3	2	2	7	3	2	2	7	46	2.56	3	2.56	33	2.75	3	2.75
8	3	3	3	9	2	3	3	8	3	3	3	9	2	3	3	8	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	54	3.00	3	3.00	34	2.83	3	2.83
7	2	3	2	7	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	3	8	41	2.28	3	2.28	26	2.17	3	2.17
7	2	2	3	7	2	3	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	42	2.33	3	2.33	28	2.33	3	2.33
9	3	3	3	9	2	2	3	7	2	3	2	7	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	2	7	2	3	3	8	54	3.00	3	3.00	36	3.00	3	3.00
7	3	2	2	7	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	2	7	3	2	2	7	3	3	3	9	3	3	3	9	37	2.06	2	2.06	28	2.33	3	2.33
7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	3	2	7	2	3	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	48	2.67	3	2.67	28	2.33	3	2.33
9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	3	8	3	2	3	8	52	2.89	3	2.89	34	2.83	3	2.83

75	2.50	3	2.50	22	2.44	3	2.44	24	2.67	3	2.67	46	2.56	3	2.56
75	2.50	3	2.50	23	2.56	3	2.56	21	2.33	3	2.33	44	2.44	3	2.44
55	1.83	2	1.83	24	2.67	3	2.67	24	2.67	3	2.67	48	2.67	3	2.67
84	2.80	3	2.80	24	2.67	3	2.67	24	2.67	3	2.67	48	2.67	3	2.67
83	2.77	3	2.77	21	2.33	3	2.33	21	2.33	3	2.33	42	2.33	3	2.33
64	2.13	3	2.13	24	2.67	3	2.67	24	2.67	3	2.67	48	2.67	3	2.67
69	2.30	3	3.30	18	2.00	2	2.00	18	2.00	2	2.00	36	2.00	2	2.00
90	3.00	3	3.00	21	2.33	3	2.33	24	2.67	3	2.67	45	2.50	3	2.50
74	2.47	3	2.47	22	2.44	3	2.44	18	2.00	2	2.00	40	2.22	3	2.22
55	1.83	2	1.83	24	2.67	3	2.67	26	2.89	3	2.89	50	2.78	3	2.78
83	2.77	3	2.77	18	2.00	2	2.00	18	2.00	2	2.00	36	2.00	2	2.00
60	2.00	2	2.00	18	2.00	2	2.00	20	2.22	3	2.22	38	2.11	3	2.11
76	2.53	3	2.53	24	2.67	3	2.67	25	2.78	3	2.78	49	2.72	3	2.72
67	2.23	3	2.23	22	2.44	3	2.44	26	2.89	3	2.89	48	2.67	3	2.67
80	2.67	3	2.67	23	2.56	3	2.56	20	2.22	3	2.22	43	2.39	3	2.39
69	2.30	3	2.30	25	2.78	3	2.78	27	3.00	3	3.00	52	2.89	3	2.89
87	2.90	3	2.90	21	2.33	3	2.33	21	2.33	3	2.33	42	2.33	3	2.33
69	2.30	3	2.30	18	2.00	2	2.00	18	2.00	2	2.00	36	2.00	2	2.00
79	2.63	3	2.63	24	2.67	3	2.67	26	2.89	3	2.89	50	2.78	3	2.78
71	2.37	3	2.37	23	2.56	3	2.56	21	2.33	3	2.33	44	2.44	3	2.44
79	2.63	3	2.63	17	1.89	2	1.89	20	2.22	3	2.22	37	2.06	2	2.06
73	2.43	3	2.43	24	2.67	3	2.67	24	2.67	3	2.67	48	2.67	3	2.67
79	2.63	3	2.63	20	2.22	3	2.22	20	2.22	3	2.22	40	2.22	3	2.22
88	2.93	3	2.93	25	2.78	3	2.78	25	2.78	3	2.78	50	2.78	3	2.78
67	2.23	3	2.23	24	2.67	3	2.67	24	2.67	3	2.67	48	2.67	3	2.67
70	2.33	3	2.33	19	2.11	3	2.11	18	2.00	2	2.00	37	2.06	2	2.06
90	3.00	3	3.00	22	2.44	3	2.44	23	2.56	3	2.56	45	2.50	3	2.50
65	2.17	3	2.17	25	2.78	3	2.78	25	2.78	3	2.78	50	2.78	3	2.78
76	2.53	3	2.53	19	2.11	3	2.11	19	2.11	3	2.11	38	2.11	3	2.11
86	2.87	3	2.87	27	3.00	3	3.00	25	2.78	3	2.78	52	2.89	3	2.89