

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



“LÍNEA DE BASE DEL PROYECTO: “ENSEÑAR A JUGAR” EN
CHICLAYO - LAMBAYEQUE

TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAGÍSTER EN GERENCIA
SOCIAL

AUTORES

SUSAN CAROL CUENTAS MARTEL
ROCÍO MARLENY RIVAS LUNA

ASESOR

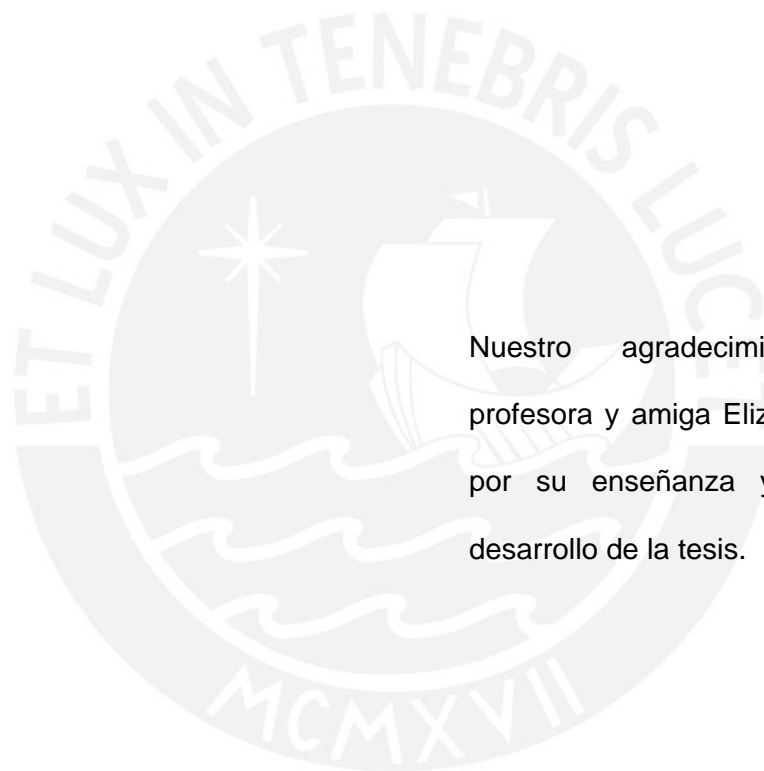
ELIZABETH SALCEDO LOBATON

JURADO

MARCELA CHUECA MÁRQUEZ
ELIZABETH ALIAGA HUIDORO

LIMA - PERÚ

2013



Nuestro agradecimiento a la profesora y amiga Elizabeth Salcedo por su enseñanza y guía en el desarrollo de la tesis.



Este trabajo lo dedicamos a nuestros queridos padres, por su apoyo moral y ejemplo de perseverancia para alcanzar nuestras metas en el camino profesional.

Índice

Agradecimiento	
Dedicatoria	
Introducción	
Capítulo I. Planteamiento del Problema	9
1.1 Fundamentación del Problema.....	9
1.2 Objetivos de la Investigación.....	12
1.2.1. Objetivo General.....	12
1.2.2 Objetivos Específicos:.....	12
1.3 Diseño Metodológico	12
1.3.1 Tipo de Investigación:	12
1.3.2 Método de Análisis:.....	13
1.4 Variables e Indicadores	14
1.5 Universo y Muestra.....	21
1.5.1 Población de estudio.....	21
1.5.2 Criterio de selección de muestra.....	21
1.6 Métodos y Técnicas.....	24
1.6.1 La Encuesta:	24
1.6.2 Grupo Focal o Focus Group.....	24
Capítulo II. Marco Teórico: El Deporte y el Juego como eje de desarrollo del Liderazgo.....	29
2.1 La Adolescencia y la Juventud.....	29
2.2 El Liderazgo y su importancia	30
2.2.1 El Liderazgo	30
2.2.2 Importancia del Liderazgo en los Adolescentes y Jóvenes...	32
2.2.3 Empoderamiento Juvenil y liderazgo	34
2.2.4 Empoderamiento Social Crítico de los Jóvenes.....	35
2.3 El Deporte y el Juego como herramientas de liderazgo en los jóvenes.....	35
2.3.1 El Deporte y su Importancia.....	35

2.3.2	El Juego	38
2.4	El Estado Actual del Juego y Deporte	42
2.4.1	Legislación sobre el Juego y Deporte	42
2.4.1.1	En el Plano Internacional.....	43
2.4.1.2	En el Plano Nacional.....	44
2.4.2	Visión del Juego y el Deporte en el Mundo.....	43
2.4.2.1	Programas y eventos que desarrollan el deporte y el juego en los diferentes países del mundo.....	47
2.4.3	Políticas y Programas del Deporte y el Juego en el Perú	51
2.4.3.1	Entidades Públicas.....	52
2.4.3.2	Entidades Privadas.....	56
2.5	Investigaciones relacionados al tema.....	57
2.6	Conceptos Operacionales	61
2.6.1	Habilidades de Liderazgo.....	61
2.6.2	Capacidad para Desarrollar Proyectos en Beneficio de su comunidad utilizando el Juego y el Deporte.....	63
Capítulo III.	El Proyecto: “Enseñar a Jugar” en Chiclayo – Lambayeque.....	64
3.1	Descripción del Proyecto.....	64
3.2	Objetivos.....	64
3.2.1	Objetivo General del Proyecto	64
3.2.2	Objetivos Específicos:.....	65
3.2.3	Componentes del Proyecto	65
3.3	Beneficiarios del Proyecto	65
3.4	La ONG: Right to Play	65
3.4.1	Programas Desarrollados en el Proyecto	67
3.5	Contexto Socio Educativo	69
3.5.1	Organización y participación de la comunidad	69
3.5.2	Comunidad Educativa: principales actores	700
3.5.2.1	Directivos de las instituciones educativas.....	71
3.5.2.2	Docentes.....	71
3.5.2.3	Padres de familia.....	71
3.5.3	Alianzas.....	71

3.5.3.1	Gobierno Regional.....	73
3.5.3.2	Gobierno Local.....	74
3.5.3.3	Dirección Regional de Educación.....	74
3.6	Financiamiento	73
3.6.1	Corporación Andina de Fomento - CAF	73
3.7	Marco Lógico del Proyecto	74
Capítulo IV. Hallazgos y Resultados		94
4.1	Análisis Cuantitativo de la Investigación	95
4.1.1	Análisis Cuantitativo de Alumnos	97
4.1.2	Análisis Cuantitativo de Docentes.....	120
4.1.3	Cuadro de Análisis Cuantitativo de los Resultados.....	126
4.2	Análisis Cualitativo de la Investigación.....	136
4.2.1	En función de los objetivos de la investigación	136
4.2.1.1	Primer Objetivo.....	136
4.2.1.2	Segundo Objetivo.....	146
Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones.....		146
5.1	Conclusiones	146
5.2	Recomendaciones	148
Bibliografía.....		161
Anexo 1:	Modelos de Instrumentos	161
i.	Guía del Focus Group.....	1612
ii.	Cuestionario a alumnos.....	16166
iii.	Encuesta a docentes	16171
Anexo 2:	Diagrama de resultados del SPSS.....	16174
Anexo 4:	Fotografías	183

Introducción

El presente estudio tiene por finalidad presentar los resultados de la línea de base del proyecto “Enseñar a Jugar”. Proyecto que tiene como objetivo contribuir a formar comunidades más sanas y seguras, a través de una metodología canadiense que utiliza el juego y el deporte en el proceso de aprendizaje de los niños; y en el desarrollo de habilidades de liderazgo de los adolescentes y jóvenes.

El proyecto en estudio presenta un enfoque novedoso que se caracteriza por incluir al juego y al deporte como herramientas fundamentales en el proceso de aprendizaje de los educandos con la finalidad de que estos adquieran un desarrollo holístico, y demás habilidades que les permitan también contribuir en el desarrollo de su comunidad. Dicho enfoque se basa en los beneficios comprobados del juego y el deporte en el desarrollo de los educandos.

“El deporte mejora la salud y reduce la probabilidad de enfermedades, reúne a individuos y comunidades, de diferentes etnias y culturas. Es también una forma eficaz de llegar a los niños y adolescentes que son excluidos, ofreciéndoles compañía, y un sentido de pertenencia” (Unicef 2009:5).

El proyecto cuenta con tres componentes: el primero está referido al desarrollo holístico de los niños de inicial; el segundo, al desarrollo holístico de los niños de primaria; y el tercer componente apunta al desarrollo de habilidades de liderazgo en los estudiantes de 3er, 4to y 5to año de secundaria. Las actividades del primer y segundo componente ya se iniciaron, pero las del tercer componente todavía, y es respecto de ese componente que se ha realizado la línea de base.

La importancia de realizar la línea de base radica, por un lado, en lo innovador de este tipo de proyectos que se aplican por primera vez en el país, y por otro lado, por la necesidad de replicar este proyecto en las zonas más vulnerables del país. Tomando en cuenta que en el Perú no existen políticas que incluyan

proyectos similares, a pesar de los grandes beneficios que traen consigo, el juego y el deporte, para los estudiantes y para la comunidad en general.

Al no haberse iniciado la intervención se requiere el estudio para poder contar con información objetiva, suficiente y confiable de la situación inicial de la población objetivo del proyecto, que sirva como referente para la valoración de sus efectos e impactos, con relación específicamente a los indicadores de cambio planteados en su Marco Lógico, el mismo que será una herramienta útil para evaluaciones posteriores del proyecto.

Durante el desarrollo del estudio se ha empleado información cuantitativa y cualitativa desagregada por colegio, nivel de estudio y por actores, lo que ha implicado una exigencia adicional tanto en el diseño de los instrumentos como en su aplicación.

La presente línea de base presenta en el primer capítulo el planteamiento del problema; en el segundo capítulo, el marco teórico; en el tercer capítulo, la descripción total del proyecto; en el cuarto, los resultados, y finalmente en el quinto capítulo las conclusiones y recomendaciones. Asimismo, el estudio se acompaña de anexos en los cuales se presentan los datos procesados de las encuestas aplicadas a los estudiantes y docentes en SPS, los instrumentos metodológicos utilizados, y fotos que evidencian la realización del estudio.

Con la realización de la presente línea de base esperamos contribuir en los procesos de monitoreo y evaluación del proyecto, así como en el conocimiento de la Gerencia Social respecto a la metodología a utilizar en la realización de líneas de base sobre este tipo de proyectos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

La Educación como proceso que contribuye a la formación integral de las personas, (Minedu; 2009) aparte de incrementar los contenidos conceptuales en los educandos, debe contribuir también en su desarrollo emocional y físico. Sin embargo, existe un sobre énfasis en los estudios teóricos y académicos en las escuelas (IPA 2007). La mayoría de las estrategias que aplican los docentes en sus clases con los alumnos están enfocadas en técnicas que solo incrementan los contenidos conceptuales, mas no los actitudinales, las mismas que no incluyen el juego ni el deporte como estrategias para promover el desarrollo físico y emocional de los educandos.

El deporte y el juego son actividades fundamentales para el fortalecimiento de la salud física y mental de las personas, se les reconoce como factores que coadyuvan eficientemente en el desarrollo integral, ya que, permiten alcanzar bienestar, y mejorar las relaciones interpersonales entre las personas. Por ello, en los países del tercer mundo el deporte es considerado como una inversión social por la extraordinaria restitución social y económica que aporta (IPD; 2008).A pesar de lo mencionado, no existen en el país políticas educativas que consideren al juego y al deporte como herramientas estratégicas para lograr el desarrollo holístico en los educandos.

En nuestro país, la Dirección de Promoción Escolar, Cultura y Deporte del Ministerio de Educación y el Instituto Peruano del Deporte realizan

festivales deportivos y campeonatos interescolares, como actividades esporádicas y extracurriculares, mas no como parte de una política que implique la inclusión del deporte dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje.

En la actualidad, la Corporación Andina de Fomento (CAF) viene financiando el proyecto educativo de la ONG RightTo Play denominado **“Enseñar a Jugar”** cuyo propósito es que los estudiantes de las Instituciones Educativas mejoren su Desarrollo Holístico y adquieran habilidades para desarrollar proyectos en beneficio de su comunidad, mediante estrategias basadas en el juego y deporte.

El Proyecto consta de tres componentes, las actividades del primer y segundo componente ya se han iniciado sin contar con una línea de base, sin embargo, el tercer componente, referido al programa “Jóvenes como líderes” dirigido a los alumnos de 3ro, 4to y 5to de secundaria, recién se implementará. Motivo por el cual, se va a desarrollar la línea de base de este componente, a fin de identificar y evaluar los efectos e impacto del proyecto, lo que contribuirá en su eficiencia y efectividad.

La importancia de la aplicación de la línea de base para la población, radica en que permitirá identificar en el tiempo los efectos e impacto del tercer componente del Proyecto, con la finalidad de replicarlo en las zonas más vulnerables del país. Además, por medio de este proyecto se podrá desarrollar habilidades de liderazgo en los adolescentes y jóvenes que les permitan contribuir en el desarrollo de su comunidad.

Asimismo, será de gran utilidad para la ONG RightTo Play, ya que le permitirá evaluar los efectos del desarrollo del tercer componente del Proyecto, monitorear las actividades y poder corregir en el tiempo preciso las acciones, a través de una retroalimentación permanente, con la finalidad de optimizar la intervención en tiempo real. Esto asegura una

inversión más eficiente de capital humano, recursos logísticos y de tiempo. También, en el tiempo le permitirá evaluar el impacto en la comunidad.

Por otro lado, al ser la primera intervención que realiza en el Perú, la ONG necesita de toda la información y experiencia que sea posible, que le permita replicar la experiencia, pues tiene como fin institucional contribuir en la formación de comunidades más sanas y seguras en las zonas rurales menos favorecidas de nuestro país, zona que presenta el mayor índice de pobreza en el Perú (INEI 2010). Ello es fundamental, ya que, los estudiantes de la zona rural presentan los niveles más bajos de aprendizaje y desarrollo físico (ECE 2009) y es importante que puedan beneficiarse de las bondades del Proyecto.

En lo que respecta, a la Gerencia Social contribuye a enriquecer e incrementar el conocimiento en nuestro país sobre el diseño y aplicación de líneas de base referente a este tipo de proyectos educativos que utilizan una metodología canadiense innovadora que incluye el juego y el deporte, pues, es la primera vez que la institución RightTo Play trabaja en el Perú.

Con el desarrollo de la línea de base se busca responder a la siguiente pregunta: ¿Cuál es la situación previa a la intervención del proyecto de los estudiantes de 3ero, 4to y 5to de secundaria respecto a las variables del tercer componente del proyecto “Enseñar a Jugar” referidos a las habilidades de liderazgo y desarrollo de proyectos en beneficio de la comunidad incluyendo el juego y el deporte, en los distritos de Chóchope y José Leonardo Ortiz, provincia de Chiclayo, departamento de Lambayeque?

1.2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1 Objetivo General:

Establecer un punto de partida de la situación inicial de los indicadores del tercer componente del marco lógico, referido al desarrollo de habilidades de liderazgo y capacidad para el desarrollo de proyectos sociales en beneficio de la comunidad, en los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria, del Proyecto “Enseñar a Jugar”.

1.2.2 Objetivos Específicos:

- Obtener información inicial sobre los indicadores del marco lógico del tercer componente respecto a las habilidades de liderazgo de los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria, del Proyecto “Enseñar a Jugar”.
- Determinar los valores iniciales de los indicadores del marco lógico del tercer componente referidos a la capacidad de desarrollar proyectos en beneficio de la comunidad, de los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria, del Proyecto “Enseñar a Jugar”.
- Aportar en la revisión de los indicadores para el diseño del proyecto y su sistema de monitoreo y evaluación, y en general de las estrategias de intervención que contribuyan eficientemente con la ejecución del proyecto.

1.3 DISEÑO METODOLÓGICO

1.3.1 Tipo de Investigación:

Es una Investigación evaluativa, específicamente, Línea de Base del tercer componente, referido al desarrollo de las habilidades de liderazgo de los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria del Proyecto “Enseñar a

Jugar”, que pretende determinar la situación de las variables afectadas antes de la ejecución del mismo. Su importancia radica en la utilidad que demuestra en los diferentes momentos del ciclo de implementación del proyecto social.

Línea de base

Es un estudio que se realiza con la finalidad de obtener información inicial de un proyecto, esto es del punto 0, que nos permita hacer una posterior comparación de los resultados. Es un instrumento que sirve de referencia para comparar la brecha existente entre una situación social antes y después de su intervención y una referencia importante para las evaluaciones de impacto. Tiene la finalidad de conocer la situación de base, en correspondencia con los indicadores del marco lógico del proyecto antes de la intervención.

1.3.2 Método de Análisis:

El método de análisis de la presente investigación es mixto, se caracteriza por contener aspectos; cualitativo y cuantitativo, que a decir de Hernández: “constituye el mayor nivel de integración entre los enfoques cualitativo y cuantitativo, donde ambos se combinan durante todo el proceso de investigación”(Hernández 2003: 22).

La parte cualitativa consiste en el análisis de la información obtenida de las variables cualitativas de la encuesta a los docentes y del focusgroup aplicado a los estudiantes en base a los indicadores cualitativos. En los cuales, se rescatan las respuestas de los participantes de manera fidedigna. Al respecto, las investigaciones cualitativas son descripciones detalladas de situaciones que rescatan experiencias, actitudes, pensamientos, y reflexiones tal y como son expresadas por los entrevistados (Sandín 2003).

La parte cuantitativa de la investigación comprende el análisis estadístico en el tratamiento de la información recogida de las variables cuantitativas de las encuestas aplicadas a los estudiantes y a los docentes. Cabe destacar, que la encuesta a los docentes contiene preguntas que responden a indicadores cuantitativos como cualitativos.

1.4 VARIABLES E INDICADORES

Al ser la aplicación de una línea de base se toma en cuenta la matriz del marco lógico para la elaboración de las variables e indicadores.



TABLA 1.4 MATRIZ DEL VARIABLES E INDICADORES DE ALUMNOS DE 3RO, 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA

VARIABLE	DIMESIÓN	SUBVARIABLE	DIMENSION	INDICADORES
<p>I</p> <p>Desarrollo de habilidades de liderazgo inclusivo</p> <p>significa que estudiantes de 3ero, 4to y 5to de secundaria <u>tienen confianza</u> en sí mismos y en los otros, y son capaces de <u>comunicarse efectivamente</u> con los demás, <u>solucionar problemas</u> y <u>trabajar en equipo</u></p>	<p>1.1 Tener confianza en sí mismo significa que los estudiantes actúan con seguridad.</p>	<p>1.1.1 Tener autoestima equilibrada significa que se valoran como seres humanos.</p>		<p>Núm. de estudiantes que se aceptan a sí mismos.</p> <p>Núm. de estudiantes que se identifican como seres humanos que merecen respeto.</p> <p>Núm. de estudiantes que identifican sus virtudes y habilidades.</p> <p>Núm. de estudiantes que identifican sus defectos y debilidades.</p> <p>Núm. de estudiantes que aprecian sus características físicas.</p> <p>Núm. de estudiantes que reconocen sus logros o éxitos obtenidos durante su vida.</p> <p>Núm. de estudiantes que se focalizan en las cosas positivas de situaciones que acontecen en su vida cotidiana.</p> <p>Núm. de estudiantes que cuentan con una visión personal.</p>
	<p>1.2 Tener confianza en los demás significa que interactúan con los demás demostrando seguridad.</p>	<p>1.2.1 Interactuar con los demás demostrando seguridad significa que valoran a los demás como seres humanos que merecen respeto</p>		<p>Núm. de estudiantes que comparten con los demás sus sentimientos y emociones.</p> <p>Núm. de estudiantes que permiten que sus compañeros los guíen y/orienten en actividades como en los juegos o deportes.</p>
	<p>1.3 Comunicarse efectivamente con los demás, significa que comunican sus ideas adecuadamente y establecen relaciones empáticas</p>	<p>1.3.1 Comunicar sus ideas adecuadamente significa que los estudiantes se expresan claramente, de manera secuencial utilizando la comunicación no verbal.</p>	<p>1.3.1.1 <u>Expresan con claridad</u></p>	<p>Núm. de estudiantes que vocalizan nítidamente sus necesidades.</p> <p>Núm. de estudiantes que expresan oralmente sus sentimientos.</p> <p>Núm. de estudiantes que comprenden los mensajes que le comunican otras personas.</p>
			<p>1.3.1.2 <u>Se expresan de</u></p>	<p>Núm. de estudiantes que describen acciones del evento deportivo a los demás de principio a fin.</p>

			<u>manera secuencial</u>	Núm. de estudiantes que narran situaciones de su vida de principio a fin, ordenadamente.
			1.3.1.3 <u>Comunicación no verbal</u>	Núm. de estudiantes que transmiten sus emociones y sentimientos mediante gestos. Núm. de estudiantes que usan posturas para comunicarse. Núm. de estudiantes que responden al mensaje de los otros con expresiones faciales
		1.3.2 Establecer relaciones empáticas significa que los estudiantes se sitúan en el lugar de los otros.	1.3.1.4 <u>Escuchan activamente</u>	Núm. de estudiantes que no imponen sus ideas a los demás Núm. de estudiantes que prestan atención a los aportes de los demás. Núm. de estudiantes que aprecian las contribuciones de los otros Núm. de estudiantes que incorporan los aportes de los demás en sus trabajos. Núm. de estudiantes que usan un tono de voz positivo. Núm. de estudiantes que replantean hechos y sentimientos importantes expresados por sus pares. Núm. de estudiantes que evita que sus opiniones afecten a otros Núm. de estudiantes que son tolerantes ante las opiniones de los demás.
			1.3.2.1 <u>Situarse en lugar de los otros</u> implica respetar las diferencias de los demás e identificar aspectos positivos en ellos y	Núm. de estudiantes que tienen respeto por las diferencias físicas de los otros. Núm. de estudiantes que aceptan las limitaciones de los demás Núm. de estudiantes que identifican cualidades de líder en sus pares. Núm. de estudiantes que aprecian las habilidades de los demás. Núm. de estudiantes que identifican virtudes y demás aspectos positivos en los otros.

			valorarlos.						
<p>1.4 Solucionar problemas</p> <p>significa tener la capacidad para resolver conflictos</p>	<p>1.4.1 Capacidad para resolver conflictos</p> <p>Significa tener la habilidad para plantear soluciones, y llegar a consensos.</p>	<p>1.4.1.1 <u>Plantear soluciones</u> es adoptar decisiones frente a diversas situaciones problemáticas.</p>	<p>Núm. de estudiantes que prefieren resolver los conflictos por medio del diálogo.</p> <p>Núm. de estudiantes que proponen soluciones a los altercados producidos.</p> <p>Núm. de estudiantes que en la discusión encuentran puntos en común sobre el que basar posibles acuerdos con el otro.</p>						
		<p>1.4.1.2 <u>Llegar a consensos.</u></p> <p>Implica establecer acuerdos.</p>	<p>Núm. de estudiantes que entienden la posición del otro, frente a un tema determinado</p> <p>Núm. de estudiantes que encuentra puntos en común sobre el que basar posibles acuerdos con el otro.</p> <p>Núm. de estudiantes que intercambian ideas con otros para llegar a consensos finales.</p>						
<p>1.5 Trabajar en equipo</p> <p>significa que los estudiantes tienen la capacidad para trabajar en conjunto en pro de un objetivo común.</p>	<p>1.5.1 Trabajar en equipo en pro de un objetivo,</p> <p>implica que tienen habilidad para <u>organizarse con sus pares, realizar actividades conjuntas, cooperar entre ellos y demostrar compañerismo.</u></p>	<p>1.5.1.1 <u>Organizarse con sus pares en grupos</u></p>	<table border="1"> <tr> <td>Formas de organizar actividades de juego.</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>3.</td> </tr> </table>	Formas de organizar actividades de juego.	1.		2.		3.
		Formas de organizar actividades de juego.	1.						
	2.								
	3.								
<p>Núm. de estudiantes que están dispuestos a trabajar con otros</p>									

				<p>Núm. de estudiantes que se organizan para trabajar en equipo</p> <p>Núm. de estudiantes que establecen metas comunes para el equipo</p> <p>Núm. de estudiantes que organizan actividades de juegos con sus pares.</p> <p>Núm. de estudiantes de que identifican los roles de cada miembro del equipo.</p>						
			<p>1.5.1.2 <u>Realizan actividades para lograr los objetivos y metas comunes del equipo.</u></p>	<table border="1"> <tr> <td>Num. de estudiantes que contribuyen con sus aportes al equipo</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>3.</td> </tr> </table> <p>Núm. de estudiantes que conocen los objetivos a lograr en el equipo.</p> <p>Núm. de estudiantes que ejecutan acciones para lograr los objetivos y metas comunes.</p> <p>Núm. de estudiantes que desarrollan sus actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de su comunidad.</p>	Num. de estudiantes que contribuyen con sus aportes al equipo	1.		2.		3.
Num. de estudiantes que contribuyen con sus aportes al equipo	1.									
	2.									
	3.									
			<p>1.5.1.3 <u>Cooperan entre ellos</u></p>	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">Tipos de cooperación</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> </tr> </table> <p>Núm. de estudiantes que aportan sus conocimientos al equipo</p> <p>Núm. de estudiantes que apoyan a sus compañeros en las actividades del equipo</p> <p>Núm. de estudiantes que se distribuyen tareas en forma equitativa.</p> <p>Núm. de estudiantes que comparten sus materiales de trabajo con sus compañeros.</p>	Tipos de cooperación	1.	2.			
Tipos de cooperación	1.									
	2.									

			1.5.1.4 <u>Compañerismo</u>	Núm. de estudiantes que expresan afecto a sus pares Núm. de estudiantes que celebran la victoria de sus compañeros Núm. de estudiantes que motivan a sus compañeros a lograr sus metas.	
<p style="text-align: center;">II.</p> <p>Capacidad para desarrollar proyectos en beneficio de su comunidad utilizando el juego y el deporte</p> <p>significa que los estudiantes cuentan con habilidades para <u>planificar, ejecutar y evaluar</u> actividades sociales que incluyan los</p>	<p>2.1 Sensibilidad Social</p>			<p>Núm. de estudiantes que dan parte de su tiempo para realizar acciones de ayuda social en su comunidad. Núm. de estudiantes reconocidos por desarrollar actividades sociales basadas en el juego y el deporte, en beneficio de su comunidad. Núm. de estudiantes que identifican los problemas sociales de su comunidad.</p>	
	<p>2.2 Habilidad para planificar</p> <p>Significa que los estudiantes tienen habilidad para; <u>identificar problemas y fortalezas, tomar decisiones</u> al</p>	<p>2.2.1 Identifican problemas y fortalezas: significa que los estudiantes conocen los problemas sociales más relevantes y las cosas positivas de su entorno.</p>			<p>Núm. de estudiantes que perciben los problemas sociales más relevantes en su comunidad Núm. de estudiantes que identifican temas que afectan a la juventud de su comunidad Núm. de estudiantes que identifican las potencialidades que existen en su comunidad Núm. de estudiantes que identifican temas de interés en su comunidad.</p>
		<p>2.2.2 Toman decisiones: significa que los estudiantes inician acciones para contribuir en la solución del problema identificado.</p>			<p>Núm. de estudiantes que definen cuáles van a ser los temas referidos a problemas de la comunidad para desarrollar actividades que contribuyan a erradicarlo.</p> <p>Núm. de estudiantes que deciden acciones a realizar de acuerdo al problema priorizado con comunidad.</p>

deportes y los JBR.	<p>respecto y <u>diseñar actividades</u> que contribuyan a solucionar los problemas de su comunidad.</p>	<p>2.2.3 Diseñar actividades para incidir positivamente sobre el problema detectado</p>		<p>Núm.de estudiantes que diseñan actividades para actuar ante la problemática Núm. de estudiantes que define actividades que incluyen diversos deportes Núm. de estudiantes que diseñan un plan de acción para su comunidad.</p>			
				<p>Tipos de actividades más utilizados por los estudiantes, en sus actividades.</p> <table border="1"> <tr><td>1.</td></tr> <tr><td>2.</td></tr> <tr><td>3.</td></tr> </table>	1.	2.	3.
	1.						
2.							
3.							
<p>2.3Ejecutar actividades significa que los estudiantes despliegan acciones utilizando el deporte y el juego.</p>	<p>2.3.1 Desplegar acciones utilizando el deporte y el juego significa realizar actividades sociales utilizando técnicas deportivas y los Juegos de Balón Rojo.</p>		<p>Núm. de estudiantes que forman clubes deportivos. Núm. de estudiantes que motivan a la comunidad a participar en los eventos deportivos. Núm. de estudiantes que realizan campeonatos con los jóvenes y niños de la comunidad. Núm. de estudiantes que realizan jornadas deportivas en la comunidad.</p>				
<p>2.4 Evaluar actividades significa que los estudiantes reflexionan sobre las actividades desarrolladas</p>	<p>2.4.1 Reflexionar sobre las actividades desarrolladas significa emitir juicios de valor.</p>	<p>2.4.1.1 <u>Emitir juicios de valor</u></p>	<p>Núm. de estudiantes que identifican los logros obtenidos en el proyecto ejecutado en su comunidad. Núm. de estudiantes que reconocen los errores cometidos en el proyecto ejecutado en su comunidad. Núm. de estudiantes que reconocen cosas nuevas aprendidas durante el desarrollo proyecto ejecutado en su comunidad. Núm. de estudiantes que autoevalúan su contribución al equipo de trabajo del proyecto ejecutado en su comunidad Núm. de estudiantes que identifican acciones que se pueden hacer para mejorar próximos proyectos.</p>				

1.5 UNIVERSO Y MUESTRA

1.5.1 Población de estudio

El universo de la presente investigación es de 200 estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de cuatro colegios: José Leonardo Ortiz, Cristo Rey, Micaela Bastillas y Cruz de Pumacirca de los distritos: José Leonardo Ortiz y Chóchope, de la provincia de Chiclayo en el departamento de Lambayeque. Estos colegios participan del Programa de Liderazgo “Jóvenes como líderes” del proyecto “Enseñar a Jugar” de la ONG RightTo Play. De cada institución educativa fueron 50 los estudiantes escogidos por los docentes para participar del programa.

Tabla 1.5.1 Clasificación por colegio y distrito

DEPARTAMENTO	PROVINCIA	DISTRITO	CENTRO EDUCATIVO	Nº DOCENTES DE SECUNDARIA	Nº ALUMNOS DE 3ro, 4to y 5to de SECUNDARIA	Nº ALUMNOS DE SECUNDARIA
LAMBAYEQUE	LAMBAYEQUE	CHÓCHOPE	Nº 10117 “CRUZ DE PUMACIRCA”	7	185	250
	CHICLAYO	JOSÉ LEONARDO ORTIZ	10797 “MICAELA BASTIDAS”	20	216	396
			JOSE LEONARDO ORTIZ	33	413	755
			CRISTO REY	51	454	840
	Total	2 distritos	4 Instituciones Educativas	111	1268	2241

CUADRO ELABORACIÓN PROPIA

1.5.2 Criterio de selección de muestra

La muestra es del **tipo no probabilístico intencional**, debido a que responde a un esfuerzo deliberado de obtener una muestra representativa mediante la inclusión de un grupo típico, en este caso los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria que se han seleccionado directamente de la

población, para que la muestra sea lo más representativa posible. Las muestras no probabilísticas son los procedimientos que no utilizan la ley del azar ni el cálculo de probabilidades y, por tanto, las muestras que se obtienen son sesgadas y no se puede saber cuál es el nivel de confiabilidad de los resultados de la investigación. El muestreo no probabilístico asume varias formas: el muestro por juicio o a criterio del investigador, el muestreo por cuota y muestreo accidental (Ñaupas y otros. 2011:189)

Asimismo, **la muestra no probabilística fue por cuotas**, se formaron grupos que tenían como característica común el nivel de estudio (secundaria), en ese sentido se formaron grupos de tercero, cuarto y quinto de secundaria en cada una de las 04 instituciones educativas. El muestreo por cuotas consiste en formar grupos, estratos, clases de individuos por alguna característica común como: sexo, edad, nivel de instrucción, etc. (Ñaupasy otros. 2011:190). Se parte del supuesto que son las personas que poseen las características relacionadas al fenómeno que se desea estudiar y pueden proporcionar la mayor información sobre el problema a investigar (Vietys 2004).

Para ello, se seleccionó 26 estudiantes de 3ro de secundaria, 29 de 4to de secundaria y 21 estudiantes de 5to de secundaria. La proporción fue 50% mujeres y 50% hombres. En total, la muestra no probabilística de los alumnos de secundaria fue de 76 estudiantes.

Tabla 1.5.2 Selección de la Muestra Alumnos

COLEGIO	Nº ALUMNOS	GRADO DE INSTRUCCIÓN	CANTIDAD DE LA MUESTRA	RANGO DE EDADES
Colegio José Leonardo Ortiz	16	3ro de secundaria	7	13-16 años
		4to de secundaria	4	
		5to de secundaria	5	
Colegio Cristo Rey	19	3ro de secundaria	6	13-16 años
		4to de secundaria	7	
		5to de secundaria	6	
Colegio Micaela Bastillas	15	3ro de secundaria	6	13-16 años
		4to de secundaria	8	
		5to de secundaria	1	
Colegio Cruz de Pumacirca	26	3ro de secundaria	7	13-16 años
		4to de secundaria	10	
		5to de secundaria	9	
TOTAL DE ALUMNOS	76	TOTAL 3RO	26	13-16 años
		TOTAL 4TO	29	
		TOTAL 5TO	21	

CUADRO ELABORACIÓN PROPIA

Asimismo, se tomó la muestra de nueve docentes de tres colegios para realizar el cruce de información.

Tabla 1.5.3 Selección de la Muestra Docentes

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Nro. Docentes * I.E.
Colegio José Leonardo Ortiz	3
Colegio Micaela Bastillas	3
Colegio Cruz de Pumacirca	3
Total	9

CUADRO ELABORACIÓN PROPIA

1.6 MÉTODOS Y TÉCNICAS

Las técnicas que se utilizaron para el desarrollo de la presente investigación fueron las siguientes:

1.6.1 La Encuesta:

A través, de esta técnica se recogió información sobre las variables; habilidades de liderazgo y capacidad de desarrollar proyectos en beneficio de su comunidad utilizando el juego y el deporte, de los alumnos 3ro, 4to y 5to de secundaria. Así también, se obtuvo información respecto a las actitudes, prácticas y sugerencias de los docentes, sobre el desarrollo social y emocional de los estudiantes de secundaria y sus opiniones sobre las características de liderazgo que presentan sus alumnos.

El instrumento que se utilizó para recoger la información fue el cuestionario. Se aplicó dos cuestionarios uno dirigido a los estudiantes y el otro a los docentes. En el caso de los alumnos, se aplicó un cuestionario con preguntas cerradas. Y en el caso de los docentes, se utilizó preguntas cerradas y otras del tipo abiertas con opciones múltiples.

La importancia de la utilización de esta técnica radica en que nos permite obtener información sobre las variables, que no ha podido recogerse en el focusgroup de manera más personal y fidedigna, ya que, es directa, individual y anónima. También, porque permite consultar a una población amplia, de una manera rápida y económica.

1.6.2 Grupo Focal o Focus Group:

La técnica se orientó a la búsqueda de información del punto cero respecto a los valores iniciales de las variables cualitativas del 3er componente del proyecto.

Esta técnica se aplicó a los estudiantes de secundaria con la finalidad de recoger información sobre sus habilidades de liderazgo. Se escogió esta técnica porque permite hurgar en las profundidades más íntimas de las motivaciones, percepciones, valores, creencias y actitudes de las personas, que muchas veces no se logra rescatar en la entrevista, y sobre todo porque nos permite complementar la información con datos de una riqueza cualitativa. "A través del grupo focal se puede obtener una descripción directa, inmediata y general de las actitudes, conocimientos y comportamientos sociales o grupales" (Ñaupas y otros 2011: 292).

El número de grupos focales que se aplicaron fueron en total tres: uno dirigido a los estudiantes de 3ro de secundaria, otro dirigido a los estudiantes de 4to de secundaria y otro dirigido a los estudiantes de 5to de secundaria. Con la finalidad de incluir todos los segmentos. El instrumento creado para esta técnica, fue la guía del focusgroup.

Tabla 1.5.3 Selección de la Muestra para FocusGroups

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Nro. FocusGroups	Nro. Alumnos * I.E.	Duración	Grado de instrucción
Colegio José Leonardo Ortiz	1	6	40 min.	5to de secundaria
Colegio Micaela Bastillas	2	13	40 min. c/u	3ro y 4to de secundaria
Total	3	19	120 min	3ro, 4to y 5to de secundaria

CUADRO ELABORACIÓN PROPIA

En la aplicación del focusgroup se desarrollaron las siguientes acciones:

1. En primer lugar, se coordinó con el responsable del proyecto de Rightto Play de la sede central en Lima para que nos autorice la aplicación del instrumento en Chiclayo. Quien dispuso la autorización y comunicación con los coordinadores del proyecto en Chiclayo, a fin de que se nos brindará el apoyo correspondiente.

2. En Chiclayo se contactó con los coordinadores del proyecto, quienes nos citaron en los respectivos colegios seleccionados. En cada colegio se realizaron las coordinaciones necesarias con las autoridades del lugar respecto a las acciones a seguir para la aplicación del instrumento.
3. Posteriormente, cada coordinador en su respectivo colegio nos presentó al Director de la Institución Educativa, con la finalidad de que se nos brinde las facilidades del caso en la aplicación de la técnica. También, se nos presentó en cada institución educativa a los docentes que participaban en el proyecto “Enseñar a Jugar”.

Convocatoria

En primer lugar se coordinó con los docentes que participaban del proyecto, quienes nos ayudaron en la selección de los estudiantes para la aplicación del focusgroup. Gracias a ello se contó con la muestra necesaria de estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria en cada institución educativa.

Los mencionados docentes nos brindaron las aulas donde se aplicaron los instrumentos; así como nos ayudaron en la selección de alumnos para la aplicación del instrumento.

La convocatoria fue óptima, pues se contó con el apoyo del Director de cada centro educativo, quien a través de sus docentes nos ayudó en la selección de los estudiantes. Así también, porque la aplicación del focusgroup fue dentro del horario escolar, lo que aseguraba la presencia de los estudiantes. En dos ocasiones se aplicó durante el recreo y el horario de tutoría.

Aplicación del instrumento

Al ingresar a las aulas se acomodó las sillas en forma circular con la finalidad que todos se puedan ver al hablar y escucharse entre sí. Luego, se les explicó a los estudiantes la importancia del desarrollo del proyecto en la localidad, y los beneficios que traerá a su comunidad. De esa forma, comprendieron la necesidad de la aplicación del focusgroup.

El facilitador fue un miembro del equipo investigador, quien llevó a cabo el focusgroup en base a una guía elaborada con anticipación. Constantemente alentaba la participación, el intercambio y la discusión entre los alumnos sobre el tema a tratar.

Previamente se desarrollaron acciones para generar un clima de armonía y confianza, a fin de que los estudiantes se sintieran cómodos y pudieran responder con tranquilidad y veracidad las preguntas del focusgroup. La aplicación con cada grupo duró 40 minutos aproximadamente en promedio.

El focusgroup contó con la participación de una observadora que tomaba nota de las actitudes, emociones y otros acontecimientos importantes que se suscitaron en el proceso del mismo. Se debe mencionar que se utilizó una grabadora para registrar la conversación, esto con la autorización del grupo.

Limitaciones

La principal limitación en la aplicación fue el tiempo, pues los estudiantes se encontraban en horario de clase en uno de los casos y debían regresar a sus aulas en un tiempo determinado. En otro caso la aplicación fue durante el recreo, que también contaba

con un plazo determinado, aunque este se extendió por la utilización del horario de tutoría y actividades del aniversario del colegio.

A pesar de lo mencionado, se logró aplicar en todos los casos el cuestionario completo.

La descoordinación se dio entre los coordinadores del proyecto en Chiclayo con el director de la institución educativa seleccionada para el proyecto fuera limitación. En el colegio Cristo Rey su Director se mostró reacio a que pudiéramos aplicar el FocusGroup, debido a que los coordinadores del proyecto de la zona no le habían comunicado con anticipación sobre la actividad que se había planificado realizar. En el mencionado colegio solo se aplicaron las encuestas.

También, por la distancia de cinco horas aprox. desde la ciudad de Chiclayo al distrito de Chochope ubicado en la provincia de Lambayeque y la falta de tiempo de los miembros del equipo investigador por cuestiones de trabajo no se pudo realizar el focusgroups en el colegio Cruz de Pumacirca (solo se aplicó la encuesta).

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO: EL DEPORTE Y EL JUEGO COMO EJE DE DESARROLLO DE LIDERAZGO

2.1 LA ADOLESCENCIA Y LA JUVENTUD

La adolescencia significa históricamente crecer, y de acuerdo a la OMS, el crecimiento se da hasta los 24 años. Sin embargo, es usual definir adolescencia y juventud de manera separada.

Para la Organización Mundial de la Salud-OMS, la adolescencia es la etapa de la vida que comprende desde los 10 hasta los 15 años y la juventud desde los 15 hasta los 24 años. Esto varía de acuerdo a los países y sus legislaciones. Lo cierto es que la adolescencia es una etapa de la vida que está entre la infancia y la adultez, y presenta grandes cambios en lo biológico, físico, social y espiritual. Su duración es variable e irregular, pues depende de la complejidad de cada persona.

Según las Naciones Unidas – ONU, los adolescentes y jóvenes (10 a 24 años de edad) constituyen alrededor del 30% de la población nacional. Promedio que es mayor en las zonas más pobres del Perú (trapezio, centro andino y selva) que en el resto del país.

En el país, el código del niño y adolescente considera adolescente a todo ser desde los 12 años hasta los 18 años. (ONU: 2007).

Por otro lado, la juventud es vista como una etapa de la vida en la que se produce el pasaje desde la intimidad familiar a los códigos de la cultura en la que el individuo logra la madurez sexual, la asimilación psíquica de los

cambios morfológicos y psicológicos que ocurren en el cuerpo, la identidad sexual y la identidad de género. Se pasa al conocimiento de campos como: sexualidad, economía, organización social, sentido de la vida, misterio. Durante esta etapa de la vida el joven descubre sus intereses sociales, políticos, culturales, sus gustos, sus sueños (Blejmar 1989).

La adolescencia y juventud se presentan como etapas consecutivas de la vida, y ambas están caracterizadas por grandes cambios en todas las áreas del desarrollo del ser humano desde las más subjetivas hasta las más concretas.

2.2 EL LIDERAZGO Y SU IMPORTANCIA

2.2.1 El Liderazgo

En la actualidad el concepto de liderazgo está presente en diversas áreas, sobre todo en lo relacionada a la administración. Es por eso que no se encuentra una única definición al respecto. En general, su concepto refleja fuertes asociaciones con el "poder" en el sentido de influir sobre la conducta de los otros y con el de "gerencia", entendiendo por tal la administración eficaz de recursos y acciones, para el logro de objetivos.

El liderazgo, para algunos, es un proceso de influencia de líderes y seguidores con el fin de alcanzar los objetivos de la organización mediante el cambio (Lussier 2005). Otros, lo entienden como el arte o proceso de influir sobre las personas para que se esfuercen voluntaria y entusiastamente en lograr las metas del grupo. A lo cual hay que agregar la tenacidad en el compromiso con el propio proyecto, con una visión a largo plazo del mismo, aspecto identificado como primordial, según la revista de la WhartonSchool de la Universidad de Pennsylvania (2004).

Al respecto, Adolfo Cahían hace una diferenciación conceptual marcada sobre la idea de LIDER y la idea de LIDERAZGO. Siendo la primera vista como una figura individual, una persona con determinado perfil, con ciertas cualidades para ejercer la compleja misión de dirigir y protagonizar el difícil rol de la conducción. Un buen líder debe tener la capacidad de persuadir, lo que representa su alto porcentaje de eficiencia. En cambio, la segunda es vista como una secuencia de actividades, una serie de actos, un fenómeno de práctica específica, como el trabajo, la labor, la acción de quién puede conducir a otras personas hacia el logro de un determinado y positivo objetivo propuesto (Cahian 2004).

Asimismo, se manifiesta que cualquier persona tiene posibilidad de ser líder al adquirir determinados conocimientos, técnicas específicas; pero el proceso de formación es más eficiente, cuando recibe conocimientos en una etapa no muy avanzada de la vida, y otro es cuando la persona tiene aptitudes genéticas para dirigir. Las habilidades para el liderazgo no sólo pueden ser adquiridas y perfeccionadas sino que debe haber "fuerza de voluntad" para completar el proceso de evolución y de transformación del hombre (Cahian 2004).

Cabe recalcar, que las aptitudes o capacidades para el liderazgo pueden ser *aprendidas o adquiridas* mediante la capacitación y/o el ejercicio del rol; por lo tanto, no se trata de una cuestión exclusivamente "innata", si bien las características personales pueden contribuir a un mejor desempeño. Es por eso que en las últimas décadas son diversos los programas de capacitación que se han conformado, como el realizado por la Organización Panamericana de la Salud Fundación W. K. (Kellogg 1998) dirigidos a los adolescentes y jóvenes con la finalidad de desarrollar una serie de capacidades, entendidas como las principales que deberían tener todas las personas que ejercen el liderazgo. Entre ellas tenemos las que se presentan a continuación:

2.2.1.1 Capacidades inmersas en el liderazgo

- Tener visión de futuro del escenario social por construir.
- Trabajar con otros en la formación de una organización o desarrollo de proyectos.
- Reconocer procesos y tener flexibilidad para adaptarse activamente a ellos.
- Tener actitudes de servicio y potencial para la conducción.
- Privilegiar la imaginación.
- Basarse en el conocimiento y en la información.
- Saber escuchar y también comunicar.
- Promover la motivación de la gente.
- Tratar la ambigüedad y el conflicto.
- Asumir el riesgo aun a costa de la propia seguridad
- Tener alto compromiso con sus funciones y contenido ético.

En los grupos de adolescentes y jóvenes, el liderazgo agrega capacidades adicionales, como la función educativa y direccionalidad de acción.

Se incide en la utilidad de sus resultados para la sociedad. Por eso es entendido también como el proceso a través del cual se puede generar cambios en la comunidad (RightTo Play 2008).

De acuerdo a las definiciones expuestas podemos entender el liderazgo como la capacidad de influir en las personas, para guiar a conseguir de una forma tenaz que los motive y entusiasme, los objetivos propuestos por el grupo, en beneficio de su organización o comunidad.

2.2.2 Importancia del Liderazgo en los Adolescentes y Jóvenes

En la actualidad, el liderazgo constituye un aspecto estratégico e instrumental de mucha importancia, debido a su papel preponderante para promover y consolidar cambios sociales en general y, en particular, en la situación de los adolescentes y los jóvenes de la región de las Américas. Ello por la gravedad de los problemas sociales que existen, sobre todo, por su papel relevante en la conformación y dinámica de los grupos como motores de cambios positivos en las comunidades y demás organizaciones.

En ese sentido, la población joven se constituye como un conglomerado de individuos y de subjetividades con profundos valores que no están tan contaminados por los grandes males sociales, como: la corrupción, la indiferencia, y la pérdida de los sueños como horizontes de construcción y transformación de la realidad circundante. Los jóvenes son importantes en una sociedad, pues, son actores sociales potencialmente transformadores. Con una adecuada educación se puede lograr que sean verdaderos actores sociales e interlocutores válidos de sus identidades sociales y culturales, necesidades, perspectivas, miradas y sueños; y, por ende, los transformadores de su realidad circundante, es decir de su comunidad.

Por lo tanto, al vincularse el liderazgo con la etapa determinante que viven los adolescentes y jóvenes, como el tránsito hacia grados importantes de emancipación y de adopción de un proyecto, se constituye en un gran motor de desarrollo social. Ello aporta en la consolidación de una mayor identidad de los individuos y grupos, y en la construcción colectiva de una proyección de futuro, con un horizonte temporal que trascienda lo instantáneo a fines de largo plazo.

En ese sentido, debido a la actual complejidad de los problemas sociales y la velocidad de cambio de los contextos sociales, el liderazgo es un instrumento básico para producir transformaciones, y prevenir o facilitar la

solución de problemas, promoviendo adhesiones de diversos grupos hacia los objetivos compartidos y hacia la realización de las acciones consecuentes en beneficio de la comunidad.

2.2.3 Empoderamiento Juvenil y liderazgo

En la última década los programas dirigidos a conseguir el desarrollo e integración de los adolescentes y jóvenes en la comunidad están enfocados, por un lado al desarrollo saludable de la juventud y la construcción de capacidades mediante la participación activa en la comunidad. Y por otro lado, en el desarrollo juvenil positivo que se centra en procesos de empoderamiento de la juventud necesarios en todo liderazgo.

El empoderamiento es un proceso de acción social que puede tener lugar en los planos individual, familiar, organizativo y comunitario. En el plano individual, consiste en la construcción de capacidades en un planteamiento proactivo de la vida y una comprensión crítica del entorno sociopolítico. En el plano colectivo, tiene lugar dentro de las familias, organizaciones y comunidades; e implica los procesos y estructuras que desarrollan y fortalecen las competencias de sus integrantes para lograr el cambio y mejorar el bienestar colectivo, así como fortalecer las redes intra e interorganizativas que mejoran la calidad de vida comunitaria (Chekoway y Gutiérrez 2009:44).

Para Zimmerman, los procesos de empoderamiento juvenil a nivel de comunidad incluyen el acceso a los recursos, la tolerancia ante la diversidad y unas estructuras de gobiernos abiertas. Muchos de los programas de empoderamiento juvenil ofrecen oportunidades de servicio civil para los jóvenes, oportunidades que les permiten reforzar los lazos con la comunidad, comprender mejor las necesidades de otras personas y establecer un compromiso para hacer de la comunidad un lugar mejor.

Estas oportunidades pueden promover la eficacia política y colectiva además de la eficacia personal (Silva y Martínez 2007:130).

2.2.4 Empoderamiento Social Crítico de los Jóvenes

Según Zeldin, el empoderamiento social crítico implica el cambio en el nivel individual y grupal: mejorar la capacidad de las personas para contribuir y trabajar en colaboración con los demás en aras del cambio social; por ello es importante reconocer la capacidad de la juventud para contribuir al beneficio de las comunidades, escuelas, barrios, ciudades, estados e incluso las comunidades globales y nacionales en las que viven. (Chekoway y Gutiérrez 2009: 65)

El empoderamiento crítico de la juventud integra las oportunidades y posibilita el cambio positivo, tanto en un nivel comunitario como individual. Una vez que la juventud tiene acceso a los comités dirigidos siempre por adultos, se produce con el tiempo un cambio en las normas de la comunidad hacia la expectativa de que la juventud ocupe un lugar en los comités (Cargos y otros 2003).

2.3 EL DEPORTE Y EL JUEGO COMO HERRAMIENTAS DE LIDERAZGO EN LOS JÓVENES

2.3.1 El Deporte

El deporte ha sido valorado a través del tiempo por su contribución al desarrollo físico, social y emocional de niños y jóvenes. En años recientes, los expertos en desarrollo comunitario, promoción de la salud y resolución de conflictos, han acogido al deporte como una herramienta efectiva para estos fines. Como resultado, los programas basados en el deporte, han rebasado fronteras rápidamente a través del campo de asistencia internacional. Un ejemplo de ellos es la organización

canadiense No Gubernamental RightTo Play que trabaja programas de liderazgo con los jóvenes a través de actividades basadas en el juego y deporte en diversos países del mundo.

El deporte es uno de los medios más poderosos para comunicar información y construir importantes habilidades de vida. (RightTo Play; 2009).

Diversos estudios, a través de los años, han demostrado una serie de beneficios del deporte en el ser humano como: una reducida incidencia de enfermedades arteriales coronarias, hipertensión arterial, diabetes y otras enfermedades prevalentes entre personas físicamente activas frente a las inactivas (Berlin y Goldtitz, 1990; Gordon y cols., 1990; Hagberg, 1990; Morris y cols., 1990; Schneider y Ruderman, 1990; Schwartz, 1990 citados por Aztaráin y De Luis 1994. (Deporte y Nutrición 2006)

La práctica del deporte resulta fundamental para el mantenimiento de la salud y para la mejora de la calidad de vida. El ejercicio regular contribuye a instaurar estilos de vida más saludables y a reducir o eliminar factores de riesgo asociados al sedentarismo. (Dishman y Cols. 1985).

Además, la actividad física regular promueve cambios generalmente muy importantes en el estilo de vida, caracterizados por una mejoría espontánea en los hábitos higiénico-dietéticos. El efecto inmediato es la sensación subjetiva de bienestar, que a largo plazo se traduce en un estado de salud y condición física superiores. Es decir, una mejor calidad de vida.

Las investigaciones realizadas por la OMS demuestran la necesidad del ejercicio físico en todas las edades por los beneficios que indudablemente tienen para la salud, pero además se observa como el ejercicio físico en adolescentes funciona como factor protector ante los hábitos nocivos

(tabaco, alcohol, otras drogas, etc.). Por lo que cada día tiene más fuerza la necesidad de educar en el deporte-salud.

2.3.1.1 Beneficios del Deporte en los Adolescentes y Jóvenes:

- Mantiene a los adolescentes fuera de la calle al proveerles de alternativas saludables (como herramienta para la prevención del consumo de tabaco y drogas).
- Reafirma sus relaciones positivas con los adultos.
- Reafirma su sentido de interconexión; el deporte en equipo puede volver a proporcionar el sentido de pertenencia.
- Provee de estructuras a una sociedad no estructurada.
- Consigue habilidades para el trabajo en equipo, el cumplimiento de unas reglas, y el establecimiento de relaciones.

Al respecto, el deporte organizado y la recreación física proporcionan al adolescente la oportunidad de expresarse, un aspecto esencial del proceso de descubrimiento. **La razón es que esas actividades ayudan a desarrollar habilidades de comunicación, negociación y liderazgo y ponen a prueba las aptitudes del joven, que mejoran al igual que la confianza en sí mismo.** Así también, el deporte organizado y la actividad física ayudan a los jóvenes a establecer vínculos afectivos con sus compañeros y con los adultos, lo que genera sentido de comunidad y pertenencia (Unicef 2007:7).

Por lo mencionado, es fundamental que en la educación desde temprana edad se instaure en los educandos hábitos saludables como la actividad física, que contribuyan a su desarrollo integral y también como factor protector frente a diversos problemas de drogadicción y demás enfermedades, siendo una alternativa preventiva, la realización de práctica deportiva habitual (Unicef 2009).

2.3.2 El Juego

El juego es casi un instinto con el que nacemos los seres humanos. Es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego (Flores 2008).

Para Dineli, el juego representa un ámbito de socialización, con gran libertad de inventar reglas y relaciones, posibilitadas por el hecho de situarse a distancia de determinismos convencionales. El juego plantea situaciones propicias para descubrirse “como” el otro o muy “diferente” de los otros: ambas percepciones son necesarias para ir construyendo sus propias referencias (Dineli 2004).

Asimismo, los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación. Mediante los juegos se va implementando el aprendizaje de las convenciones sociales donde estos representan un espacio de innovaciones en el que se pueden experimentar nuevas formas sociales. A través de los juegos se confirman y se crean conductas culturales.

Como acto de libre elección, el juego, es una de las formas que tiene el ser humano de auto expresarse y auto explorar. Lo deberían utilizar los docentes de todos los niveles educativos (inicial, primaria y secundaria), pues al ser una actividad específica del niño o joven, es útil para el aprendizaje sistemático.

2.3.2.1 Beneficios del Juego

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental. Tiene

un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.

A través del juego se descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

El juego facilita la adquisición de habilidades como:

- Física: mejora las destrezas fina motoras y gruesa motoras.
- Cognoscitiva: mejora el aprendizaje y la solución de problemas.
- Inteligencia lingüística: mejora la escucha y la expresión oral y amplía el vocabulario.
- Socio emocional: desarrolla la responsabilidad con sí mismo y con los demás y el comportamiento social.
- Biológico y psicológico: los juegos intervienen en la formación del carácter del preadolescente, enseñándole a tomar decisiones, luchar por un objetivo, aceptar la derrota o lograr el éxito con respeto y espíritu de decisión.

Los juegos ofrecen experiencias ficticias, pero los sentimientos y vivencias que generan son reales.

Los juegos basados en reglas y el trabajo formal en equipo desempeñan un papel crucial en el desarrollo de las habilidades físicas, el sentido de la colaboración, la empatía y el pensamiento lógico (...), que aprende a observar las reglas, a compartir, a respetar a sus compañeros y a esperar su turno, (Unicef 2009:7).

Según un estudio sobre la *Influencia de la Práctica de Deporte para la Adquisición de Habilidades Sociales en los Adolescentes*, la práctica de deporte influye en los chicos en lo siguiente:

- ✓ Menor ansiedad social-timidez, lo que quiere decir menor miedo, nerviosismo, apocamiento y vergüenza en las relaciones sociales que los que no practican. Hasta en los deportes considerados de práctica individual se entrena en conjunto; se comparte momentos y lugares que en algunos casos pueden considerarse de intimidad, como es el caso de vestuarios y duchas. Ello favorece que hasta los sujetos más tímidos o vergonzosos aprendan a comportarse de un modo más natural, lo que hace que vayan perdiendo estos rasgos.
- ✓ Mayor consideración con los demás, variable que detecta sensibilidad social o preocupación con los demás, en particular por aquellos que tienen problemas y son rechazados o postergados. La explicación que se podría dar viene de las características que tienen todos los deportes para con sus practicantes. La disciplina, el sacrificio, la perseverancia, la paciencia o el sufrimiento, por citar algunos, son valores que se aprenden a través del entrenamiento y la competición. Ello hace que sientan cierta empatía para con sus congéneres y actúen con ellos en forma altruista.
- ✓ Mayor capacidad de liderazgo que los no deportistas.
- ✓ Un autocontrol de las relaciones sociales.
- ✓ En el retraimiento la significación está muy cerca de lo aceptable, siendo menos retraídos los deportistas.

A las chicas el deporte únicamente les afecta en el liderazgo, variable que se incrementa con la práctica del deporte. (Raga y Rodríguez 2001: 42)

Medio educativo

Como medio educativo, el juego ayuda en la adaptación a diversas situaciones de la vida real.

En América Latina, los juegos se han utilizado como parte de estrategias de enseñanza para promover el control y la prevención de enfermedades. No obstante, son pocas las investigaciones publicadas en este sentido. Santos y colaboradores utilizaron en 1993 juegos para enseñarles a jóvenes y adolescentes a disminuir la prevalencia de enfermedades, tales como la esquistosomiasis, el sida, el dengue y la leishmaniasis. Dos años después, Soto y colaboradores publicaron los resultados de la evaluación de un programa educativo sobre el dengue y *Aedes aegypti* en el cual se observaron cambios en la actitud de las personas hacia la enfermedad. Estas experiencias confirman la importancia del juego como elemento educativo y la utilidad de su aplicación práctica en la educación sanitaria.

Según los resultados del estudio: *Un juego como estrategia educativa para el control de Aedes aegypti en escolares venezolanos en el 2003*, confirman que el juego, como medio educativo, favorece la comprensión y mejora la calidad y cantidad de los conocimientos aprendidos, pues la interacción, el diálogo oral, la observación y la experimentación contribuyen al desarrollo de los educandos y mejoran su capacidad de argumentación y su comportamiento.

Además, los resultados de este trabajo reafirman que el juego combinado con un material teórico proporcionado a los maestros a manera de apoyo rinde mejores resultados que solo el contenido teórico, y ambos, por separado, superan la práctica docente actual. (Vivas y Guevarra de Sequeda 2003:399)

En los escolares, el juego ayuda a comprender, penetrar y captar el mundo circundante, a formar sentimientos y a reafirmar prerrogativas y respeto, utilizando para ello un lenguaje propio. (Vivas y Guevarra de Sequeda 2003:395)

Como se aprecia, en líneas anteriores el juego y el deporte son dos herramientas claves para el desarrollo de la educación en los niños y adolescentes, por su gran contribución en su desarrollo integral y también

por su aporte como factor preventivo de diferentes males, vicios y enfermedades.

2.4 EL ESTADO ACTUAL DEL JUEGO Y DEPORTE

2.4.1 Legislación sobre el Juego y Deporte

2.4.1.1 En el Plano Internacional

La Carta sobre la educación física y el deporte adoptada por la UNESCO en 1978 señala que “La práctica de la educación física y el deporte es un derecho fundamental para todos” y además enfatiza que cada persona tiene derecho a practicar deportes incluyendo especialmente a las mujeres, los niños y jóvenes, los ancianos y las personas con discapacidad.

La Convención para la Eliminación de todas las formas de Discriminación contra la Mujer, y la Organización Internacional del Trabajo reconocen el papel del deporte como herramienta de participación y de rehabilitación de los niños y niñas que sufren algún tipo de explotación laboral.

Por otro lado, en el marco de los derechos del niño, se considera el juego como un derecho. Según, el texto de la Convención de los Derechos del Niño, y la Convención de las Naciones Unidas sobre “Los derechos del Niño” afirma en su artículo 31:

1º “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al entretenimiento, al esparcimiento y a las actividades recreativas propias de la edad, bien así a la libre participación en la vida cultural y artística.”

2º “Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente de la vida cultural y artística y estimularán la creación de oportunidades adecuadas, en condición de igualdad, para

que participen de la vida cultural, artística, recreativa y de entretenimiento."

2.4.1.2 En el Plano Nacional

El país mediante la Ley N° 27337, promulgada el 2 de agosto del 2000, sigue la línea de la Convención Internacional de los Derechos del Niño, la Convención de la Haya y el Código de los Niños y Adolescentes derogado. Por lo que en su capítulo II Derechos, Económicos, Sociales y Culturales, artículo 20 manifiesta:

Que el niño tiene derecho a participar en programas culturales, deportivos y recreativos por lo que el Estado estimulará y facilitará la aplicación de recursos y espacios físicos para la ejecución de programas culturales, deportivos y de recreación dirigidos a niños y adolescentes.

Otras leyes y normas relacionadas al tema son:

- Ley N° 28044, Ley General de Educación.
- Ley N° 28036, Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte.
- Bases Generales y Específicas Juegos Nacionales Deportivos Escolares.

2.4.2 Visión del Juego y el Deporte en el Mundo

Al ser el deporte un fenómeno social con enorme trascendencia económica, social y educativa. Ha motivado que dentro de las preocupaciones de los Ministerios de Educación y, por lo tanto, en la Organización de Estados Iberoamericanos desde el 2007 se le otorgue gran importancia. Es por eso que la Revista Iberoamericana de Educación dedicó el monográfico de su número 39 al tema de la Educación del Cuerpo y la Revista de Educación del Ministerio de Educación de España dedicó su número 339 al tema Educación y Deporte.

En los países desarrollados el juego y el deporte en la educación son la pieza clave para contribuir en el desarrollo de los niños y adolescentes. Eso ha sido entendido ya, por otras sociedades del primer mundo. La escuela alemana y rumana ven el juego reglado como medio de socialización y de asimilación de actitudes colectivas. La escuela inglesa destaca el papel del juego en la Educación Física. Y en la escuela francesa ocupa una posición muy importante en la educación infantil.

En Alemania, el juego es considerado como actividad social tal como lo explica Manfred Scholz (2007), para quien el juego y el deporte contribuyen a un clima positivo en la escuela y al interior de los salones de clases. Pues, les ofrece a los alumnos una gran oportunidad de identificarse con la escuela y la comunidad. Este país caracterizado por su filosofía “Mens sana in corpore”, considera al deporte como el juego social de las metas y del desarrollo, en el deporte se ponen en escena los desafíos de la vida individual y en comunidad, del trabajo en equipo y de la integración.

Según, el estudio “Clase de deportes en Alemania” (SPRINT), realizado el año 2005, la escuela podría ser un “mundo” de movimiento, juego y deporte, para ello es necesario fortalecer las clases de deporte y estimular a los alumnos a tomar horas extra-programáticas de una disciplina deportiva.

Por otro lado, la Asamblea General de las Naciones Unidas, en el año 2002, adoptó una resolución sobre el papel del deporte en la promoción de la salud, la educación, el desarrollo y la paz, y declaró el 2005 como el Año Internacional del Deporte y la Educación Física.

En esa línea, el Secretario General de las Naciones Unidas encomendó a un Grupo de Trabajo Interinstitucional la evaluación de las actividades relacionadas con los deportes en el sistema de las Naciones Unidas. El Grupo de Trabajo, produjo el informe Deporte para el Desarrollo y la Paz:

Hacia el Cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo del Milenio. La conclusión de ese informe es que el deporte –desde el juego y la actividad física hasta el deporte organizado y competitivo– es una herramienta poderosa y rentable para avanzar hacia los Objetivos de Desarrollo para el Milenio.

Las principales recomendaciones del informe fueron:

- ✓ Incorporar el deporte y la actividad física en el programa de desarrollo de los países, haciendo un particular hincapié en la juventud.
- ✓ Convertir la práctica del deporte en un propósito y en una herramienta para lograr los Objetivos de Desarrollo para el Milenio y las metas de otras conferencias internacionales y alcanzar las metas más amplias de desarrollo y paz.
- ✓ Incluir las iniciativas relacionadas con el deporte en los programas de los organismos de las Naciones Unidas siempre que sea apropiado, y de acuerdo con la evaluación de las necesidades locales.
- ✓ Facilitar el establecimiento de alianzas innovadoras que incluyan el deporte como herramienta de desarrollo.
- ✓ Como parte de la asistencia para el desarrollo en el exterior, instar a los gobiernos a destinar recursos a iniciativas y programas deportivos para el desarrollo que traten de lograr la máxima participación y acceso al “deporte para todos” dentro de sus propios países, y fortalecer la posición del deporte y la actividad física en la formulación general de las políticas.
- ✓ Urgir a los aliados del sistema de las Naciones Unidas –incluidos el sector privado, las organizaciones deportivas y la sociedad civil– a brindar apoyo financiero y en especie para el deporte en favor del desarrollo y la paz.

Una de las instituciones que viene trabajando con fuerza el tema es Unicef. En colaboración con sus aliados, está incorporando actividades deportivas, de ocio y juegos a sus programas nacionales con el propósito de llegar a los niños, niñas, adolescentes, jóvenes, familias y comunidades de todo el mundo. Estas actividades están siendo empleadas para promover la salud, la educación de las niñas, y advertir a los jóvenes sobre el peligro del VIH/SIDA y proporcionarles las habilidades para la vida práctica, que precisan para protegerse a sí mismos. Para ello ha establecido acuerdos de asociación con las principales federaciones deportivas del mundo (Concacaf, Conmebol, West Indies Cricket Board, el Comité Olímpico y otros).

2.4.2.1 Programas y eventos que desarrollan el deporte y el juego en los diferentes países del mundo

Dentro de los programas y eventos que desarrollan el deporte y el juego dirigidos a adolescentes y jóvenes se encuentran:

- El movimiento Xchange, presente en siete países del Caribe, utiliza la música, el deporte, el arte y el teatro para cambiar comportamientos y estilos de vida, y en última instancia reducir la violencia en esa región. Para transformarse en Xchangers, los adolescentes y jóvenes se comprometen a adoptar un estilo de vida positivo y a convertirse en modelos para sus pares.
- En Zimbabwe, el programa de Educación de la juventud a través del deporte (YES), que dirigen los jóvenes, exige a los participantes que se comprometan a permanecer en la escuela y realicen trabajos voluntarios en su comunidad. El objetivo de este programa de ámbito nacional es reunir a los jóvenes por medio del deporte con el fin de educarles acerca del VIH/SIDA y otras cuestiones relacionadas, prepararles para la vida activa y formarles para que instruyan a sus compañeros y se conviertan en modelos de conducta para su comunidad.

- La Asociación Tabor Wegagen para la lucha contra el SIDA es una agrupación de jóvenes de Awassa (Etiopía) que brinda a los jóvenes información para la prevención de la propagación del VIH. La participación de los jóvenes en el club de fútbol los mantiene ocupados e impide que estén desocupados en las calles. También los mantiene alejados de situaciones en las que están expuestos a la tentación de adoptar hábitos perjudiciales, entre ellos el consumo de bebidas alcohólicas, el crack y otras sustancias adictivas, que pueden conducir a las prácticas sexuales peligrosas y al contagio con el virus del VIH/SIDA.

Dentro de las actividades desarrolladas en América Latina a favor de la inclusión del juego y deporte en la educación se encuentran:

- En Honduras, el programa Fútbol para la Vida trabaja en la prevención del VIH y el sida y protege a los adolescentes de 7 a 18 años de edad de la explotación sexual y el trabajo infantil. Asimismo, Comvida (Comunicación para la Vida), una organización respaldada por UNICEF y el Ministerio de Salud realiza representaciones teatrales durante los descansos de partidos de fútbol en toda Honduras.
- En Paraguay la Asociación de Profesores de Educación Física, han transformado en escenarios de actividades deportivas y recreativas parques y plazas de diez ciudades paraguayas. Donde 10,000 niños y adolescentes reciben información sobre prevención del VIH, derechos humanos y construcción de una cultura de tolerancia y respeto.
- En Brasil:
 - ✓ La NationalBasketballAssociation (NBA) de Estados Unidos y FIBA inauguraron en el 2007 el Coliseu Favela la NBA, el Centro

de Aprendizaje y Juego Nike, en alianza con la Central Única das Favelas CUFA y Rede Jovem.

- ✓ La iniciativa Espacio Crianza Esperanza promueve una cultura de paz en las zonas urbanas más violentas de grandes ciudades, ofreciendo a los niños y adolescentes desfavorecidos actividades extracurriculares como deportes, apoyo escolar, música, teatro y clases de arte.
- ✓ En Curitiba, en el sur de Brasil, Unicef apoya un centro de detención para adolescentes en conflicto con la ley. Después de las clases académicas, juegan al fútbol, aprenden yudo y practican gimnasia. Esto los ayuda a canalizar sus frustraciones y a aprender formas alternativas de manejar su ira.
- ✓ Segundo Tempo es un programa integral de cuatro horas que se ofrece en escuelas primarias y secundarias de Brasil, después de las cuatro horas de clases regulares. El principal objetivo es ofrecer actividades de aprendizaje a través del deporte y la recreación, ayudando a los niños a mantenerse seguros y activos durante períodos más largos del día, y mejorando su salud y educación.
- ✓ En João Pessoa, Brasil, se creó la Casa do PequenoDavi, con el fin de escolarizar a niños en situación de calle. La institución ofrece actividades deportivas y recreativas como forma de motivar a los jóvenes a involucrarse en programas educativos y talleres de capacitación.
- ✓ Club Vitória, uno de los principales equipos de fútbol de Brasil, brinda educación formal e informal para niños y adolescentes en situación de riesgo. Además de capacitación especializada, los jóvenes deportistas reciben educación básica y formación en habilidades para la vida, así como clases de civismo, cultura brasileña, conocimiento y prevención del VIH y el sida.

- ✓ En Cabo de Santo Agostinho, Brasil, Unicef y el Centro Ciudadano Umbu- Ganzá trabajan para aumentar la asistencia escolar ofreciendo actividades deportivas extracurriculares en escuelas de ese municipio.
- ✓ Deportes y Ciudadanía es un proyecto en el Salvador y Brasil, donde los adolescentes practican deportes pero también asisten a clases sobre VIH y el sida, participación ciudadana y no violencia.
- En Haití, niños y adolescentes de 8 a 15 años se han integrado a clubes de fútbol, no solo tienen la oportunidad de practicar ese deporte sino también de hablar de paz y decir no a la violencia.
- En Panamá, la organización Mano Amiga trabaja para prevenir la violencia en cuatro distritos con altos índices de violencia. Antes de cada juego, educadores capacitados por UNICEF conducen charlas sobre violencia. Los padres también participan en talleres y aprenden la importancia del juego y del deporte en la vida de sus hijos. Así también, desde hace seis años se realiza el torneo de fútbol "Felices Vacaciones" con el auspicio de la Alcaldía de Panamá, la Policía Nacional, el Instituto Nacional de Deportes y el Ministerio de Desarrollo Social. Antes de cada juego, los equipos conformados por chicos de escasos recursos entre 6 y 12 años, participan en charlas dinámicas sobre los derechos y deberes del niño, trabajo en equipo y liderazgo y aprenden cómo prevenir el VIH y alejarse de las drogas.
- En Costa Rica, bajo el lema "Un Gol a la adversidad" 176 adolescentes participaron en la copa rotativa de fútbol, "Primera Copa Rotativa Delegados Presidenciales".
- En Nicaragua, la iniciativa de la Escuela Amiga y Saludable promueve actividades deportivas, culturales y recreativas como componentes esenciales de una educación de calidad.

- En Colombia, el proyecto Fútbol por la Paz, que cuenta con la participación del Alto Comisionado por la Paz, el Programa para Jóvenes de Colombia, diferentes ministerios y el sector privado, ayuda a las comunidades a comprender que todos los niños tienen derechos, y que ninguno debe ser marginado. Así, se están rehabilitando y convirtiendo espacios públicos en canchas de fútbol con el fin de promover la tolerancia y la resolución de conflictos.
- En México, las Escuelas Amigas de la Niñez y Adolescencia de los estados de Chiapas y Yucatán, ambas caracterizadas por la marginación y por una gran población indígena, promueven educación de calidad para niños, niñas y adolescentes indígenas mediante un ambiente escolar facilitador del aprendizaje. Brindando actividades extracurriculares como eventos culturales, música y deportes. También promueven una participación comunitaria activa en la educación infantil.
- En Chile, el Municipio de Las Condes y Unicef promovieron la Copa Mundialito Los Condes 2006, un torneo de fútbol en el que participaron 32 escuelas.
- En el Salvador, se da el Encuentro Juvenil que es una casa de cultura ubicada en Tecoluca, una comunidad vulnerable con escasas oportunidades para los adolescentes. Bajo un mismo techo, grupos de adolescentes aprenden sobre alcoholismo, drogas, VIH y el sida y comunicación intrafamiliar; reciben formación vocacional; participan en actividades culturales, y hacen deporte como atletismo, tenis de mesa, básquetbol, fútbol y ajedrez.

Como se aprecia, en general son las instituciones privadas las que promueven actividades relacionadas al juego y deporte en la educación de los niños y adolescentes; a diferencia de las entidades públicas de los países latinoamericanos, que parecen no haber comprendido la real importancia del juego y el deporte en el desarrollo de los niños y

adolescentes. Esto se evidencia en la escasa existencia de políticas públicas educativas sobre “el derecho a jugar” y el deporte en la educación de los niños y adolescentes.

2.4.3 Políticas y Programas del Deporte y el Juego en el Perú

2.4.3.1 Entidades Públicas

a. Dirección de Promoción Escolar, Cultura y Deporte del Ministerio de Educación

En el país, la Dirección de Promoción Escolar, Cultura y Deporte del Ministerio de Educación (Dipeced) es el área responsable de la cultura y el deporte en todos los niveles y modalidades del Sistema Educativo. En la actualidad desarrolla el programa “Departa” que se encarga de realizar actividades recreativas, culturales y deportivas en todas las instituciones del país durante el periodo de las vacaciones.

Programa Departa

Desde el 2013 la Dipeced desarrolla el programa: “Deporte y Arte para Crecer” (DEPARTE), que busca contribuir a la formación integral de los niños, incrementar la accesibilidad y el disfrute de los niños y adolescentes en actividades deportivas, artísticas. Este programa ha sido creado específicamente para la temporada de verano y está dirigido a los niños y adolescentes del país en etapa escolar.

El programa involucra inicialmente a cerca de 500 mil niños y adolescentes de todas las regiones del país. En Lima Metropolitana involucra a las instituciones educativas Naciones Unidas (San Juan de Miraflores), José Granda (San Martín de Porres), Isabel La Católica (La Victoria), El Bosque y Tomás Alva Edison (San Juan de Lurigancho), Julio

C. Tello (Ate Vitarte), Educadores (San Luis), Andrés Bello (Pueblo Libre), la I.E Nro. 6048 (Villa el Salvador) y la Nro. 6057 (Carabayllo).

Cabe recalcar, que el programa propone abrir la escuela a los barrios de su entorno, por lo que no es necesario que el niño esté matriculado en alguna escuela pública para poder acceder a esta iniciativa para vacaciones útiles (Minedu 2013).

Los Juegos Nacionales Deportivos Escolares

Son parte de un programa de gestión que busca motivar que el cien por ciento de escolares entre 10 y 16 años de edad realicen deporte. Asimismo, busca difundir y sensibilizar a la población sobre la importancia del deporte para el desarrollo integral del menor desde la etapa escolar. Los juegos deportivos escolares son parte de una visión articulada que viene trabajando el Minedu con el IPD, no sólo para desarrollar la práctica deportiva sino también el desarrollo integral de los niños peruanos.

Sus principales objetivos son:

- Propiciar la formación y el desarrollo de actitudes y valores mediante la práctica y la sana competencia en actividades deportivas.
- Fomentar en las instituciones educativas la realización de programas que desarrollen actividades deportivas que fortalezcan la convivencia democrática y el respeto a los derechos humanos.

Se cuenta con tres categorías A, B, C. Los niños de 10 a 12 años que constituyen la categoría A; la categoría B es la que conforman los jóvenes de 12 a 14 años; y la C corresponde a los adolescentes de 14 a 16 años. Las competencias deportivas incluyen 10 disciplinas como: ajedrez, atletismo, balonmano, básquetbol, futsal, fútbol, natación, tenis de mesa, tenis de campo y voleibol.

a. El Instituto Peruano de Deporte- IPD

El Instituto Peruano del Deporte es el ente rector del Sistema Deportivo Nacional, y en coordinación con los organismos del Sistema Deportivo Nacional formula e imparte la política deportiva, recreativa y de educación física. Así también, organiza, planifica, promueve, coordina, evalúa e investiga a nivel nacional el desarrollo del deporte, la recreación y la educación física en todas sus disciplinas, modalidades, niveles y categorías (IPD 2013).

El IPD, tiene como principales funciones:

- Formular, planificar y dirigir la política deportiva, recreativa y de educación física.
- Coordinar con el Consejo del Deporte Escolar los planes de acción para el desarrollo y promoción de la actividad física y el deporte escolar.
- Promover y coordinar con los Gobiernos Locales, Gobiernos Regionales, Universidades, Institutos Superiores, Escuelas de las Fuerzas Armadas, la Policía Nacional del Perú, Centros Educativos y Centros Laborales, Comunidades Campesinas y Nativas la realización de actividades deportivas, recreativas y de educación física en su respectivo ámbito.

Dirección Nacional de Recreación y Promoción del Deporte

Es el órgano de línea del IPD encargada de las actividades de promoción y recreación deportiva que se desarrolla en cualquier ámbito del país, tal como las municipalidades, los centros laborales, comunidades campesinas y nativas; y de carácter formativo y competitivo en los centros educativos, universidades, institutos superiores y escuelas militares y policiales. La Dirección Nacional de Recreación y Promoción del Deporte para el cumplimiento de sus funciones tiene los siguientes órganos:

- Subdirección de Deporte Estudiantil
- Subdirección de Deporte Para Todos

Una de las principales actividades que viene realizando este año es el III Festival del Programa “Verano 2013” en el Complejo Deportivo de Santa Anita. Donde participan 1400 escolares. Este festival tiene como objetivo buscar los talentos y que estos sigan un proceso y lleguen a ser deportistas calificados. Las disciplinas que tomaron parte fueron: aeróbicos (186 niños), basquetbol (300 niños) fútbol (320 niños), karate (186 niños), y voleibol (320 niños). Además participaron 130 padres de familia, haciendo un total de 1,442.

Programa de Verano 2013 es totalmente gratuito en todos los Complejos Deportivos del IPD, Municipalidades afiliadas y Colegios Emblemáticos. Este Programa se realiza dentro de la política de masificación del deporte que difunde el IPD.

Programa Deporte para todos

Es un Programa dirigido a toda la población, y que tiene como fin garantizar el óptimo uso del tiempo libre, contrarrestando los estilos de vida sedentarios; a la vez que busca promover entre la población estilos de vida saludable, mediante la práctica deportiva y recreativa. A nivel institucional, esta iniciativa contribuye a la masificación del deporte.

El Programa Deporte Para Todos se realiza en Complejos Deportivos del IPD y en los Complejos Deportivos de las Municipalidades asociadas al Programa.

Como se aprecia, las actividades, desarrolladas por ambas instituciones; IPD y Dipecud están dirigidas, sobre todo, a los niños, y en el caso de los adolescentes no están dentro de una política que involucre al juego y al deporte como herramientas para la formación de líderes que contribuyan en el desarrollo de la comunidad y por ende de la sociedad. Tampoco se

evidencian proyectos relacionados a ello. Lo cual es lamentable por los grandes beneficios que estos traerían para la educación y salud de los adolescentes y de la comunidad en general.

2.4.3.2 Entidades Privadas

a. UNICEF y FIFA

En el Perú, bajo la consigna “Los adolescentes siempre ganan”, Unicef y la FIFA desarrollaron la Copa Mundial de Fútbol Sub-17 (2005) para demostrar que los adolescentes, especialmente de aquellos que aún no cumplen 18 años, no son parte del problema sino que son los mejores recursos que posee Perú para su desarrollo.

El Campeonato Mundial Sub-17 de la FIFA se jugó en Perú entre el 16 de septiembre y el 2 de octubre, teniendo como sedes las ciudades de Chiclayo, Iquitos, Lima, Piura y Trujillo.

Como parte de la campaña, en cada ciudad se realizaron talleres con adolescentes. La activa participación de los adolescentes fue fundamental para dar a conocer la situación que enfrentan fuera de la cancha y así ejercer su derecho a ser escuchados y a plantear soluciones a los problemas que los afectan.

Adolescentes de cinco ciudades presentaron ideas de cambio a altas autoridades regionales, incluso espacios para que los jóvenes se reúnan y organicen sus actividades, así como sedes comunitarias para el deporte y la recreación (Unicef 2013). Esta actividad no se ha repetido en los últimos años.

b. TELEFÓNICA DEL PERÚ

La Fundación Telefónica en coordinación con el Instituto Peruano del Deporte de Puno y la Dirección Regional de Educación Puno, clausuraron

el Programa de Academias Deportivas Escolares "Fundación Telefónica 2009". En la disciplina de Voleibol, fueron favorecidos por el Programa de Academias Deportivas "Fundación Telefónica" de Voleibol en Puno más de 300 niños y adolescentes de los Centros Educativos de San José de Huarcaya y Emilio Romero Padilla.

c. CEDRO

El Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (CEDRO) desarrolla actualmente el Programa Juventud Ayacuchana. Se realizan talleres de capacitación de "Escuelas de Liderazgo" dirigido a los jóvenes de Huamanga, Huanta, Cangallo y el Valle del Río Apurímac y Ene (VRAE); donde los jóvenes desarrollan sus habilidades de liderazgo. Este es un espacio donde puedan conectar con otros jóvenes, para formar nuevas asociaciones juveniles.

Así mismo, propician la formación y el desarrollo de actitudes y valores mediante la práctica y la sana competencia en actividades deportivas

d. Transnacional Coca Cola

En el marco de la Copa Coca-Cola, en el Perú, participan cada año estudiantes de escuelas secundarias, en la cual UNICEF y Coca Cola distinguieron al jugador que mostró la mayor capacidad de combinar la práctica deportiva con un buen rendimiento escolar.

Como vemos, son pocas las instituciones privadas que trabajan por una educación que promueva el deporte y el juego como estrategias para lograr el desarrollo integral del educando. Asimismo, se denota una falta de visión y preocupación de parte de las entidades públicas como privadas, respecto a la problemática de la delincuencia juvenil en el Perú, ya que, este tipo de políticas podría evitar la inserción de los jóvenes al mundo del hampa y la drogadicción.

2.5 INVESTIGACIONES RELACIONADOS AL TEMA

Respecto a investigaciones, no se han encontrado líneas de base similares a la realizada en el presente estudio. Ni proyectos para jóvenes referidos al desarrollo del liderazgo utilizando el juego y deporte. Los que más se asemejan a nuestro estudio se refieren a proyectos de capacitación dirigidos a adolescentes y jóvenes con la finalidad de generar desarrollo social en su comunidad, pero que no están directamente relacionados al juego y deporte juntos.

Como se mencionó al inicio del trabajo, la ONG Rightto Play es la primera institución que ha traído este tipo de proyectos al país y se encuentra recién elaborando la línea de base de sus proyectos.

A continuación se presentan algunas investigaciones y proyectos desarrollados al respecto:

Un estudio denominado “Jóvenes emprendedores”; realizado por Miguel Jaramillo y Sandro Parodi del Instituto Apoyo (2003) tiene como una de sus conclusiones finales:

Los proyectos de capacitación para jóvenes emprendedores son capaces de producir efectos positivos sobre sus beneficiarios, tales como: la probabilidad de tener un negocio propio. El logro de sus objetivos está condicionado a un permanente seguimiento a los jóvenes, brindándoles oportunidades de pasantías, así como asesoría permanente durante la implementación de sus negocios.

LaFundación Leganés para el deporte de Madrid ha desarrollado el proyecto “Escuelas deportivas” dirigido a niños y niñas de edades comprendidas entre los 8 y los 14 años y cuyas familias tengan bajos

recursos económicos y/o pertenezcan a población inmigrante o se encuentren en riesgo de exclusión social.

El objetivo principal del proyecto fue facilitar el acceso a una práctica deportiva a niños y niñas que, por cualquier razón (problemas económicos de sus familias, población inmigrante, familias desestructuradas...) no pueden acceder a la realización de un deporte. Así como, inculcar en los niños y niñas, patrones de vida saludable, favoreciendo la práctica de un deporte, haciendo especial hincapié en los valores que la práctica deportiva tiene, tales como el compañerismo, el afán de superación, el trabajo en equipo, etc., habiéndose escogido el fútbol por tratarse de un deporte comúnmente conocido y que tiene un “lenguaje común” que supera cualquier tipo de barrera lingüística o cultural. Los logros del proyecto fueron la integración y diversión de los educandos (es lo único que se menciona).

Entre las instituciones que desarrollan proyectos con jóvenes para el desarrollo de la comunidad tenemos:

- La Asociación Mundial de Ashoka del cono sur de América Latina ha venido desarrollando desde hace años, el proyecto: Formación en Liderazgo Juvenil para la Actoría Social en América Latina dirigido a jóvenes líderes, emprendedores sociales juveniles, animadores de organizaciones de jóvenes con el objetivo de contribuir en la formación de líderes juveniles-actores sociales con capacidad de incidir en las políticas de juventud y educación en los respectivos países. El proyecto logró que utilicen metodologías participativas y lúdicas, donde el protagonista fue cada joven y adolescente de manera integral. Esto ha permitido incorporar conocimientos significativos, desarrollar habilidades o competencias de liderazgo y vivenciar valores en los jóvenes.
- La Asociación “Jóvenes por un Mundo Unido” que integra a jóvenes de todo el mundo, de distintas razas, nacionalidades y

culturas, presentes en más de 180 naciones de los cinco continentes. Desde el 2009 viene trabajando con niños y jóvenes de Huaycán en su formación artística y recreacional a través del juego. El Proyecto Huaycan logró que los niños desarrollen aptitudes artísticas (talleres de danza, fotografía, música, teatro, etc.) así como, la mejora de su autoestima, el trabajo en equipo y el reforzamiento espiritual.

- La ONG Equipo de Educación y Autogestión Social (EDAPROSPO) por más de 10 años viene fortaleciendo capacidades de desarrollo de jóvenes en edad escolar menos favorecidos económicamente y socialmente de Lima Norte y Lima. Con el proyecto Cooperativas Escolares, cuya finalidad es promover la participación de los jóvenes en iniciativas económicas, así como contribuir a una cultura productiva de los jóvenes como sujetos activos de la experiencia de trabajo, organización y asociatividad, lograron demostrar que es posible la aplicación de las Cooperativas Escolares como “modelo” para promover la participación de los jóvenes en el tema productivo y en la motivación del ahorro como instrumento para lograr sus metas. Ello permitió que los escolares intercambien experiencias, aprendan a trabajar en grupo, asumir responsabilidades frente al negocio, así como ejercitar valores de solidaridad, respeto y trabajo grupal.
- La organización SarilingGawa ha mantenido por más de 25 años un programa de liderazgo juvenil en Filipinas dirigido por jóvenes de Hawai. La importancia de esta organización radica en fue creada por un grupo de estudiantes universitarios a través de la reflexión, el análisis, y la actuación sobre su experiencia como inmigrantes, filipinos y jóvenes en Hawai. Muchos jóvenes de filipinas han participado desarrollado habilidades de liderazgo. SarilingGawa se ha convertido en un ejemplo de intervención de ámbito comunitario que forma a jóvenes líderes y

fomenta las normas pro sociales entre la juventud. Sus principales logros en los jóvenes fueron:

- ✓ Adquirieron habilidades de liderazgo como la comunicación efectiva, solución de problemas, la organización y planificación de eventos.
 - ✓ La mayoría de los jóvenes que participaron del programa llegaron a ser líderes en distintas organizaciones comunitarias y cívicas.
 - ✓ Reforzaron su identidad étnica positiva.
 - ✓ Establecieron redes sociales amplias que le permitieron crear negocios, seguir estudios superiores, así como establecer nexos para promover el cambio social en los sectores vecinales, sociales y educativos de la comunidad de Hawai.
 - ✓ Promover el sentido de pertenencia y posibilitar la acción colectiva (Barry N. y otros 2009).
- En California, los Clubes 4-H ofrecen oportunidades a los jóvenes para involucrarse en actividades comunitarias y poner en práctica soluciones que hayan ideado estando al mando de su planeación y realización. Los clubes 4-H toman en cuenta el potencial de crecimiento y desarrollo de los jóvenes. Las comunidades se benefician de las contribuciones de los jóvenes, y ellos a su vez, adquieren conocimientos, se capacitan y desarrollan sus talentos. En resumen, el Programa 4-H promueve en los jóvenes las habilidades de liderazgo, de comunicación y de ciudadanía, tanto en las escuelas como en las comunidades. Los logros en los jóvenes que forman parte del club son:
 - ✓ Conducta adecuada en la comunidad
 - ✓ Capacidad de comunicarse
 - ✓ Capacidad de planificar: establecer metas y objetivos
 - ✓ Conocimiento de sus fortalezas y debilidades

- ✓ Autoestima óptima
- ✓ Desarrollo de las capacidades de innovación y responsabilidad.

Como se aprecia, no existe un estudio referido a una línea de base realizada sobre un proyecto de adolescentes y jóvenes basado en el juego y deporte.

En nuestro país la única experiencia que más se asemeja a lo desarrollado por la ONG Rightto Play es la que realiza CEDRO:

El Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas, CEDRO viene impulsando las Escuelas de Liderazgo Juvenil en los distritos de Sivia, LLochegua, Pichari, San Francisco y Kimbiri, en el VRAE, con el objetivo de promover la formación de una nueva generación de líderes juveniles en esta zona.

Las escuelas tienen una duración de tres años, estas desarrollan capacidades de organización, gestión y movilización comunitaria en los jóvenes para la implementación de acciones de desarrollo local y apego a estilos de vida lícitos. Los jóvenes de estos distritos reciben talleres relacionados a fomentar el rescate de la identidad regional en estas zonas. Así también, toman ventajas de los recursos turísticos y culturales de la región generando alternativas lícitas y opuestas a las actividades ilícitas promovidas por el narcotráfico. Las escuelas aún no han culminado por ello no hay informe sobre los logros obtenidos.

2.6 CONCEPTOS OPERACIONALES

2.6.1 Habilidades de Liderazgo

Desarrollo de habilidades de liderazgo inclusivo significa que los estudiantes tienen confianza en sí mismos y en los demás, son capaces de comunicarse efectivamente con los otros, solucionar problemas y trabajar en equipo.

Esta variable comprende las siguientes dimensiones y subvariables, que para el caso de la línea de base del proyecto tienen los siguientes significados:

A. Tener confianza en sí mismos significa que los estudiantes tienen autoestima equilibrada.

- Tener autoestima equilibrada significa que los estudiantes se valoran como seres humanos y tienen seguridad en sí mismos.

B. Tener confianza en los demás significa que interactúan con los demás demostrando seguridad.

- Interactuar con los demás demostrando seguridad significa que valoran a los demás como seres humanos que merecen respeto.

C. Comunicarse efectivamente con los demás, significa que los estudiantes comunican sus ideas adecuadamente y establecen relaciones empáticas.

- Comunicar sus ideas adecuadamente significa que los estudiantes se expresan con claridad, de manera secuencial y escuchan activamente a los demás.
- Establecer relaciones empáticas es situarse en el lugar de los otros, respetando las diferencias e identificando cosas positivas así como, valorarlos como seres humanos.

D. Solucionar problemas significa tener la capacidad para resolver conflictos

- Capacidad para resolver conflictos significa tener la habilidad para plantear soluciones, encontrar posibles áreas de acuerdo y llegar a consensos.

E. Trabajar en equipo significa que los estudiantes tienen la capacidad para organizarse con sus pares y desarrollar actividades conjuntas

en pro de un objetivo común, cooperar entre ellos y demostrar compañerismo.

2.6.2 Capacidad para desarrollar proyectos en beneficio de su comunidad utilizando el juego y el deporte

Desarrollar proyectos en beneficio de su comunidad utilizando el juego y el deporte significa que los estudiantes tienen sensibilidad social, y cuentan con habilidades para planificar, ejecutar y evaluar proyectos sociales que desarrollen en beneficio de su comunidad. Específicamente, las dimensiones y subvariables significan:

- Sensibilidad Social significa que los estudiantes realizan actividades de ayuda a su prójimo, conocen y se preocupan por los problemas de su comunidad.
- Habilidad para planificar significa que los estudiantes tienen habilidad para: identificar problemas y fortalezas, tomar decisiones al respecto y diseñar actividades que contribuyan a solucionar los problemas.
- Identifican problemas y fortalezas significa que los líderes ayudan a la gente a identificar los temas que son importantes para ellos.
- Toman decisiones significa que los líderes ayudan a las persona a tomar decisiones y apoyan una decisión sobre la que ellos puedan actuar.
- Ejecutar actividades en beneficio de su comunidad significa que los estudiantes despliegan acciones utilizando el juego y deporte.
- Desplegar acciones utilizando el juego y deporte significa realizar actividades sociales utilizando los Juegos de Balón Rojo y otras técnicas deportivas.
- Evaluar actividades significa que los estudiantes reflexionan sobre las actividades desarrolladas.

CAPÍTULO III:

EL PROYECTO: “ENSEÑAR A JUGAR” EN CHICLAYO - LAMBAYEQUE

3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El Proyecto “Enseñar a Jugar” de RightTo Play desarrolla el valioso enfoque del deporte y el juego como estrategia de aprendizaje, mediante la implementación de programas basados en el juego y el deporte en las escuelas, en los niveles de inicial, primaria y secundaria.

El propósito del proyecto es que los estudiantes de las Instituciones Educativas mejoren su Desarrollo Holístico y adquieran la capacidad para desarrollar proyectos en beneficio de su comunidad, basados en el juego y deporte. Consta de tres componentes, las actividades del primer y segundo componente ya se han iniciado sin contar con una línea de base, sin embargo, el tercer componente, referido al programa “Jóvenes como líderes” dirigido a los alumnos de 3ro, 4to y 5to de secundaria, aún no se ha iniciado.

En la actualidad el proyecto se viene implementando en 4 distritos; Olmos, Chóchope, San José, José Leonardo Ortiz de la provincia de Chiclayo en el departamento de Lambayeque.

3.2 OBJETIVOS

3.2.1 Objetivo General del proyecto

Contribuir a formar comunidades más sanas y seguras en los distritos; Olmos, Chóchope, San José, José Leonardo Ortiz de la provincia de Chiclayo, en el departamento de Lambayeque.

3.2.2 Objetivos Específicos:

- Promover el Desarrollo Holístico en los niños del nivel inicial de las Instituciones Educativas.
- Fomentar el Desarrollo Holístico en los niños del nivel Primaria de las Instituciones Educativas.
- Desarrollar en los estudiantes de secundaria habilidades de liderazgo y capacidades para la ejecución de proyectos de desarrollo social.

3.2.3 Componentes del Proyecto

- Los niños del nivel inicial demuestran un mejor desarrollo intelectual, físico, emocional, social y de la salud.
- Los niños del nivel de Primaria demuestran mejor desarrollo intelectual, físico, emocional, social y de la salud.
- Los estudiantes de secundaria demuestran liderazgo y capacidad para desarrollar proyectos en beneficio de su comunidad.

3.3 BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

El público beneficiario está conformado por los niños y adolescentes de 5 a 16 años que pertenecen a los estratos del sector C y D, que estudian en las instituciones educativas públicas de los distritos de Chóchope y José Leonardo Ortiz de la provincia de Chiclayo en el departamento de Lambayeque.

3.4 LA ONG: RIGHT TO PLAY

Es una organización no gubernamental con sede en Toronto (Canadá) que utiliza el amor universal al juego para entablar una relación entre los

niños y jóvenes de las áreas con mayores desventajas sociales en el mundo. Sus principios rectores son la inclusión y la sostenibilidad, los valores base que trabaja son: cooperación, esperanza, integridad, liderazgo, dedicación, respeto, entusiasmo. Tiene como misión mejorar la vida de los niños alrededor del mundo al usar el poder del deporte y el juego para desarrollar la salud y la paz.

Los programas de RightTo Play utilizan el deporte y el juego como herramientas para mejorar la salud, desarrollar aptitudes para la vida, y fomentar la paz, en los niños y comunidades de algunas zonas más desfavorecidas del mundo. Asimismo, están guiados por los principios de inclusión y sostenibilidad. La inclusión promueve el involucramiento de los niños que estarían marginados por razones de género, religión, habilidades, étnicas, discapacidades, o antecedentes sociales. La sostenibilidad asegura que los programas tengan un impacto duradero. La definición de sostenibilidad de RightTo Play se centra en la edificación de la capacidad de los individuos, las comunidades, y las organizaciones asociadas para entregar independientemente objetivos de aprendizaje a través de actividades regulares de deporte y juego.

RightTo Play hace énfasis en la educación como una interacción bipolar (intercambio de información con los niños) en lugar de una exposición pasiva de una sola dirección dictada por los maestros/entrenadores a los niños. El deporte y los módulos de juego de la organización usan una variedad de métodos de enseñanza que llama la atención de los niños, adolescentes y maestros, quienes aprenden herramientas para la interacción con los alumnos de una forma más respetuosa y perceptible.

Una vez que los maestros usan las actividades de RightTo Play de una forma regular y efectiva, con el apoyo de un entrenamiento refrescante, ellos pueden escoger incorporar esta metodología en otras áreas de su enseñanza. El efecto general será un incremento de la calidad de la

educación y una retención con aspiraciones más grandes de los niños que estén más implicados en una participación activa en su educación.

Rightto Play ha ejecutado proyectos en continentes afectados por la guerra, la pobreza y la enfermedad como; África, Asia, Oriente Medio y América del Sur.

3.4.1 Programas Desarrollados en el Proyecto

El proyecto en su ejecución utiliza una serie de programas recurso que han sido aprobados por el Currículum Services Canadá, estos son; los juegos de Balón Rojo (JPR), los Juegos de la Primera Infancia (JPI) y técnicas dirigidas a los jóvenes para desarrollar en ellos habilidades de liderazgo y así influenciar positivamente en su comunidad.

A continuación se explica cada uno:

A. Los Juegos del Balón Rojo (JBR)

Enfoque: Desarrollo del niño holístico **Edad objetivo:** Edades 6 -12 años

Los juegos de Balón Rojo - JBR promueven el desarrollo intelectual, físico, emocional y social de los niños. Se enfocan en el crecimiento saludable del niño. Introducen a los niños a un sendero de vida de participación en actividades físicas, haciendo elecciones saludables, disfrutando relaciones satisfactorias con los otros y contribuyendo positivamente a sus comunidades.

Los JBR utilizan cinco pelotas de color que corresponden a las cinco áreas en la que el niño debe crecer; mente, cuerpo, espíritu, paz y salud. Los recursos contienen más de 150 juegos y actividades.

B. El Programa para Adolescentes y Jóvenes

El objetivo principal del programa es promover el desarrollo del Liderazgo entre los jóvenes estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de las Instituciones Educativas Secundarias, previendo una fuerte relación de la educación entre los estudiantes de primaria y secundaria.

Entre los objetivos específicos podemos mencionar:

- Promover el desarrollo de Liderazgo, para fortalecer la integración social y desarrollo de comunidades más fuertes.
- Dotar de estrategias para un adecuado manejo de grupo y la adquisición de habilidades de organización y recolección de información.

Los talleres trabajan temas relacionados a: organización, comunicación, liderazgo, y formación de relaciones positivas. Para ello se utiliza el juego y el deporte como instrumento para aprender, mejorar la gestión del grupo, tomar de decisiones, entre otros.

Las técnicas dirigidas a los jóvenes están enfocadas en:

- Desarrollar el conocimiento, habilidades y actitudes requeridas para ser un líder eficaz.
- Reforzar el conocimiento sobre los diferentes tipos de liderazgo
- Desarrollar competencias para la planificación de actividades en equipo.
- Fortalecer la autoestima y confianza entre los jóvenes.
- Ampliar los conocimientos sobre como el deporte y el juego pueden ser usados para promover el cambio en las comunidades.
- Promover una experiencia divertida y práctica.

3.5 CONTEXTO SOCIO EDUCATIVO

El proyecto tiene su escenario de ejecución en 4 distritos; Olmos, Chóchope, San José y José Leonardo Ortiz, de la provincia de Chiclayo, departamento de Lambayeque.

La información sobre el contexto socio-educativo de la zona de intervención es fundamental para la obtención de un análisis más exhaustivo de los datos que se obtengan mediante la aplicación de los instrumentos en la línea de base. En ese sentido, a continuación se presentan información relevante del contexto socio-educativo en aspectos que tienen una influencia relevante en la ejecución de la línea de base.

3.5.1 Organización y participación de la comunidad

En las comunidades seleccionadas para la intervención se observa una gran organización social. Existe una marcada participación de la población en los asuntos relacionados con la vida política de las comunidades: la población se reúne y forma pequeños movimientos político-partidarios.

E así que, en todos los distritos se encuentran comedores populares, vasos de leche, comités de vigilancia comunal, tenientes gobernadores, club de líderes, promotores de salud, entre otras organizaciones e instituciones que han participado de alguna manera desde el inicio del programa. Es por esto que los representantes de las diferentes organizaciones fueron los principales actores invitados a participar en el proceso de sensibilización.

El proyecto cuenta con un porcentaje considerable de representantes de las diferentes organizaciones mencionadas. Las organizaciones e

instituciones de las comunidades se convirtieron en aliados importantes del Proyecto y, por ende, actores clave para el sostenimiento de la experiencia.

Cabe resaltar que en cada una de las Instituciones Educativas seleccionadas, la ONG ha organizado actividades de movilización social, en las cuales se ha contado con la participación del 80% de padres y madres de familia. Entre las acciones realizadas se puede mencionar: talleres de sensibilización, talleres de capacitación según la necesidad del aula, campañas de salud, entre otros.

Asimismo, el equipo de RightTo Play gestionó en cada comunidad el involucramiento de otros actores que estaban directamente relacionados con educación, tales como: psicólogos, médicos pediatras, enfermeras. Los mismos que en cada taller han sido un respaldo práctico para el fortalecimiento de las capacidades de los padres y madres de familia.

3.5.2 Comunidad Educativa: principales actores

3.5.2.1 Directivos de las instituciones educativas

Los directivos de las instituciones educativas participaron en algunos talleres de sensibilización, incentivando a los alumnos para que participen en el proyecto y brindando las instalaciones de las instituciones educativas para el desarrollo de los talleres.

3.5.2.2 Docentes

Los docentes de las instituciones educativas participaron en los talleres de sensibilización y en los talleres dirigidos a los alumnos. Ellos exponían un tema, para lo cual previamente la ONG los preparaba en una temática

(valores, autoestima) y luego ellos intervenían en las capacitaciones como expositores.

3.5.2.3 Padres de familia

Los padres de familia participaron en talleres de capacitación sobre autoestima, valores salud, medio ambiente, y todo lo relacionado a acciones que pudieran contribuir a mejorar la educación de sus hijos.





3.5.3 Alianzas

Desde el inicio del proyecto, el equipo directivo de RightTo Play, realizó diversas alianzas con el Gobierno Regional y la Dirección Regional de Educación de Lambayeque, quienes asumieron compromisos que se tradujeron en convenios. Esto permitió a la ONG concretar avances en el terreno, como el desarrollo de actividades de capacitación a docentes, pues se brindaron ambientes apropiados para el desarrollo de las mismas.

3.5.3.1 Gobierno Regional

La participación del Gobierno Regional fue clave para el desarrollo del proyecto. A través de sus autoridades se realizaron coordinaciones para la firma de un convenio de cooperación interinstitucional, entre la ONG RightTo Play y el Gobierno Regional del departamento de Lambayeque.

Los representantes del Gobierno Regional que participaron fueron:

-  Sr. Antonio Cárdenas – asesor del Presidente Regional
-  Sr. Daniel Pinglo – imagen institucional
-  Sra. Adela Saavedra – Consejera Regional
-  Sr. Carlos Aliaga sub-gerente de Desarrollo Social

- ✚ Sra. Sara Vega Torres- Sub gerente de la oficina de Desarrollo Social.

Ellos ayudaron en la selección de las Instituciones Educativas beneficiarias del proyecto, y en la definición de criterios de selección de las Instituciones Educativas.

Los criterios son los siguientes:

1. Comunidades con desventajas sociales, caracterizadas por la falta de valores (delincuencia, pandillaje, conductas adictivas, entre otros).
2. Comunidades carentes de recursos económicos.
3. Comunidades escasas de una cultura de salud adecuada.

Posteriormente, a la selección de las instituciones educativas por parte de las autoridades del Gobierno Regional, las autoridades participaron en las visitas a las instituciones educativas, donde se difundió los beneficios del proyecto a los directores y docentes.

3.5.3.2 Gobierno Local

La Municipalidad distrital de Chóchope participó en la planificación y ejecución del Plan de Acción. Se realizaron diversas actividades contando con la participación de las principales autoridades o líderes locales (enfermera, medico, psicólogo, regidores, docentes). Así también a través de sus representantes estuvieron presentes en los talleres de sensibilización.

3.5.3.3 Dirección Regional de Educación (DRE)

La Dirección Regional de Educación de Lambayeque, bajo la dirección del Sr. Walter Zunini demostró gran apoyo en todas las actividades realizadas por RightTo Play.

Se firmó un convenio de cooperación entre la DRE y la ONG lo que permitió que se desarrollen actividades conjuntas debidamente planificadas. La interlocutora entre la ONG y la DRE respecto a las actividades de intervención fue la especialista de Educación Inicial la Sra. Hilda Vásquez.

Los convenios establecidos con las diferentes instancias han permitido que cada una de las actividades programadas sean ejecutadas en forma conjunta y tengan impacto en las comunidades de las zonas de intervención del proyecto.

3.5 FINANCIAMIENTO

3.6.1 Corporación Andina de Fomento - CAF

La Corporación Andina de Fomento (CAF) es una institución financiera multilateral, que presta múltiples servicios bancarios a clientes de los sectores público y privado de sus países accionistas, mediante la eficiente movilización de recursos financieros desde los mercados internacionales hacia América Latina. Está comprometida con el desarrollo sostenible y la integración regional, pilares de su misión. Su sede está en Caracas, y tiene oficinas de representación en Buenos Aires, La Paz, Brasilia, Bogotá, Quito, Madrid y Lima.

La CAF es la principal fuente de financiamiento multilateral de la región andina y en el último quinquenio la Corporación ha fortalecido su presencia en América Latina, particularmente en proyectos que contribuyen a la integración regional.

En la actualidad, la CAF financia el proyecto “Enseñar a Jugar” y otros afines, a través del Programa de Acción Social por el Deporte, que

canaliza recursos para programas deportivos que promuevan la formación de valores, educación y habilidades para la vida, integración social, equidad de género, salud y prevención de enfermedades, así como la inclusión de personas con discapacidad.

“Para la CAF es muy satisfactorio desarrollar este tipo de proyectos que contribuyen con la formación integral y el desarrollo de miles de niños latinoamericanos, a través del uso de recursos educativos basados en el juego y el deporte, reafirmando y fortaleciendo alianzas en Bolivia, Colombia, Ecuador y Perú donde ya hemos desarrollado experiencias exitosas” declaró Enrique García, presidente ejecutivo de la CAF al finalizar la suscripción de un convenio interinstitucional (CAF 2010).

3.6 MARCO LÓGICO DEL PROYECTO

En nuestra investigación desarrollaremos la línea de base del tercer componente del proyecto ha trabajado en torno al tercer componente del proyecto “Enseñar a Jugar” - Chiclayo de la OngRightto Play. A continuación lo presentamos resaltado.

TABLA 3.7 MARCO LÓGICO DEL PROYECTO “ENSEÑAR A JUGAR”

Dentro del marcológico se encuentra el 3er componente del Proyecto “Enseñar a Jugar”, que será analizado para el estudio de Línea de base.

FIN	Contribuir a formar comunidades más sanas y seguras en los distritos de Chóchope y José Leonardo Ortiz de la provincia de Chiclayo, departamento de Lambayeque.				
PROPÓSITO	Los estudiantes de los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria de las Instituciones Educativas de la CC de Chóchope y José Leonardo Ortiz de la provincia de Chiclayo, departamento de Lambayeque mejoran su Desarrollo Holístico.	60% de los niños del nivel inicial (cantidad) mejoran su desarrollo físico, intelectual, emocional y social al final del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> % de niños que expresan espontáneamente sus ideas en forma clara y fluida con orden secuencial. % de niños que realizan movimientos corporales adecuados para expresarse. % de niños que denotan cuidado por su cuerpo y el de sus pares frente a situaciones de riesgo. % de niños que actúa con seguridad ante los demás. % de niños que interactúan positivamente con sus compañeros, mostrando respeto. 	<ul style="list-style-type: none"> Niños, Docentes de inicial. Informes de progreso académico de los estudiantes. Padres y madres de familia. Directivos del colegio. 	<ul style="list-style-type: none"> Participación y asunción de responsabilidades por parte de los docentes de las I. E en la implementación de la metodología de aprendizaje de RightTo Play. Participación del Gobierno local y regional en la promoción de actividades educativas basadas en el juego y el deporte
		60% de los niños del nivel de primaria optimizan su desarrollo físico, intelectual, emocional y social al final del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> % de niños que se expresan espontáneamente con claridad y fluidez en forma coherente. % de niños que utilizan movimientos corporales durante la situación comunicativa. 	<ul style="list-style-type: none"> Niños Docentes de primaria. 	<ul style="list-style-type: none"> Participación activa de las madres y padres de familia en las

			<p>% de niños que recuerdan fácilmente lo que leen y observan.</p> <p>% de niños que incrementan el tiempo de fijación de su atención en un objeto, hecho o fenómeno.</p> <p>% de niños que Interpretan para encontrarle sentido y significado a los objetos de análisis: textos, comportamientos, situaciones o problemas.</p> <p>% de niños que confirman los mensajes transmitidos y recibidos, con diferentes comportamientos como hacer preguntas, resumir las ideas e información.</p> <p>% de niños que optiman su creatividad para la lectura y escritura.</p> <p>% de niños que identifican y aplican soluciones para los problemas de cálculo.</p> <p>% de niños que ejecutan acciones de calentamiento para cada actividad físico-deportiva personal.</p> <p>% de niños que regulan su esfuerzo corporal según sus posibilidades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Informes de progreso físico de los niños. • Informes de rendimiento académico de los niños. • Reportes de monitoreo. • Padres de familia 	<p>diferentes actividades del proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colaboración y apoyo de los directivos de las instituciones educativas. • El Ministerio de Educación prioriza el juego y el deporte como herramientas de aprendizaje en la Educación Básica • Participación de la DRE y demás sectores educativos
--	--	--	--	---	---

		<p>% de niños que conocen y valoran positivamente sus características biológicas y psicomotoras.</p> <p>% de niños que denotan cuidado y respeto por su cuerpo y el de sus pares frente a situaciones de riesgo.</p>		<p>del Estado de Ancash en la implementación del proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apoyo y cooperación del gobierno local para el desarrollo de las actividades.
		<p>% de niños que cuentan con hábitos higiénicos en situaciones deportivas y de la vida diaria.</p> <p>% de niños que practican hábitos de nutrición saludable en su vida diaria.</p> <p>% de niños que actúa con seguridad en sí mismo y ante los demás.</p> <p>% de niños que participan en actividades de grupo, de manera afectuosa y solidaria.</p> <p>% de niños que valoran el aporte y el trabajo de los demás.</p> <p>% de niños que aportan a su equipo, conocimientos, habilidades y destrezas.</p> <p>% de niños que actúa asertivamente con sus compañeros en una situación de conflicto.</p> <p>% de niños que muestran actitudes de respeto por las diferencias sociales, culturales, intelectuales y físicas de los demás.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Gobiernos locales y regionales interesados en promover la inversión pública en proyectos educativos que utilicen estrategias de aprendizaje innovadoras basadas en el juego y el deporte.
	<p>60% de los estudiantes de secundaria adquieren habilidades de liderazgo y</p>	<p>% de estudiantes que demuestran actitudes de empatía y tolerancia ante las diferencias de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes de secundaria 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa y cooperación de los padres de familia

	<p>desarrollan proyectos en beneficio de su comunidad al final del proyecto.</p>	<p>% de estudiantes que descubren valores positivos en sus compañeros.</p> <p>% de estudiantes que establecen relaciones empáticas con los demás.</p> <p>% de estudiantes que participan en actividades de grupo, de manera afectuosa y solidaria.</p> <p>% de estudiantes que demuestra valoración por el aporte y el trabajo de los demás.</p> <p>% de estudiantes que aporta a su equipo, conocimientos, habilidades y destrezas.</p> <p>% de estudiantes que establecen relaciones basadas en el diálogo y el respeto a las personas.</p> <p>% de estudiantes que muestran actitudes de respeto y valoración por las diferencias sociales, culturales, intelectuales y físicas de los demás.</p> <p>% de estudiantes que actúan con seguridad en sí mismos y ante los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes de secundaria • Listas de asistencia a las jornadas deportivas • Fotos de los eventos • Directivos • Instituciones educativas • Informes de monitoreo 	<p>de las I. E beneficiarias en todas las actividades desarrolladas por RightTo Play.</p> <p>• Gobiernos locales y regionales interesados en promover la inversión pública en proyectos educativos de liderazgo juvenil.</p>	
		<p>% de estudiantes que trabajan en pro de la justicia y la solidaridad en beneficio de la comunidad utilizando los JBR.</p> <p>% de estudiantes que identifican fuentes de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actas de las reuniones • Líderes locales 	<p>• Asunción de responsabilidades de los docentes en la implementación del Programa de Liderazgo "Jóvenes</p>	

			<p>información.</p> <p>% de estudiantes que diseñan las tareas a desarrollar.</p> <p>% de estudiantes que establecen una secuencia lógica para el desarrollo de actividades.</p> <p>% de estudiantes que emiten juicios de valor sobre las actividades desarrolladas.</p> <p>% de estudiantes que reflexionan sobre los logros obtenidos.</p>	<p>participantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Voluntarios de la comunidad • Planes de proyectos • Documentos de Proyectos mejorados • Informes de las asesorías • Informe de monitoreo • Cronograma de actividades de las actividades realizadas por los jóvenes 	<p>como líderes” de RightTo Play.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa de los estudiantes en la realización de actividades del Programa de Liderazgo. • Participación activa de los líderes sociales de la comunidad en el desarrollo de actividades del Programa de Liderazgo. • Participación y cooperación de organizaciones sociales de base de la localidad.
ACCIONES DEL COMPONENTE 1	METAS	INDICADORES	FUENTES DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo de talleres de sensibilización a los 	<ul style="list-style-type: none"> • 9 talleres de sensibilización anuales 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de talleres de sensibilización realizados 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de asistencia a los 	<p>Participación activa de los padres de familia de</p>	

padres y madres de familia.		<ul style="list-style-type: none"> • Número de padres de familia sensibilizados 	talleres <ul style="list-style-type: none"> • Informe de los talleres • Padres sensibilizados 	las I. E en la implementación de la metodología de aprendizaje de RightTo Play.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo de talleres de sensibilización a los docentes y directivos de las instituciones educativas beneficiarias. 	<ul style="list-style-type: none"> • 9 talleres de sensibilización anuales 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de talleres de sensibilización realizados • Número de docentes y directivos sensibilizados 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de asistencia a los talleres • Informe de los talleres • Docentes y directivos sensibilizados 	Participación y asunción de responsabilidades de los docentes del nivel de inicial en la implementación de la metodología de aprendizaje de RightTo Play en las Instituciones Educativas.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evento de presentación RightTo Play a la comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • 50% de participación de la comunidad • 50% de la población asistente que reconoce los beneficios de los programas de RightTo Play. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de personas de la comunidad asistentes al evento • Número de personas de la comunidad que conocen los beneficios de los programas de RightTo Play 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe del evento • Fotos del evento • Participantes al evento 	Participación activa de la comunidad local en los eventos de RightTo Play.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diseñar e implementar el programa de capacitación JPI (juegos de primera infancia) dirigido a los docentes de inicial. 	<ul style="list-style-type: none"> • 100% de docentes capacitados al final del primer año del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de docentes capacitados • Número de docentes que culmina el proceso de capacitación 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de asistencia a la capacitación • Informe de la capacitación • Fotos de la capacitación • Docentes capacitados 	

			<ul style="list-style-type: none"> • Informe de monitoreo 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Implementación de Centros de Primera Infancia 	<ul style="list-style-type: none"> • 02 de Centros de Primera Infancia al final del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de Centros de Primera Infancia implementados 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunidad • Informe de los CPI • Plan del Centro de Primera Infancia 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Implementación de Instituciones Educativas con Material Deportivo 	<ul style="list-style-type: none"> • 100% de Instituciones Educativas implementadas con materiales didácticos y Equipo deportivo de RightTo Play al final del primer año del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de Instituciones Educativas implementadas • Número de implementos entregados 	<ul style="list-style-type: none"> • Instituciones educativas • Docentes • Alumnos 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entregar al alumnado Kits deportivos de RightTo Play 	<ul style="list-style-type: none"> • 100% de estudiantes equipados con materiales didácticos y Equipo deportivo entregado por RightTo Play al final del primer año del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de estudiantes de inicial que cuentan con materiales didácticos de RightTo Play 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes de inicial • Docentes de inicial 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Implementación de los Juegos de Primera Infancia en las Instituciones Educativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • 80% de aulas implementadas con JPI (juegos de primera infancia) al final del proyecto. • 80% de los docentes utiliza los JPI en sus clases con los alumnos al final del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de aulas implementadas con JPI (juegos de primera infancia). • Número de docentes que utiliza los JPI en sus clases con los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • Aulas de inicial de las Instituciones Educativas • Estudiantes de inicial de las Instituciones Educativas • Docentes de inicial de las 	

			Instituciones Educativas	
<ul style="list-style-type: none"> Organización del Día del Juego. 	<ul style="list-style-type: none"> 01 días de juego realizados en Chóchope y José Leonardo Ortiz al final del primer año del proyecto.. 80% de la comunidad participa activamente del Día de Juego al final del primer año del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de días utilizados para el desarrollo de actividades recreativas en Chóchope y José Leonardo Ortiz. Número de personas de la comunidad educativa que participa activamente del Día de Juego 	<ul style="list-style-type: none"> Informe del evento Fotos del evento Participantes al evento 	
<ul style="list-style-type: none"> Diseñar e implementar un Diplomado dirigido a docentes sobre la metodología de RightTo Play, contextualizada en su comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Un diplomado ejecutado al final del proyecto. 60% de docentes participantes 	<ul style="list-style-type: none"> Número de diplomados ejecutados Número de docentes que participan del diplomado Número de docentes que culmina el diplomado 	<ul style="list-style-type: none"> Listas de asistencias al diplomado Informe académico del diplomado Docentes participantes Trabajos académicos desarrollados por los docentes 	
<ul style="list-style-type: none"> Realización de mesas educativas con coordinadores regionales 	<ul style="list-style-type: none"> 12 mesas educativas al final del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de mesas realizadas en Chóchope y José Leonardo Ortiz. Número de coordinadores que participan en 	<ul style="list-style-type: none"> Listas de asistencia Actas de las reuniones 	Participación y compromiso de los coordinadores regionales en la realización de las

		las mesas educativas	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes participantes • Documentos de propuesta desarrollados por los coordinadores 	mesas educativas.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realización de mesas educativas con docentes 	<ul style="list-style-type: none"> • 15 mesas educativas al final proyecto. 	<p>Número de mesas realizadas en Chóchope y José Leonardo Ortiz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Número de docentes que participan en las mesas educativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Listas de asistencia • Actas de las reuniones • Docentes participantes • Documentos de propuesta desarrollados por los docentes 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realización de micro talleres con docentes 	<ul style="list-style-type: none"> • 8 talleres con docentes al final del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de micro talleres desarrollados • Número de docentes que participan en los micro talleres 	<ul style="list-style-type: none"> • Listas de asistencia • Docentes participantes • Documentos de propuesta desarrollados por los docentes 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboración del manual: 	<ul style="list-style-type: none"> • Un manual de juegos al 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de manuales publicados 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta de 	

<p>"Los juegos de mi comunidad"</p>	<p>final del proyecto.</p>		<p>manual presentado</p> <ul style="list-style-type: none"> Manual publicado Docentes del equipo de edición 	
<ul style="list-style-type: none"> Promoción y Difusión de las actividades de RightTo Play en diferentes medios de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> Dos radios que difunden las actividades de RightTo Play trimestralmente. Dos periódicos que difunden las actividades de RightTo Play bimensualmente 	<ul style="list-style-type: none"> Número de mensajes radiales difundidos sobre las actividades de RightTo Play Número de periódicos que difunden las actividades de RightTo Play 	<ul style="list-style-type: none"> Radios de la localidad Periódicos de la comunidad 	<p>Apoyo y participación y de los medios de comunicación locales en la difusión de las actividades de RightTo Play</p>
<ul style="list-style-type: none"> Elaborar material publicitario de RightTo Play 	<ul style="list-style-type: none"> 1000 fólderes 10 000 dípticos 10 000 trípticos 1000 afiches 10 000 volantes al final del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de fólderes repartidos Número de dípticos repartidos Número de trípticos repartidos Número de volantes repartidos 	<ul style="list-style-type: none"> Recibos de pago de los materiales Diseño de los materiales elaborados Fólderes, afiches, trípticos, dípticos, volantes producidos 	<p>Apoyo económico de la minera para la elaboración de todo el material publicitario de RightTo Play.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Asesoría permanente a los docentes 	<ul style="list-style-type: none"> 100 asesorías desarrolladas 	<ul style="list-style-type: none"> Número de asesorías realizadas Número de docentes asesorados 	<ul style="list-style-type: none"> Informe de las asesorías realizadas Proyectos 	

ACCIONES DEL COMPONENTE 2	METAS	INDICADORES	FUENTES DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de talleres de sensibilización a los padres y madres de familia. 	<ul style="list-style-type: none"> 9 talleres de sensibilización al final del primer año del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de talleres de sensibilización realizados Número de padres de familia sensibilizados 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de asistencia a los talleres Informe de los talleres Padres sensibilizados 	Participación de los padres de familia en la implementación de la metodología de aprendizaje de RightTo Play.
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de talleres de sensibilización a los docentes y directivos de las instituciones educativas beneficiarias. 	<ul style="list-style-type: none"> 9 talleres de sensibilización al final del primer año del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de talleres de sensibilización realizados Número de docentes y directivos sensibilizados 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de asistencia a los talleres Informe de los talleres Docentes y directivos 	Participación y asunción de responsabilidades de los docentes y directivos en la implementación de la metodología de JBR de RightTo Play en las Instituciones Educativas.
<ul style="list-style-type: none"> Evento de presentación de RightTo Play a la comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> 1 evento realizado al final del primer año del proyecto. 50% de la población asistente reconoce los beneficios de los programas de RightTo Play. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de personas de la comunidad participantes en el evento Número de personas de la comunidad que reconocen los beneficios de los programas de RightTo Play 	<ul style="list-style-type: none"> Informe del evento Fotos del evento Participantes al evento 	Participación activa de la comunidad local en los eventos de RightTo Play.
<ul style="list-style-type: none"> Diseñar e implementar el programa de 	<ul style="list-style-type: none"> 100% de docentes capacitados al final del 	<ul style="list-style-type: none"> Número de docentes capacitados 	<ul style="list-style-type: none"> Listas de asistencia a la 	

capacitación a los docentes de primaria en JBR (Juegos de balón rojo).	proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Número de docentes que culmina el proceso de capacitación 	capacitación <ul style="list-style-type: none"> • Informe de la capacitación • Fotos de la capacitación • Docentes capacitados • Informe de monitoreo 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Implementación de Instituciones Educativas con Material Deportivo 	<ul style="list-style-type: none"> • 100% (7) de Instituciones Educativas implementadas con Kits deportivos de RightTo Play al final del primer año del proyecto.. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de Instituciones Educativas implementadas • Número de Kits deportivos entregados 	<ul style="list-style-type: none"> • Instituciones educativas • Docentes • Alumnos • Actas de entrega de materiales 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entrega de Kits deportivos de RightTo Play al alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> • 100% de estudiantes equipados con kits deportivos de RightTo Play al final del primer año del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de estudiantes de primaria que cuentan con materiales de RightTo Play 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes de primaria • Docentes de primaria • Actas de entrega de materiales 	Participación activa de los estudiantes de primaria en las actividades de RightTo Play
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Implementación de los Juegos de Balón Rojo en las instituciones educativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • 80% de aulas implementadas con JBR al final del proyecto. • 80% de los docentes utiliza los JBR en sus clases con los alumnos al final del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de aulas implementadas con JBR. • Número de docentes que utiliza los JBR en sus clases con los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • Aulas de primaria de las Instituciones Educativas • Estudiantes de primaria de las Instituciones Educativas • Docentes de 	

			primaria de las Instituciones Educativas <ul style="list-style-type: none"> • Reporte de monitoreo 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organización del Día del Juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • 02 días de juego realizados en Chóchope y José Leonardo Ortiz al final del proyecto. • 80% de la comunidad participa activamente del "Día de Juego" 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de días utilizados para el desarrollo de actividades recreativas en Chóchope y José Leonardo Ortiz. • Número de personas de la comunidad educativa que participa activamente del Día de Juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe del evento • Fotos del evento • Participantes al evento 	Participación y cooperación de la comunidad educativa local en la realización de los eventos de RightTo Play.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organización de la visita de un atleta internacional a la comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Un atleta internacional visitante al final del proyecto. ▪ Dos instituciones educativas visitadas al final del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de atletas embajadores que visitan la comunidad • Numero de instituciones educativas visitadas 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe del evento • Fotos del evento • Alumnos de las I.E 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diseñar e implementar un Diplomado dirigido a docentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Un diplomado ejecutado al final del proyecto. • 60% de docentes participantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de diplomados ejecutados • Número de docentes que participa del diplomado • Número de docentes que culmina el diplomado • Número de trabajos académicos producidos por los docentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Listas de asistencias al diplomado • Informe académico del diplomado • Docentes participantes • Trabajos 	

			académicos desarrollados por los docentes	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realización de mesas educativas con coordinadores regionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • 12 mesas educativas realizadas al final del proyecto. 	<p>ro de mesas realizadas en Chóchope y José Leonardo Ortiz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Número de coordinadores que participan en las mesas educativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Listas de asistencia • Actas de las reuniones • Docentes participantes • Documentos de propuestas de mejora desarrollados por los coordinadores 	<p>Participación y compromiso de los coordinadores regionales en la realización de las mesas educativas.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realización de mesas educativas con docentes, mensuales. 	<ul style="list-style-type: none"> • 15 mesas educativas realizadas al final del proyecto. 	<p>ro de mesas realizadas en Chóchope y José Leonardo Ortiz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Número de docentes que participan en las mesas educativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Listas de asistencia • Actas de las reuniones • Docentes participantes • Documentos de propuesta desarrollados por los docentes. 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realización de talleres de reforzamiento con 	<ul style="list-style-type: none"> • 8 talleres con docentes al final del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de talleres de reforzamiento desarrollados 	<ul style="list-style-type: none"> • Listas de asistencia 	

docentes.		<ul style="list-style-type: none"> Número de docentes que participan en los talleres de reforzamiento 	<ul style="list-style-type: none"> Docentes participantes Documentos de propuesta desarrollados por los docentes 	
<ul style="list-style-type: none"> Elaboración del manual: "Los juegos de mi comunidad" en base a la propuesta uso de los juegos tradicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> Un manual de juegos al final del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de manuales publicados 	<ul style="list-style-type: none"> Propuesta de manual presentado Manual publicado Docentes del equipo de edición 	Participación y compromiso del equipo de docentes encargado de la producción del manual
<ul style="list-style-type: none"> Promoción y Difusión de la metodología RightTo Play en diferentes medios de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> Dos radios que difunden las actividades de RightTo Play trimestralmente. Dos periódicos que difunden trimestralmente las actividades de RightTo Play 	<ul style="list-style-type: none"> Número de radios que difunden las actividades de RightTo Play Número de reportajes periodísticos publicados. Número de periódicos que difunden las actividades de RightTo Play Número de reportajes periodísticos publicados. 	<ul style="list-style-type: none"> Radios de la localidad Periódicos de la comunidad 	Apoyo de los medios de comunicación locales en las actividades de RightTo Play
<ul style="list-style-type: none"> Elaborar materiales publicitarios de RightTo Play 	<ul style="list-style-type: none"> 100 fólderes 1000 dípticos 1000 trípticos 100 afiches 1000 volantes al final del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de fólderes repartidos Número de dípticos elaborados Número de trípticos repartidos Número de volantes repartidos 	<ul style="list-style-type: none"> Recibos de pago de los materiales Diseño de los materiales elaborados Fólderes, afiches, trípticos, dípticos, 	Apoyo económico de la minera para la elaboración de todo el material publicitario de RightTo Play.

			volantes producidos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Asesoría permanente a los docentes 	<ul style="list-style-type: none"> • 100 asesorías desarrolladas al final del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de asesorías realizadas • Número de docentes asesorados • Número de proyectos mejorados 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe de las asesorías realizadas • Proyectos asesorados • Docentes asesorados 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar charlas a los padres de familia sobre higiene y nutrición saludable. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 20 charlas a padres de familia sobre higiene y nutrición al final del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de charlas realizadas • Número de padres de familia capacitados 	<ul style="list-style-type: none"> • Listas de asistencia a las charlas • Informe de las charlas • Fotos y grabaciones • Informe de monitoreo 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Implementación de las Clínicas deportivas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 jornadas de clínicas deportivas al finalizar el primer año del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de días utilizados para el desarrollo de actividades recreativas. • Número de estudiantes que participan activamente de las clínicas deportivas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos • Listas de asistencia a las jornadas deportivas • Informe de monitoreo • Informes de los docentes 	Participación activa de los estudiantes y docentes en la realización de las jornadas deportivas.

<ul style="list-style-type: none"> Presentación de “La Tarumba” 	<ul style="list-style-type: none"> Una presentación al año 70% de la comunidad que participa del evento 	<ul style="list-style-type: none"> Número de horas utilizadas para el desarrollo de la función. Número de asistentes a la función 	<ul style="list-style-type: none"> Fotos Video Informe de monitoreo 	
ACCIONES DEL COMPONENTE 3	METAS	INDICADORES	FUENTES DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de talleres de sensibilización a los padres y madres de familia 	<ul style="list-style-type: none"> 9 talleres de sensibilización al finalizar el primer año del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de talleres de sensibilización realizados Número de padres de familia sensibilizados 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de asistencia a los talleres Informe de los talleres Padres sensibilizados 	<ul style="list-style-type: none"> Participación activa y cooperación de los padres de familia de las I. E beneficiarias en todas las actividades desarrolladas por RightTo Play.
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de talleres de sensibilización a los docentes y directivos de las Instituciones Educativas beneficiarias. 	<ul style="list-style-type: none"> 9 talleres de sensibilización al finalizar el primer año del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de talleres de sensibilización realizados Número de docentes y directivos sensibilizados 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de asistencia a los talleres Informe de los talleres Docentes y directivos sensibilizados 	<ul style="list-style-type: none"> Asunción de responsabilidades de los docentes en la implementación de la metodología de aprendizaje de RightTo Play en las Instituciones Educativas.
<ul style="list-style-type: none"> Implementación de los JBR en las instituciones educativas. 	<ul style="list-style-type: none"> 80% de aulas implementadas con JBR al finalizar el proyecto 80% de los docentes utiliza los JBR en sus clases con los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> Número de aulas implementadas con JBR. Número de docentes que utiliza los JBR en sus clases con los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> Aulas de secundaria de las Instituciones Educativas Estudiantes de secundaria de 	

			<p>las Instituciones Educativas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Docentes de secundaria de las Instituciones Educativas 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Implementación de las Instituciones Educativas con Kits deportivos de RightTo Play. 	<ul style="list-style-type: none"> • 100% de Instituciones Educativas implementadas con Kits deportivos de Right To Play al finalizar el primer año del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de Instituciones Educativas implementadas • Número de Kits entregados 	<ul style="list-style-type: none"> • Instituciones educativas • Docentes • Alumnos • Acta de entrega de materiales 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entrega de Kits deportivos de RightTo Play al alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> • 100% de estudiantes equipados con kits deportivos de RightTo Play al finalizar el primer año del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de estudiantes de secundaria que cuentan con materiales de RightTo Play 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes de secundaria • Docentes de secundaria • Acta de entrega de materiales 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Implementar el programa de capacitación "Jóvenes como líderes" 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Un programa de capacitación implementado, a los seis meses del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Número de capacitaciones realizadas ▪ Número de instituciones educativas participantes ▪ Número de estudiantes participantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Listas de asistencia • Estudiantes de secundaria participantes • Voluntarios de la 	

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realización de talleres de liderazgo dirigidos a los estudiantes de secundaria. (4 y 5) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seis (6) talleres de líderes dirigidos a los jóvenes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Número de talleres realizados ▪ Número de instituciones educativas participantes ▪ Número de estudiantes participantes ▪ Número de certificados entregados 	<p>***comunidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Listas de asistencia • Estudiantes de secundaria participantes • Voluntarios de la comunidad 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboración y Ejecución de proyectos con los jóvenes líderes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seis proyectos al año al finalizar el proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Número de proyectos que desarrollados ▪ Número de beneficiarios del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Plan de proyectos 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realización de consultoría y asesoría permanente a los jóvenes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 50 consultorías brindadas al finalizar el proyecto ▪ 80% de los estudiantes atendidos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Número de consultorías brindadas ▪ Número de estudiantes asesorados 	<ul style="list-style-type: none"> • Documentos de Proyectos mejorados • Informes de las asesorías • Informe de monitoreo 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo de campamentos con jóvenes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dos campamentos al final del proyecto ▪ 80% de los estudiantes del programa de liderazgo participan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Número de campamentos realizados ▪ Número de los estudiantes del programa de liderazgo que asisten al campamento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de asistencia al campamento ▪ Fotos ▪ Videos 	

CAPÍTULO IV

HALLAZGOS Y RESULTADOS

Los resultados han sido analizados de acuerdo a la matriz de de variables y subvariables que cuenta con dos principales variables: *Habilidades de liderazgo* y *Capacidad para desarrollar proyectos en beneficio de su comunidad*. Estas a su vez están conformadas por un conjunto de indicadores y/o componentes tal como se muestra en la matriz de las variables y subvariables. (Ver Tabla 4.0)

Tabla 4.0 Matriz de variables y subvariables

VARIABLE	DIMESIÓN	SUBVARIABLE	DIMESIÓN	
I Desarrollo de Habilidades de Liderazgo Inclusivo	1.1 Tener confianza en sí mismo	1.1.1 Tener autoestima equilibrada		
	1.2 Tener confianza en los demás	1.2.1 Interactuar con los demás		
	1.3 Comunicarse efectivamente con los demás		1.3.1 Comunicar sus ideas adecuadamente	1.3.1.1 Expresan con claridad
				1.3.1.2 Se expresan de manera secuencial
				1.3.1.3 Comunicación no verbal
				1.3.1.4 Escuchan activamente
	1.3.2 Establecer relaciones empáticas		1.3.2	1.3.2.1 Situarse en lugar de los otros
	1.4 Solucionar problemas		1.4.1 Capacidad para resolver conflictos	1.4.1.1 Plantear soluciones
				1.4.1.2 Llegar a consensos
	1.5 Trabajar en equipo		1.5.1 Trabajar en equipo en pro de un objetivo	1.5.1.1 Organizarse con sus pares en grupos
				1.5.1.2 Realizan actividades

			1.5.1.3 Cooperan entre ellos
			1.5.1.4 Compañerismo
II. Capacidad para Desarrollar Proyectos en Beneficio de su Comunidad utilizando el Juego y el Deporte	2.1 Sensibilidad Social		
	2.2 Habilidad para planificar	2.2.1 Identifican problemas y fortalezas	
		2.2.2 Toman decisiones	
		2.2.3 Diseñan actividades	
	2.3 Ejecutar actividades	2.3.1 Desplegar acciones	
2.4 Evaluar actividades	2.4.1 Reflexionar sobre las actividades desarrolladas		

Creado por las alumnas

4.1 ANÁLISIS CUANTITATIVO DE LA INVESTIGACIÓN

En la presente investigación, el análisis cuantitativo comprende el análisis estadístico en el tratamiento de la información. Información recogida de las variables cuantitativas de los cuestionarios y encuestas aplicadas a los estudiantes y a los docentes respectivamente de 3ro, 4to y 5to de secundaria de cuatro colegios: Leonardo Ortiz, Cristo Rey, Micaela Bastilla y Cruz de Pumacircade Chiclayo – Lambayeque con la finalidad de desarrollarla línea de base del proyecto “Enseñar a Jugar”.

De los colegios estudiados, tres pertenecen a la zona urbano-marginal del distrito de José Leonardo Ortiz: Leonardo Ortiz, Cristo Rey y Micaela Bastillas, y uno, el colegio Cruz de Pumacirca pertenece al distrito rural de Chochope de la provincia de Lambayeque. (VER MAPA)

La información obtenida de los instrumentos aplicados a los alumnos y docentes se procesó mediante el programa SSPP Statistics Versión 17. Los cuestionarios están compuestos por preguntas cerradas que contienen

cuatro alternativas (siempre, aveces, casi nunca y nunca). Así mismo, a cada alternativa se le dio un valor para procesarla: (Siempre = 1) (A veces = 2) (Casi nunca = 3) (Nunca = 4) (No contestada = 0)

La encuesta dirigida los docentes contiene preguntas cerradas y abiertas que responden a indicadores cuantitativos como cualitativos. Estas últimas nos ha permitido un cruce de información en el análisis cualitativo.



Mapa del departamento de Lambayeque: provincias y distritos

Mapa de la provincia de Lambayeque y su distrito Chóchope





**Colegio José Leonardo
Ortiz - Chiclayo**

4.1.1 Análisis Cuantitativo de Alumnos

Se realizaron un total de 76 encuestas en cuatro colegios de 3ro, 4to y 5to de secundaria. El cuestionario está compuesto por 83 preguntas aplicado de acuerdo a la siguiente distribución:

Tabla 4.1.1 Distribución de la aplicación: Cuestionario de los Alumnos

COLEGIO	POR GRADO DE INSTRUCCIÓN	N° ALUMNOS	CONTEXTO SOCIAL Y GEOGRÁFICO
José Leonardo Ortiz	3ro de secundaria (7 alumnos) 4to de secundaria (4 alumnos) 5to de secundaria (5 alumnos)	16	Urbano marginal
Cristo Rey	3ro de secundaria (6 alumnos) 4to de secundaria (7 alumnos) 5to de secundaria (6 alumnos)	19	Urbano marginal
Micaela Bastillas	3ro de secundaria (6 alumnos) 4to de secundaria (8 alumnos) 5to de secundaria (1 alumno)	15	Urbano marginal
Cruz de Pumacirca	3ro de secundaria (7 alumnos) 4to de secundaria (10 alumnos)	26	Rural

	5to de secundaria (9 alumnos)				
TOTAL DE ALUMNOS	3ro de secundaria	26	76	Departamento	Lambayeque
	4to de secundaria	29		Provincia	Lambayeque
					Chiclayo
	5to de secundaria	21	Distrito Urbano	J. Leonardo Ortiz	
			Distrito Rural	Chochope	

Los resultados estadísticos de los cuestionarios se obtuvieron: por la cantidad de encuestados, por el colegio y por grado de instrucción.

Para generar los resultados estadísticos del cuestionario dirigido a los alumnos de forma rápida las variables e indicadores han sido codificados por medio de una “i” minúscula seguido de un número arábico consecutivo. Como se detalla a continuación:

Tabla 4.1.2 Codificación según el modelo de Encuesta de los Alumnos

VARIABLE	CODIFICACIÓN	COMPONENTES
I. DESARROLLO DE HABILIDADES DE LIDERAZGO INCLUSIVO	i1 i2 i3 i4 i5 i6 i7 i8 i9 i10 i11 i12 i13 i14 i15 i16 i17 i18 i19 i20 i21 i22 i23 i24 i25 i26 i27 i28 i29 i30 i31 i32 i33 i34 i35 i36 i37 i38 i39 i40 i41 i42 i43 i44 i45 i46 i47 i48 i49 i50 i51 i52 i53 i54 i55	i1= Me agrada como soy físicamente . . . i55 = Aliento a mis compañeros de grupo para que logren sus metas
1.1 Tener confianza en sí mismo	i1 i2 i3 i4 i5 i6 i7 i8 i9 i10 i11 i12 i13 i14 i15 i16 i17 i18	i1= Me agrada como soy físicamente i2 = Conozco mis defectos y debilidades i3 = Pienso que merezco respeto de las demás personas . .

		i18 = Formo parte de un club deportivo
1.2 Tener confianza en los demás	i19 i20 i21 i22	i19 = Puedo hablar abiertamente de mis sentimientos. . . i22 = Cuando realizo alguna actividad en grupo, me desagrada que me digan lo que tengo que hacer
1.3. Comunicación Efectiva	i23 i24 i25 i26 i27 i28 i29 i30 i31 i32 i33 i34 i35 i36 i37 i38 i39 i40	i23 = Me agrada participar en debates . . i40 = Cuando un compañero de clase tiene alguna característica física singular, hago bromas sobre ello.
1.3.1 Comunicar sus ideas adecuadamente	i23 i24 i25 i26 i27 i28 i29 i30 i31 i32 i33 i34 i35	i23 = Me agrada participar en debates i24 = Ordeno mis ideas antes de hablar sobre un tema . . i35 = Me desagrada cuando los demás tienen opiniones diferentes a las mías
1.3.2 Establecer relaciones empáticas	i36 i37 i38 i39 i40	i36 = Reconozco cualidades positivas en mis compañeros . . i40 = Cuando un compañero de clase tiene alguna característica física singular, hago bromas sobre ello.
1.4 Solucionar conflictos	i41 i42 i43 i44 i45	i41 = Cuando se da una discusión con mis compañeros terminamos a golpes . . i45 = Luego de un conflicto mi relación con mis compañeros es buena
1.5 Trabajar en equipo	i46 i47 i48 i49 i50	i46 = Prefiero hacer mis trabajos

	i50i51 i52 i53 i54 i55	solo . . i55 = Aliento a mis compañeros de grupo para que logren sus metas
II. CAPACIDAD PARA DESARROLLAR PROYECTOS EN BENEFICIO DE SU COMUNIDAD UTILIZANDO EL JUEGO Y EL DEPORTE	i56 i57 i58 i59 i60 i61 i62 i63 i64 i65 i66 i67 i68 i69 i70 i71 i72 i73 i74 i75 i76 i77 i78 i79 i80 i81 i82 i83	i56 = Ayudo a mi prójimo cuando lo necesita . . . i83 = Para un próximo evento sé que no volver a hacer para evitar los errores cometidos
2.1 Sensibilidad Social	i56 i57 i58 i59 i60 i61 i62 i63 i64 i65	i56 = Ayudo a mi prójimo cuando lo necesita i57= Practico deporte fuera del horario escolar . . i65 = Motivo y/o ayuda a la gente a trabajar juntos por una causa común
2.2 Habilidades para Planificar, Ejecutar y Evaluar Proyectos Comunitarios	i66 i67 i68 i69 i70 i71 i72 i73 i74 i75 i76 i77 i78 i79 i80 i81 i82 i83	i66 = Antes de ejecutar un plan de acción de ayuda social en mi comunidad identifico los recursos con los que cuenta la comunidad que podrían ayudar a desarrollarlo i67 = Elaboro los objetivos de lo que deseo hacer . . i83 = Para un próximo evento sé que no volver a hacer para evitar los errores cometidos

4.1.1.1 Por Indicador

De esa forma, para facilitar el análisis estadístico cada indicador ha sido codificado por medio de una “i” minúscula seguido de un número arábico. La codificación se da en forma correlativa tomando como referencia el

orden de distribución de los indicadores en la matriz del cuestionario y encuesta, de los alumnos y docentes respectivamente.

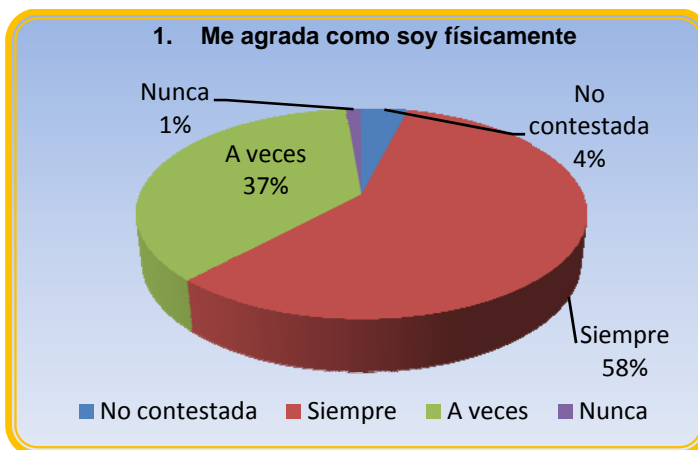
Así por ejemplo, podemos codificar el indicador: *Me agrada como soy físicamente* igual a "i1" al estar configurado como el primer indicador del cuestionario dirigido a los alumnos. Al segundo indicador *Conozco mis defectos y debilidades* se codificó como i2, así sucesivamente en forma ordenada y creciente se utilizó la codificación para los 83 indicadores del cuestionario. (Ver matriz del cuestionario)

iN° = Indicador
i1 = *Me agrada como soy físicamente*

Por ejemplo, al procesar los resultados del primer indicador presente en el cuestionario de los alumnos en SSPP Statistics17 son los siguientes:

i1 = Me agrada como soy físicamente

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos No contestada	3	3,9	3,9	3,9
Siempre	44	57,9	57,9	61,8
A veces	28	36,8	36,8	98,7
Nunca	1	1,3	1,3	100,0
Total	76	100,0	100,0	



4.1.1.2 Por Variable

Así mismo, las variables y subvariables de la investigación están compuestas por un conjunto de indicadores, siendo cada indicador representado por una “i” minúscula seguido de un número arábico “in” entonces la codificación para cada variable es un conjunto de “ices” minúsculas seguido por números arábigos consecutivos.

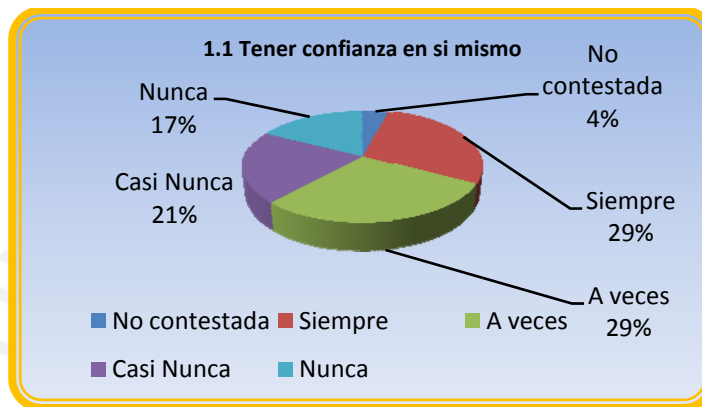
Así por ejemplo, en el cuestionario se codifica a la variable: *Tener confianza en sí mismo* que está conformada por un conjunto de 18 indicadores como i1 i2 i3 i4 i5 i6 i7 i8 i9 i10 i11 i12 i13 i14 i15 i16 i17 i18. Esta variable figura como la primera en el orden del cuestionario dirigido a los alumnos. Similar procedimiento se realizó para el resto de variables y subvariables configurados tanto para el cuestionario y la encuesta respectivamente.

Variable = i1.....in	
<i>Tener confianza en sí mismo</i> = i1 i2 i3 i4 i5 i6 i7 i8 i9 i10 i11 i12 i13 i14 i15 i16 i17 i18	

Por ejemplo, los resultados de la primera variable del cuestionario de los alumnos al vaciar los datos en SPSS Statistics son los siguientes:

1.1 Tener confianza en sí mismo

		Recuento	%
\$C_IDEAS	No contestada	11	4
	Siempre	76	29
	A veces	76	29
	Casi Nunca	55	21
	Nunca	46	17



4.1.1.3 Por Sintaxis Estadística

Otra forma de procesar, los datos de los cuestionarios de alumnos mediante la elaboración de sintaxis estadística basada en un paquete de indicadores que corresponde a cada variable. Este proceso reduce el tiempo que se invierte en el procesamiento de los datos y la generación de los reportes o resultados.

La ventaja de la sintaxis es que nos permite trabajar los procedimientos del paquete mediante palabras de código, lo que es particularmente favorable cuando manejamos análisis continuos; es decir, cada cierto tiempo tenemos que realizar el mismo análisis a una base de datos cuyos registros se actualizan con cierta regularidad. Por ello, este paquete de datos servirá a la ONG Rightto Play para un futuro monitoreo y evaluación del proyecto.

Por ejemplo, en el desarrollo de la sintaxis estadística para la variable: *Habilidades de liderazgo*

* Define Múltiple Response Sets.

MRSETS

```
/MCGROUP NAME=$C_IDEAS VARIABLES=i1 i2 i3 i4 i5 i6 i7 i8 i9 i10 i11 i12 i13 i14
i15 i16 i17 i18 i19 i20 i21 i22 i23 i24 i25 i26 i27 i28 i29 i30 i31 i32 i33 i34 i35 i36 i37 i38
i39 i40 i41 i42 i43 i44 i45 i46 i47 i48 i49 i50 i51 i52 i53 i54 i55
```

```
/DISPLAY NAME=[$C_IDEAS].
```

* Tablas personalizadas.

CTABLES

```
/VLABELS VARIABLES=$C_IDEAS DISPLAY=DEFAULT
```

```
/TABLE $C_IDEAS [COUNT F40.0]
```

```
/CATEGORIES VARIABLES=$C_IDEAS ORDER=A KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE
```

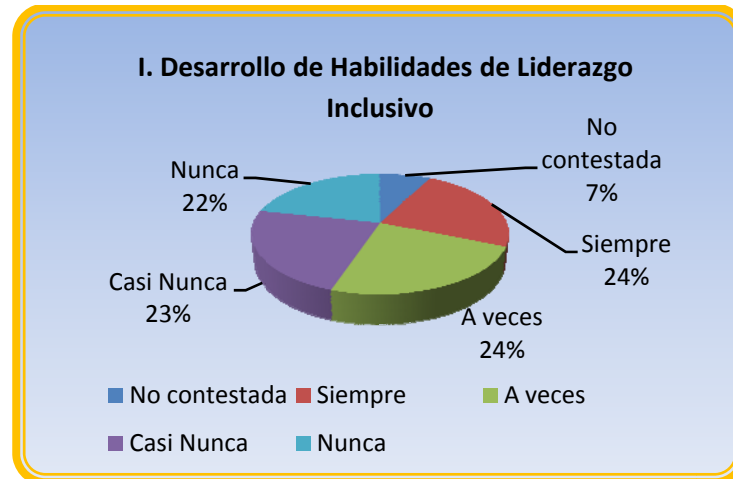
/TITLES

```
TITLE= ' I Desarrollo de Habilidades de Liderazgo Inclusivo'.
```

Resultado de Sintaxis para la variable:

**I. Desarrollo de Habilidades de Liderazgo
Inclusivo**

	Recuento
\$C_IDEAS No contestada	24
Siempre	76
A veces	76
Casi Nunca	74
Nunca	69



Así mismo, la sintaxis estadística nos permitirá procesar los paquetes de datos al cruzar información: por colegio y por grado de instrucción de acuerdo a cada indicador y/o variable. La ventaja de este proceso es que nos permitirá generar un nuevo reporte o resultado más específico.

Por ejemplo: para la codificación de la sintaxis estadística por colegio y por grado de instrucción para cada indicador como: *Me agrada como soy físicamente*

Codificación de Indicador por colegio y por grado de instrucción:

i1 = *Me agrada como soy físicamente*

Variable normal

* Tablas personalizadas.

CTABLES

```
/VARIABLES VARIABLES=Colegio Gradodeinstruccióni1DISPLAY=LABEL
```

```
/TABLE Colegio [C] >Gradodeinstrucción [C][COUNT F40.0, ROWPCT.COUNT PCT40.1] BY i1 [C]
```

```
/CATEGORIES VARIABLES=Colegioi1 ORDER=A KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE
```

```
/CATEGORIES VARIABLES=Gradodeinstrucción ORDER=A KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE  
TOTAL=YES POSITION=AFTER
```

Resultado del Indicador por colegio y grado de instrucción: *Me agrada como soy físicamente*

			i1= Me agrada como soy físicamente				
			No contesta	Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
			% de la fila	% de la fila	% de la fila	% de la fila	% de la fila
José Leonardo Ortiz	Grado de instrucción	3ro de secundaria	,0%	85,7%	14,3%	,0%	,0%
		4to de secundaria	,0%	75,0%	25,0%	,0%	,0%
		5to de secundaria	40,0%	40,0%	20,0%	,0%	,0%
		Total	12,5%	68,8%	18,8%	,0%	,0%
Cristo rey	Grado de instrucción	3ro de secundaria	,0%	100,0%	,0%	,0%	,0%
		4to de secundaria	,0%	57,1%	42,9%	,0%	,0%
		5to de secundaria	,0%	66,7%	33,3%	,0%	,0%
		Total	,0%	73,7%	26,3%	,0%	,0%
Micaela Bastillas	Grado de instrucción	3ro de secundaria	16,7%	83,3%	,0%	,0%	,0%
		4to de secundaria	,0%	87,5%	12,5%	,0%	,0%
		5to de secundaria	,0%	100,0%	,0%	,0%	,0%
		Total	6,7%	86,7%	6,7%	,0%	,0%
Cruz de Pumacirca	Grado de instrucción	3ro de secundaria	,0%	28,6%	71,4%	,0%	,0%
		4to de secundaria	,0%	20,0%	70,0%	,0%	10,0%
		5to de secundaria	,0%	22,2%	77,8%	,0%	,0%



COLEGIO MICAELA BASTIDAS

De la misma forma, se utiliza similar proceso de codificación de sintaxis estadística para la variable o subvariable con el tipo de colegio.

Por ejemplo: La subvariable *Trabajo en equipo* para obtener información especificada acuerdo a determinado colegio.

Codificación de la Sintaxis Subvariable:

i46 i47 i48 i49i50 = Trabajo en equipo

* Define Múltiple Response Sets.

MRSETS

/MCGROUP NAME=\$C_IDEAS VARIABLES=i46 i47 i48 i49 i50

/DISPLAY NAME=[\$C_IDEAS].

* Tablas personalizadas.

CTABLES

/VLABELS VARIABLES=\$C_IDEAS Colegio DISPLAY=DEFAULT

/TABLE Colegio [COUNT F40.0, ROWPCT.COUNT PCT40.1, COLPCT.COUNT PCT40.1] BY

\$C_IDEAS

/CATEGORIES VARIABLES=\$C_IDEAS Colegio ORDER=A KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE

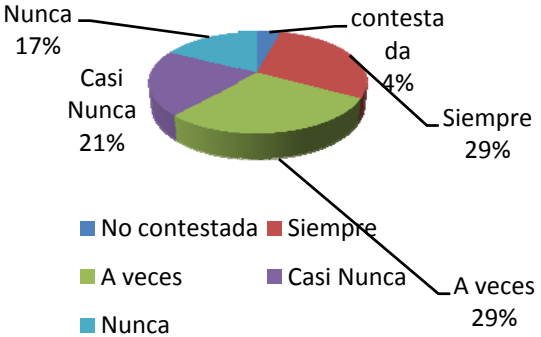
TOTAL=YES POSITION=BEFORE.

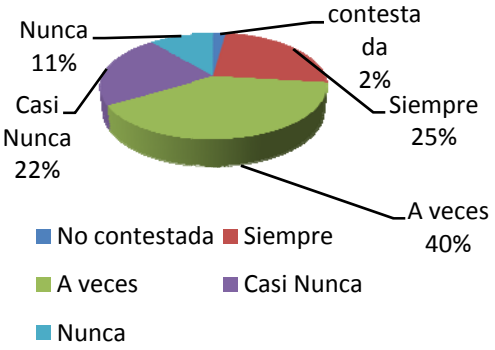
Resultado Subvariable por tipo de colegio: Trabajo en equipo

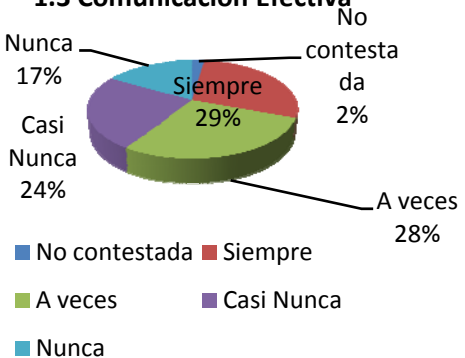
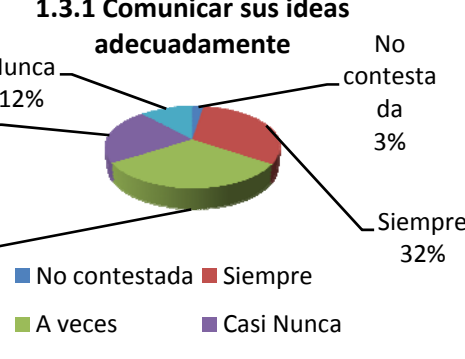
		1.5 Trabajo en equipo									
		No contestada		Siempre		A veces		Casi Nunca		Nunca	
		% de la fila	% del N de la columna	% de la fila	% del N de la columna	% de la fila	% del N de la columna	% de la fila	% del N de la columna	% de la fila	% del N de la columna
Colegio	Total	2.6%	100.0%	86.8%	100.0%	85.5%	100.0%	34.2%	100.0%	25.0%	100.0%
	José Leonardo Ortiz	6.3%	50.0%	81.3%	19.7%	81.3%	20.0%	31.3%	19.2%	12.5%	10.5%
	Cristo rey	5.3%	50.0%	78.9%	22.7%	84.2%	24.6%	42.1%	30.8%	10.5%	10.5%
	Micaela Bastillas	.0%	.0%	100.0%	22.7%	80.0%	18.5%	33.3%	19.2%	13.3%	10.5%
	Cruz de Pumacirca	.0%	.0%	88.5%	34.8%	92.3%	36.9%	30.8%	30.8%	50.0%	68.4%

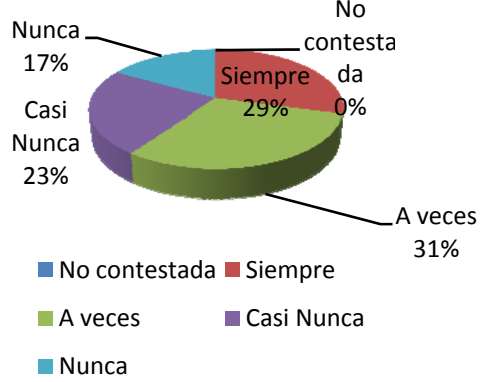
A continuación, los resultados estadísticos del cuestionario de los alumnos de acuerdo a la matriz de variables y sus componentes, que se han obtenido mediante sintaxis estadísticas del programa SPSS Statistics 17 para conjuntos de subvariables e indicadores.

VARIABLE	SINTAXIS ESTADISTICAS	RESULTADO EN SSPP	GRAFICO DE RESULTADOS												
I. Desarrollo de Habilidades de Liderazgo Inclusivo	<p>* Define Multiple Response Sets.</p> <p>MRSETS</p> <p>/MCGROUP NAME=\$C_IDEAS VARIABLES=i1 i2 i3 i4 i5 i6 i7 i8 i9 i10 i11 i12 i13 i14 i15 i16 i17 i18 i19 i20 i21 i22 i23 i24 i25 i26 i27 i28 i29 i30 i31 i32 i33 i34 i35 i36 i37 i38 i39 i40 i41 i42 i43 i44 i45 i46 i47 i48 i49 i50 i51 i52 i53 i54 i55</p> <p>/DISPLAY NAME={\$C_IDEAS}.</p> <p>* Tablas personalizadas.</p> <p>CTABLES</p> <p>/VLABELS VARIABLES=\$C_IDEAS DISPLAY=DEFAULT</p> <p>/TABLE \$C_IDEAS [COUNT F40.0]</p> <p>/CATEGORIES VARIABLES=\$C_IDEAS ORDER=A KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE</p> <p>/TITLES</p> <p>TITLE= ' I Desarrollo de Habilidades de Liderazgo Inclusivo'.</p>	<p>I Desarrollo de Habilidades de Liderazgo Inclusivo</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Recuento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>\$C_IDEAS No contestada</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>Siempre</td> <td>76</td> </tr> <tr> <td>A veces</td> <td>76</td> </tr> <tr> <td>Casi Nunca</td> <td>74</td> </tr> <tr> <td>Nunca</td> <td>69</td> </tr> </tbody> </table>		Recuento	\$C_IDEAS No contestada	24	Siempre	76	A veces	76	Casi Nunca	74	Nunca	69	<p>I. Desarrollo de Habilidades de Liderazgo Inclusivo</p> <p>De acuerdo al conjunto de 55 indicadores: 24% los estudiantes desarrollan habilidades de liderazgo frente a un 22% que no han desarrollado dicha habilidad.</p> <p>En un 24% a veces han desarrollado estas habilidades y un 23% casi nunca. Los estudiantes</p>
	Recuento														
\$C_IDEAS No contestada	24														
Siempre	76														
A veces	76														
Casi Nunca	74														
Nunca	69														

			<p>en 7% no respondieron.</p>																		
<p>1.1 Tener confianza en sí mismo</p>	<p>* Define Multiple Response Sets. MRSETS /MCGROUP NAME=\$C_IDEAS VARIABLES=i1 i2 i3 i4 i5 i6 i7 i8 i9 i10 i11 i12 i13 i14 i15 i16 i17 i18 /DISPLAY NAME=[\$C_IDEAS]. * Tablas personalizadas. CTABLES /VLABELS VARIABLES=\$C_IDEAS DISPLAY=DEFAULT /TABLE \$C_IDEAS [COUNT F40.0] /CATEGORIES VARIABLES=\$C_IDEAS ORDER=A KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE /TITLES TITLE= 'Tener confianza en sí mismo'.</p>	<p style="text-align: center;">Tener confianza en sí mismo</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2"></th> <th style="text-align: center;">Recuento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 15%;">\$C_IDEAS</td> <td>No contestada</td> <td style="text-align: center;">11</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Siempre</td> <td style="text-align: center;">76</td> </tr> <tr> <td></td> <td>A veces</td> <td style="text-align: center;">76</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Casi Nunca</td> <td style="text-align: center;">55</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Nunca</td> <td style="text-align: center;">46</td> </tr> </tbody> </table>			Recuento	\$C_IDEAS	No contestada	11		Siempre	76		A veces	76		Casi Nunca	55		Nunca	46	<div style="border: 2px solid yellow; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">1.1 Tener confianza en si mismo</p>  <p style="text-align: center;">De acuerdo al conjunto de 18 indicadores: 29% los estudiantes tienen confianza en sí mismo frente a un 17% que no presentan autoestima equilibrada. Un 29% a veces manifiesta tiene confianza en sí mismos y un 21% casi nunca. Se abstuvieron de responder un 7%.</p> </div>
		Recuento																			
\$C_IDEAS	No contestada	11																			
	Siempre	76																			
	A veces	76																			
	Casi Nunca	55																			
	Nunca	46																			

<p>1.2 Tener confianza en los demás</p>	<p>* Define Multiple Response Sets.</p> <pre>MRSETS /MCGROUP NAME=\$C_IDEAS VARIABLES=i19 i20 i21 i22 /DISPLAY NAME=[\$C_IDEAS]. * Tablas personalizadas. CTABLES /VLABELS VARIABLES=\$C_IDEAS DISPLAY=DEFAULT /TABLE \$C_IDEAS [COUNT F40.0] /CATEGORIES VARIABLES=\$C_IDEAS ORDER=A KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE /TITLES TITLE= 'Tener confianza en los demás'.</pre>	<p style="text-align: center;">Tener confianza en los demás</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2"></th> <th style="text-align: center;">Recuento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center;">\$C_IDEAS</td> <td style="width: 60%;">No contestada</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">4</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Siempre</td> <td style="text-align: center;">45</td> </tr> <tr> <td></td> <td>A veces</td> <td style="text-align: center;">72</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Casi Nunca</td> <td style="text-align: center;">41</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Nunca</td> <td style="text-align: center;">20</td> </tr> </tbody> </table>			Recuento	\$C_IDEAS	No contestada	4		Siempre	45		A veces	72		Casi Nunca	41		Nunca	20	<div style="border: 2px solid yellow; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">1.2 Tener confianza en los demás</p>  <p>De acuerdo al conjunto de 04 indicadores: 25% los estudiantes tienen confianza en los demás frente a un 11% que desconfían de los demás.</p> <p>Un 40% a veces manifiesta tiene confianza en los demás y un 22% casi nunca. Se abstuvieron de responder un 2%.</p> </div>
		Recuento																			
\$C_IDEAS	No contestada	4																			
	Siempre	45																			
	A veces	72																			
	Casi Nunca	41																			
	Nunca	20																			
<p>1.3. Comunicación Efectiva</p>	<p>* Define Multiple Response Sets.</p> <pre>MRSETS /MCGROUP NAME=\$C_IDEAS VARIABLES=i23 i24 i25 i26 i27 i28 i29 i30 i31 i32 i33 i34 i35 i36 i37 i38 i39 i40 /DISPLAY NAME=[\$C_IDEAS].</pre>		<p>De acuerdo al conjunto de 17 indicadores: 29% los estudiantes se comunican efectivamente frente a un 17% que no saben comunicarse.</p> <p>Un 28% a veces logran comunicarse efectivamente y un 21% casi nunca. Se abstuvieron de responder un 2%.</p>																		

	<p>* Tablas personalizadas.</p> <pre>CTABLES /VLABELS VARIABLES=%C_IDEAS DISPLAY=DEFAULT /TABLE %C_IDEAS [COUNT F40.0] /CATEGORIES VARIABLES=%C_IDEAS ORDER=A KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE /TITLES TITLE= 'Comunicación Efectiva'.</pre>	<p style="text-align: center;">Comunicación Efectiva</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Recuento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>%C_IDEAS No contestada</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Siempre</td> <td>76</td> </tr> <tr> <td>A veces</td> <td>76</td> </tr> <tr> <td>Casi Nunca</td> <td>65</td> </tr> <tr> <td>Nunca</td> <td>44</td> </tr> </tbody> </table>		Recuento	%C_IDEAS No contestada	6	Siempre	76	A veces	76	Casi Nunca	65	Nunca	44	<p style="text-align: center;">1.3 Comunicación Efectiva</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Siempre</td> <td>29%</td> </tr> <tr> <td>A veces</td> <td>28%</td> </tr> <tr> <td>Casi Nunca</td> <td>24%</td> </tr> <tr> <td>Nunca</td> <td>17%</td> </tr> <tr> <td>No contestada</td> <td>2%</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Porcentaje	Siempre	29%	A veces	28%	Casi Nunca	24%	Nunca	17%	No contestada	2%
	Recuento																										
%C_IDEAS No contestada	6																										
Siempre	76																										
A veces	76																										
Casi Nunca	65																										
Nunca	44																										
Respuesta	Porcentaje																										
Siempre	29%																										
A veces	28%																										
Casi Nunca	24%																										
Nunca	17%																										
No contestada	2%																										
<p>1.3.1 Comunicar sus ideas adecuadamente</p>	<p>* Define Multiple Response Sets.</p> <pre>MRSETS /MCGROUP NAME=%C_IDEAS VARIABLES=i23 i24 i25 i26 i27 i28 i29 i30 i31 i32 i33 i34 i35 /DISPLAY NAME=[%C_IDEAS].</pre> <p>* Tablas personalizadas.</p> <pre>CTABLES /VLABELS VARIABLES=%C_IDEAS DISPLAY=DEFAULT /TABLE %C_IDEAS [COUNT F40.0] /CATEGORIES VARIABLES=%C_IDEAS ORDER=A KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE</pre>	<p style="text-align: center;">Comunicar sus ideas adecuadamente</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Recuento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>%C_IDEAS No contestada</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Siempre</td> <td>76</td> </tr> <tr> <td>A veces</td> <td>75</td> </tr> <tr> <td>Casi Nunca</td> <td>53</td> </tr> <tr> <td>Nunca</td> <td>28</td> </tr> </tbody> </table>		Recuento	%C_IDEAS No contestada	6	Siempre	76	A veces	75	Casi Nunca	53	Nunca	28	<p style="text-align: center;">1.3.1 Comunicar sus ideas adecuadamente</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Siempre</td> <td>32%</td> </tr> <tr> <td>A veces</td> <td>31%</td> </tr> <tr> <td>Casi Nunca</td> <td>22%</td> </tr> <tr> <td>Nunca</td> <td>12%</td> </tr> <tr> <td>No contestada</td> <td>3%</td> </tr> </tbody> </table> <p>De acuerdo al conjunto de 12 indicadores: 32% los</p>	Respuesta	Porcentaje	Siempre	32%	A veces	31%	Casi Nunca	22%	Nunca	12%	No contestada	3%
	Recuento																										
%C_IDEAS No contestada	6																										
Siempre	76																										
A veces	75																										
Casi Nunca	53																										
Nunca	28																										
Respuesta	Porcentaje																										
Siempre	32%																										
A veces	31%																										
Casi Nunca	22%																										
Nunca	12%																										
No contestada	3%																										

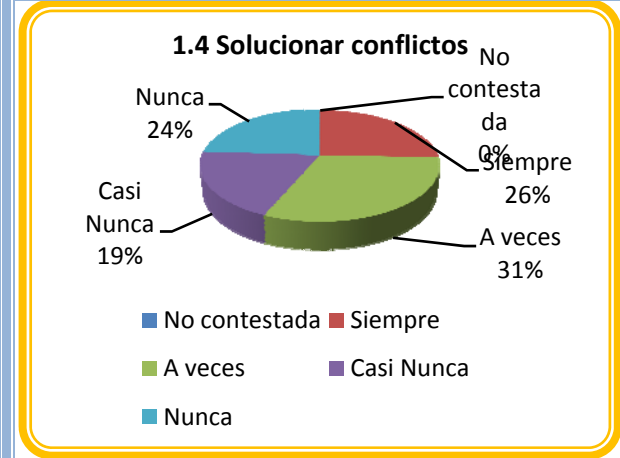
	<pre> /TITLES TITLE= 'Comunicar sus ideas adecuadamente'. </pre>		<p>estudiantes se comunican adecuadamente frente a un 12% que no saben comunicarse.</p> <p>Un 31% a veces logran comunicarse adecuadamente y un 22% casi nunca. Se abstuvieron de responder un 3%.</p>												
<p>1.3.2 Establecer relaciones empáticas</p>	<pre> * Define Multiple Response Sets. MRSETS /MCGROUP NAME=\$C_IDEAS VARIABLES=i36 i37 i38 i39 i40 /DISPLAY NAME=[\$C_IDEAS]. * Tablas personalizadas. CTABLES /VLABELS VARIABLES=\$C_IDEAS DISPLAY=DEFAULT /TABLE \$C_IDEAS [COUNT F40.0] /CATEGORIES VARIABLES=\$C_IDEAS ORDER=A KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE /TITLES TITLE= 'Establecer relaciones empáticas'. </pre>	<p style="text-align: center;">Establecer relaciones empáticas</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Recuento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>\$C_IDEAS No contestada</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Siempre</td> <td>61</td> </tr> <tr> <td>A veces</td> <td>64</td> </tr> <tr> <td>Casi Nunca</td> <td>49</td> </tr> <tr> <td>Nunca</td> <td>35</td> </tr> </tbody> </table>		Recuento	\$C_IDEAS No contestada	0	Siempre	61	A veces	64	Casi Nunca	49	Nunca	35	<div style="border: 2px solid yellow; padding: 10px;"> <p>1.3.2 Establecer relaciones empáticas</p>  <p>De acuerdo al conjunto de 05 indicadores: 29% los estudiantes establecen relaciones empáticas adecuadamente frente a un 17% que no tienen esa relación.</p> <p>Un 31% a veces establecen relaciones empáticas y un 23% casi nunca.</p> </div>
	Recuento														
\$C_IDEAS No contestada	0														
Siempre	61														
A veces	64														
Casi Nunca	49														
Nunca	35														

1.4 Solucionar conflictos

* Define Multiple Response Sets.
 MRSETS
 /MCGROUP NAME=\$C_IDEAS VARIABLES=i41 i42 i43 i44 i45
 /DISPLAY NAME=[\$C_IDEAS].

 * Tablas personalizadas.
 CTABLES
 /VLABELS VARIABLES=\$C_IDEAS
 DISPLAY=DEFAULT
 /TABLE \$C_IDEAS [COUNT F40.0]
 /CATEGORIES VARIABLES=\$C_IDEAS ORDER=A
 KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE
 /TITLES
 TITLE= 'Comunicación Efectiva'.

Solucionar conflictos		
		Recuento
\$C_IDEAS	No contestada	0
	Siempre	55
	A veces	67
	Casi Nunca	42
	Nunca	52



De acuerdo al conjunto de 05 indicadores: 26% tiene capacidad para solucionar conflictos frente a un 24% que no saben comunicarse.

Un 31% a veces logran comunicarse adecuadamente y un 19% casi nunca.

1.5 Trabajar en equipo

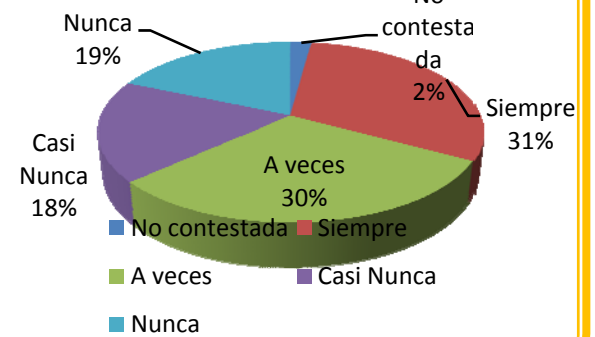
```
* Define Multiple Response Sets.
MRSETS
/MCGROUP NAME=$C_IDEAS VARIABLES=i46 i47
i48 i49 i50
/DISPLAY NAME=[$C_IDEAS].

* Tablas personalizadas.
CTABLES
/VLABELS          VARIABLES=$C_IDEAS
DISPLAY=DEFAULT
/TABLE $C_IDEAS [COUNT F40.0]
/CATEGORIES VARIABLES=$C_IDEAS ORDER=A
KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE
/TITLES
TITLE= 'Trabajo en equipo'.
```

Trabajo en equipo

	Recuento
\$C_IDEAS No contestada	2
Siempre	66
A veces	65
Casi Nunca	26
Nunca	19

1.5 Trabajar en equipo



De acuerdo al conjunto de 05 indicadores: 31% los estudiantes trabajan en equipo frente a un 19% que no saben comunicarse.

Un 30% a veces logran trabajar en equipo y un 18% casi nunca. Se abstuvieron de responder un 2%.

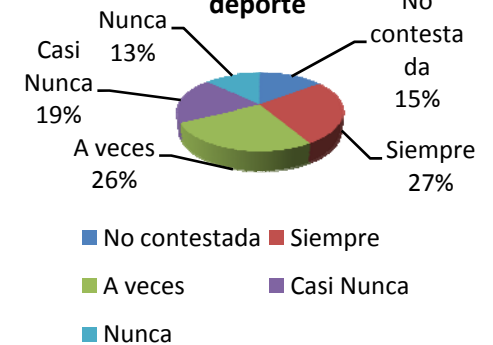
II. Capacidad para Desarrollar Proyectos en Beneficio de su Comunidad utilizando el Juego y el Deporte

```
* Define Multiple Response Sets.
MRSETS
/MCGROUP NAME=%C_IDEAS VARIABLES=i56 i57
i58 i59 i60 i61 i62 i63 i64 i65 i66 i67 i68 i69 i70 i71 i72
i73 i74 i75 i76 i77 i78 i79 i80 i81 i82 i83
/DISPLAY NAME=[%C_IDEAS].
* Tablas personalizadas.
CTABLES
/VLABELS VARIABLES=%C_IDEAS
DISPLAY=DEFAULT
/TABLE %C_IDEAS [COUNT F40.0]
/CATEGORIES VARIABLES=%C_IDEAS ORDER=A
KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE
/TITLES
TITLE= 'II Capacidad para desarrollar Proyectos en
beneficio de la comunidad utilizando el juego y el
deporte'.
```

II Capacidad para desarrollar Proyectos en beneficio de la comunidad utilizando el juego y el deporte

		Recuento
%C_IDEAS	No contestada	41
	Siempre	74
	A veces	73
	Casi Nunca	54
	Nunca	36

II. Capacidad para desarrollar Proyectos en beneficio de la comunidad utilizando el juego y el deporte



De acuerdo al conjunto de 27 indicadores: 27% los estudiantes tienen una baja capacidad para desarrollar proyectos en beneficio de su comunidad (27%) mientras que un 13% no presentan la capacidad.

Existe un porcentaje considerable (15%) de capacidad para desarrollar proyectos en beneficio de su comunidad de respuestas en blanco. 26% a veces los alumnos en su mayoría no han participado en proyectos y un 19% casi nunca.

**2.1
Sensibilidad
Social**

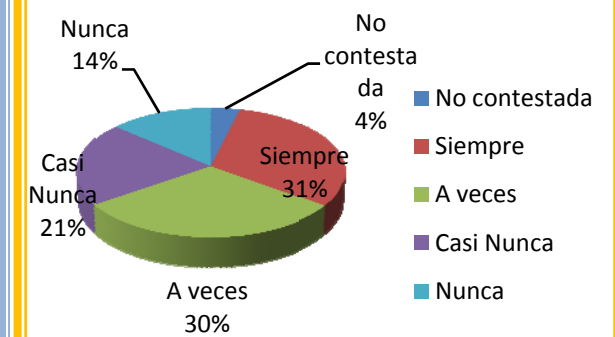
```
* Define Multiple Response Sets.
MRSETS
/MCGROUP NAME=%C_IDEAS VARIABLES=i56 i57
i58 i59 i60 i61 i62 i63 i64 i65
/DISPLAY NAME=[%C_IDEAS].

* Tablas personalizadas.
CTABLES
/VLABELS          VARIABLES=%C_IDEAS
DISPLAY=DEFAULT
/TABLE %C_IDEAS [COUNT F40.0]
/CATEGORIES VARIABLES=%C_IDEAS ORDER=A
KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE
/TITLES
TITLE= 'Sensibilidad Social'.
```

Sensibilidad Social

		Recuento
%C_IDEAS	No contestada	9
	Siempre	73
	A veces	71
	Casi Nunca	49
	Nunca	32

2.1 Sensibilidad Social



De acuerdo al conjunto de 09 indicadores: 31% los estudiantes tienen sensibilidad social frente a un 14% que son indiferentes.

Un 30% a veces logran tener sensibilidad social y un 21% casi nunca. No respondieron en un 4%.

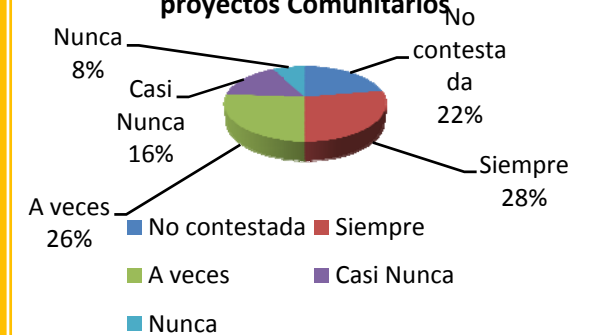
2.2 Habilidades para Planificar, Ejecutar y Evaluar Proyectos Comunitarios

```
* Define Multiple Response Sets.
MRSETS
/MCGROUP NAME=$C_IDEAS VARIABLES=i66 i67
i68 i69 i70 i71 i72 i73 i74 i75 i76 i77 i78 i79 i80 i81 i82
i83
/DISPLAY NAME=[$C_IDEAS].
* Tablas personalizadas.
CTABLES
/VLABELS          VARIABLES=$C_IDEAS
DISPLAY=DEFAULT
/TABLE $C_IDEAS [COUNT F40.0]
/CATEGORIES VARIABLES=$C_IDEAS ORDER=A
KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE
/TITLES
TITLE= 'Habilidades para Planificar, Ejecutar y
Evaluar proyectos Comunitarios'.
```

Habilidades para Planificar, Ejecutar y Evaluar proyectos Comunitarios

	Recuento
\$C_IDEAS No contestada	37
Siempre	46
A veces	43
Casi Nunca	27
Nunca	13

2.2 Habilidades para Planificar, Ejecutar y Evaluar proyectos Comunitarios



De acuerdo al conjunto de 22 indicadores: 28% los estudiantes desarrollan habilidades para planificar, ejecutar y evaluar proyectos sociales frente a un 8% que no han desarrollado dicha habilidad.

Existe desconocimiento para desarrollar estas habilidades ya que no han respondido en 22%. En un 26% a veces han desarrollado estas habilidades y un 16% casi nunca.

4.1.1.4 Por Fusión de Alternativas o Resultados Generales

Para obtener resultados generales por fusión de alternativas: positivos (+) y/o negativos (-) se ha procedido a fusionar de las cuatro alternativas de las preguntas del cuestionario, dirigido a los estudiantes, a dos alternativas que tengan factores positivos y/o negativos comunes otorgándoles igual valor (+ = 1) (- = 2), de la siguiente manera:

SIEMPRE (+)	=	1	CASI NUNCA (-)	=	2
A VECES (+)	=	1	NUNCA (-)	=	2
NO CONTESTADA	=	0			

Al fusionar alternativas:

SIEMPRE (+)	+	A VECES (-)	=	1
NUNCA (-)	+	CASI NUNCA (-)	=	2

La fusión, se realiza debido a que *Siempre* es un factor positivo (+) al 100% y *A veces* contienen factores positivos, lo mismo ocurre con los factores negativos (-): *Nunca* y *Casi Nunca*. Esto nos va ayudar a obtener hallazgos generales que contienen factores positivos (+) y/o negativos (-) al ser fusionadas.

Mediante, la utilización de la nueva valoración a las alternativas del cuestionario en una sintaxis estadística de fusión se va obtener los resultados estadísticos de fusión para cada indicador, subvariable y variable; como por ejemplo, para el indicador fusionado:

iN°_{sn} = Indicador $i1_{sn}$ = <i>Me agrada como soy</i>
--

Sintaxis de fusión: para el indicador, *Me agrada como soy*(i1_sn)

```

DATASET ACTIVATE Conjunto_de_datos1.
RECODE i1 ('0'=0) ('1'=1) ('2'=1) ('3'=2) ('4'=2) INTO i1_sn.
VARIABLE LABELS i1_sn 'Si o no de variable'.
EXECUTE.
value label i1_sn
0 "No contestó"
1 " Si"
2 "No".
FREQUENCIES VARIABLES= i1_sn
/ORDER=ANALYSIS
    
```

Gráfico de resultados:

Si o no de variable:i1_sn

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No contestó	3	3,9	3,9	3,9
	Si	72	94,7	94,7	98,7
	No	1	1,3	1,3	100,0
	Total	76	100,0	100,0	



El mismo proceso se puede hacer para las encuestas dirigidas a los docentes para obtener nuevos hallazgos.

4.1.2 Análisis Cuantitativo de Docentes

La encuesta está compuesta por 43 preguntas (abiertas y cerradas) aplicadas a los docentes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de cuatro colegios de Chiclayo – Lambayeque para recoger información sobre opiniones con respecto a actitudes, prácticas y recojo de sugerencias de los docentes, sobre el desarrollo social y emocional de los estudiantes de secundaria. Se realizaron un total de 9 encuestas, tres por cada colegio:

- a. Colegio José Leonardo Ortiz (3 encuestados)
- b. Colegio Cristo Rey (3 encuestados)
- c. Colegio Cruz de Pumacirca (3 encuestados)

Para obtener los resultados de la encuesta, se usó un proceso similar de codificación al cuestionario de los alumnos por medio de una “i” minúscula seguido de un número arábigo consecutivo. Como se detalla a continuación:

Tabla 4.1.2 Codificación según el modelo de Encuesta para los Docentes

VARIABLE	CODIFICACIÓN	INDICADORES
I. DESARROLLO DE HABILIDADES DE LIDERAZGO INCLUSIVO	i1 i2 i3 i4 i5 i6 i7 i8 i9 i10 i11 i12 i13 i14 i15 i16 i17 i18 i19 i20 i21 i22 i23 i24 i25 i26 i27 i28 i29 i30 i31 i32 i33 i34 i35 i36 i37 i38 i39 i40 i41 i42 i43	i1 = A sus alumnos les agrada participar en debates . . . i43 = Les gustaría que podrían incluir los juegos o los deportes para enseñarles para hacer proyectos con temas relacionados a las drogas o acerca de sus derechos de los niños.
1.3.1 Comunicar sus ideas adecuadamente	i1 i2 i3 i4 i5 i6 i7 i8	i1= A sus alumnos les agrada participar en debates . . i8 = Al hablar con sus compañeros de clase les desagrada cuando los demás

		tienen opiniones diferentes a las suyas
1.3.2 Establecer relaciones empáticas	i9 i10 i11 i12	i9 = Reconocen cualidades positivas en sus compañeros . . i12 = Cuando algún compañero de clase tiene alguna limitación física o conducta o característica física singular, hacen bromas sobre ello.
1.4 Solucionar conflictos	i13 i14 i15 i16 i17	i13 = Cuando sus alumnos discuten entre ellos terminan a golpes . . i17 = Están dispuestos a trabajar en equipos
1.5 Trabajar en equipo	i18 i19 i20 i21 i22 i23 i24 i25 i26 i27 i28 i29 i30	i18 = Saben cómo organizarse en equipos de trabajo . . i30 = Están dispuestos a trabajar en equipos.
II. CAPACIDAD PARA DESARROLLAR PROYECTOS EN BENEFICIO DE SU COMUNIDAD UTILIZANDO EL JUEGO Y EL DEPORTE	i31 i32 i33 i34 i35 i36 i37 i38 i39 i40 i41 i42 i43	i31 = Ayudan a su prójimo . . . i43 = Les gustaría que podrían incluir los juegos o los deportes para enseñarles para hacer proyectos con temas relacionados a las drogas o acerca de sus derechos de los niños.
2.1 Sensibilidad Social	i30 i31 i32 i33 i34 i35 i36	i31 = Ayudan a su prójimo . . i36 = Toman la decisión de hacer algo para generar cambios positivos cuándo se presenta un problema en su comunidad.
2.2 Habilidades para Planificar, Ejecutar y Evaluar Proyectos Comunitarios	i37 i38 i39 i40 i41 i42 i43	i37 = Saben diseñar un plan de acción a favor de su comunidad.

		<p>.</p> <p>.</p> <p>i43 = Les gustaría que podrían incluir los juegos o los deportes para enseñarles para hacer proyectos con temas relacionados a las drogas o acerca de sus derechos de los niños.</p>
--	--	---

4.1.2.1 Por Indicador

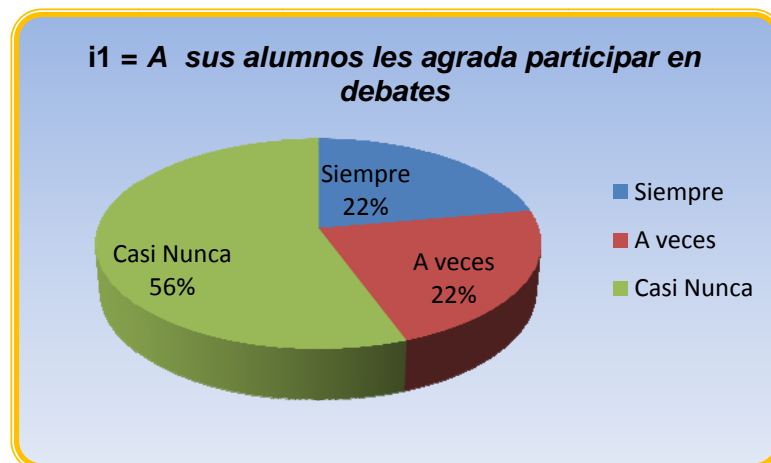
Así por ejemplo, podemos codificar el primer indicador: *A sus alumnos les agrada participar en debates* como "i1". Así sucesivamente en forma ordenada y creciente se utiliza la codificación para los 43 indicadores de la encuesta dirigido a los docente. (Ver matriz de la encuesta)

iN° = Indicador

i1 = *A sus alumnos les agrada participar en debates*

i1= *A sus alumnos les agrada participar en debates*

		Frequency	Percent	ValidPercent	CumulativePercent
Valid	Siempre	2	22,2	22,2	22,2
	A veces	2	22,2	22,2	44,4
	Casi Nunca	5	55,6	55,6	100,0
	Total	9	100,0	100,0	



4.1.2.2 Por Variable

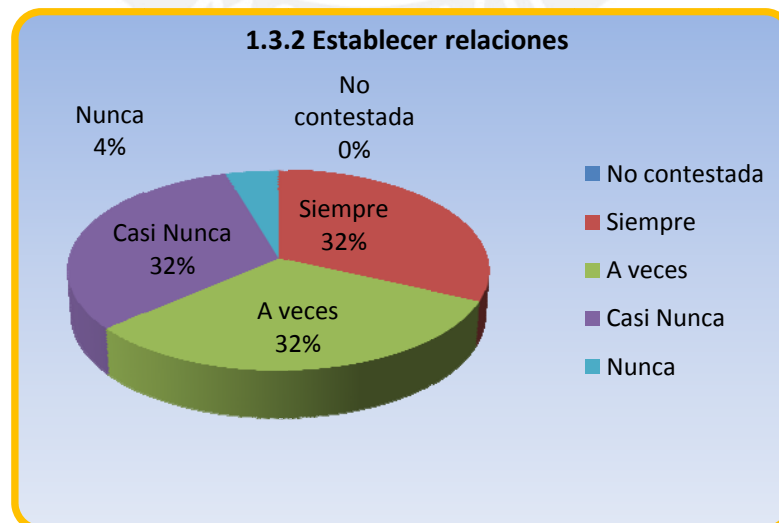
Por ejemplo, en el cuestionario se codifica a la variable: *Establecer relaciones empáticas* que está conformada por un conjunto de 04 indicadores como i9 i10 i11 i12. Esta variable figura como la segunda subvariable en el orden de la matriz de la encuesta dirigido a los docentes. Similar procedimiento se realiza para el resto de variables y subvariables presentes en la encuesta.

Variable = i1.....in

Establecer relaciones empáticas = i9 i10 i11 i12

1.3.2 Establecer relaciones empáticas

		Recuento
\$C_IDEAS	No contestada	0
	Siempre	7
	A veces	7
	Casi Nunca	7
	Nunca	1



4.1.2.3 Por Sintaxis Estadística

Así por ejemplo, el uso de codificación de la sintaxis estadística de la encuesta de docentes para la subvariable: *Sensibilidad Social* nos va ayudar a obtener información especificade acuerdo a la percepción de los docentes de acuerdo a determinado colegio.

Codificación de la Sintaxis Subvariable:

i30 i31 i32 i33 i34 i35i36 = Sensibilidad Social

* Define Múltiple Response Sets.

MRSETS

/MCGROUP NAME=\$C_IDEAS VARIABLES=i30 i31 i32 i33 i34 i35 i36

/DISPLAY NAME=[\$C_IDEAS].

* Tablas personalizadas.

CTABLES

/VLABELS VARIABLES=\$C_IDEAS Colegio DISPLAY=DEFAULT

/TABLE Colegio [COUNT F40.0, ROWPCT.COUNT PCT40.1, COLPCT.COUNT PCT40.1] BY

\$C_IDEAS

/CATEGORIES VARIABLES=\$C_IDEASColegio ORDER=A KEY=VALUE
EMPTY=INCLUDE

TOTAL=YES POSITION=BEFORE.

ResultadoSubvariable por tipo de colegio: Sensibilidad Social

		2.2 Sensibilidad Social									
		No contestada		Siempre		A veces		Casi Nunca		Nunca	
		% de la fila	% del N de la columna	% de la fila	% del N de la columna	% de la fila	% del N de la columna	% de la fila	% del N de la columna	% de la fila	% del N de la columna
Colegio	Total	11,1%	100,0%	77,8%	100,0%	88,9%	100,0%	77,8%	100,0%	33,3%	100,0%
	José L. O.	,0%	,0%	100,0%	42,9%	66,7%	25,0%	100,0%	42,9%	33,3%	33,3%
	Cristo Rey	33,3%	100,0%	100,0%	42,9%	100,0%	37,5%	66,7%	28,6%	33,3%	33,3%
	Micaela B.	,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	,0%
	Cruz de P.	,0%	,0%	33,3%	14,3%	100,0%	37,5%	66,7%	28,6%	33,3%	33,3%

4.1.3 CUADRO DE ANALISIS CUANTITATIVO DE LOS RESULTADOS - ESTUDIANTES

VARIABLE	DIMENSIÓN	SUB VARIABLE	ANÁLISIS DEDATOS	FUENTES
I. Desarrollo de Habilidades de liderazgo inclusivo	1.1 Tener confianza en sí mismo	1.1.1 Tener autoestima equilibrada	<p>Respecto a los resultados generales del cuestionario, más del 50% de los estudiantes presenta una autoestima equilibrada. Que se evidencia por los siguientes resultados:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Piensan que merecen respeto de los demás (78%). * Les gusta asumir nuevos retos (74%). * Saben lo que quieren lograr en el futuro (86%). * Piensan que los problemas siempre pueden solucionarse (66%). * Les agrada como son físicamente (58%). <p>En relación a los resultados por colegio: en general, los alumnos del colegio Micaela Bastillas presentan el mayor porcentaje en autoestima equilibrada en comparación con los demás colegios. Se evidencia estos resultados al 100% en estudiantes de 5to de secundaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Les agrada como son físicamente. * Conocen sus defectos y debilidades. * Piensan que han hecho cosas positivas a lo largo de su vida. * Piensan que los problemas pueden solucionarse. * Rescatan lo positivo de sus vivencias. * Reconocen sus emociones en diferentes situaciones de su vida. * Piensan que el miedo es señal de debilidad. * Reconocen que carecen de algunas habilidades para ciertas tareas. * Saben lo que quiere lograr en el futuro. * Tienen sus metas claras. <p>Por el contrario, los alumnos del colegio Cruz de Pumacirca presentan el más bajo nivel de autoestima (10%), son pocos los estudiantes que identifican sus virtudes y fortalezas, así como, denotan poca actitud</p>	<p>76 alumnos encuestados</p> <p>19 alumnos entrevistados en los focusgroup.</p> <p>09 docentes encuestados</p>

			<p>(14%) para enfrentar las situaciones que se les presenta en sus vidas. En similar situación se encuentran los estudiantes del colegio Cristo Rey. En ambos colegios los porcentajes más bajos se dan en el 4to año de secundaria.</p> <p>En el análisis respecto al grado de instrucción, los estudiantes de 5to de secundaria denotan una mayor seguridad y se valoran más como seres humanos. De los 18 componentes que se miden en esta variable, en 11 indicadores sus resultados son positivos y mejores respecto a los demás años de instrucción.</p> <p>Destacan en:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Piensan que los problemas pueden solucionarse (más 67%) * Prefieren asumir nuevos retos (más 60%) * Tiene sus metas claras (más 60%) <p>En segundo lugar, se encuentran los estudiantes de 3ro de secundaria que presentan altos porcentajes sobresaliendo en:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Pensar que merecen respeto de los demás (más 86%) * Estar a gusto con su aspecto físico (100% colegio Cristo Rey) * Pensar que han logrado cosas positivas en sus vidas (83% colegios Micaela Bastillas y Cristo Rey) <p>En referencia a los indicadores en contraste, los alumnos de 4to de secundaria presentan bajo porcentaje, ello se traduce en que la mayoría ha respondido que:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Les gustaría cambiar parte de su aspecto físico (aprox. 29%) * No les gusta asumir nuevos retos (aprox. 10%) * Piensan que los problemas NO pueden solucionarse, etc. (aprox. 10%) 	
--	--	--	--	--

			<p>Lo mencionado líneas arriba evidencia una escasa valoración de su persona y falta de seguridad en sí mismos. Hay algunas excepciones en algunos indicadores como: saber que quieren lograr en la vida (86%) y no evadir lo que les causa miedo (30%).</p>	
	<p>1.2 Tener confianza en los demás</p>	<p>1.2.1 Interactuar con los demás demostrando seguridad</p>	<p>En los cuestionarios, solo el 25% de los estudiantes interactúan con los demás respetando al otro.</p> <p>El aspecto en el que evidencian mayor rechazo es aceptar que los demás les digan las cosas que tienen que hacer (66%).</p> <p>En relación a los resultados por colegio: los alumnos del colegio Micaela Bastillas presentan una mayor capacidad para interactuar con las demás personas. Lo que se evidencia en los resultados de estudiantes de 5to de secundaria</p> <ul style="list-style-type: none"> * Confían por lo general en sus amigos (100%). * Pueden hablar abiertamente de sus sentimientos (100%). * Se dejan guiar por sus compañeros cuando realiza deporte (100%). <p>En contraste los alumnos del colegio Cruz de Pumacirca evidencian un menor grado de disposición para interactuar con otras personas.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Confían por lo general en sus amigos (10% del 4to año). * Pueden hablar abiertamente de sus sentimientos (10% del 4to año). * Se dejan guiar por sus compañeros cuando realiza deporte (14% del 3er año). <p>En relación al grado de instrucción: los estudiantes de 3ro de secundaria, manifiestan tener una mayor habilidad para interactuar con sus compañeros. A diferencia de los estudiantes de 4to de secundaria que denotan en sus respuestas insuficiente capacidad para ello.</p>	

			<p>Específicamente en lo que se refiere a dejarse llevar u orientarse por otras personas los alumnos de 5to de secundaria demuestran mayor resistencia (100% Micaela Bastillas) y los alumnos de tercero son más asequibles (16% colegio Cristo Rey).</p>	
	<p>1.3 Comunicarse efectivamente</p>	<p>1.3.1 Comunicar sus ideas adecuadamente</p>	<p>El 32% de los estudiantes manifiestan contar con habilidades para comunicar sus ideas adecuadamente, sobresaliendo en aspectos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Creer que es importante escuchar a los demás (86%) * Ordenar sus ideas antes de hablar sobre un tema (45%) <p>Los aspectos en los que los estudiantes presentan mayor limitación son:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Realizar movimientos corporales o gestos para comunicarse con los demás (37%). * Hacer sentir al otro que lo están escuchando al repetir las ideas básicas de la conversación (35%). <p>Respecto a los resultados por colegio: los alumnos del colegio José Leonardo Ortiz presentan el más alto porcentaje, sobresalen en creer que es importante escuchar a los demás (100%). Por el contrario, los estudiantes del colegio Cruz de Pumacirca evidencian menor capacidad para comunicarse adecuadamente; no les agrada participar en debates (10 % estudiantes de 4to año), ni tomar en cuenta las sugerencias de otros para sus vidas (10 % alumnos de 4to año y 11% de 5to año).</p> <p>Los alumnos de 5to de secundaria expresan contar con mayor facilidad para comunicar sus ideas adecuadamente, tanto oral como corporalmente (80%). Destacan en creer que es importante escuchar</p>	

			<p>a los demás (más 83%) y valorar las opiniones de los otros. Sin embargo, respecto a escuchar a sus compañeros con atención: corazón, oídos y mente (33% colegio Cristo Rey), sus comportamientos no evidencian esa actitud.</p>	
		<p>1.3.2 Establecer relaciones empáticas</p>	<p>El 29% de los alumnos presentan algunas habilidades para establecer relaciones empáticas, como: la mayoría identifica más aspectos positivos (43%) en sus compañeros que negativos, y son conscientes de la importancia de ser atentos y amables con las personas que tienen características físicas diferentes a las suyas (54%).</p> <p>Respecto a los resultados por colegio: los alumnos del colegio José Leonardo Ortiz en más del 80% destacan en ser atentos y amables con personas que tienen diferentes características físicas a las suyas. Por el contrario, los alumnos de 3ro de secundaria de los colegios: Micaela Bastillas (67%) y Cristo Rey (86%) presentan los porcentajes más bajos.</p> <p>Por el contrario, los docentes manifiestan que solo el 11% de sus alumnos son atentos y amables con personas que tienen diferentes características físicas a las suyas. Los docentes de Cruz de Pumacirca (67%) manifiestan que sus alumnos hacen bromas cuando algún compañero de clase tiene alguna limitación física. Existiendo una contradicción con lo que que manifiestan los estudiantes.</p> <p>Por grado de instrucción: los alumnos de 3ro de secundaria del colegio Cristo Rey (16%) y 4to de secundaria del colegio Micaela Bastillas (19%) presentan los más bajos porcentajes, en aspectos como; reconocer aspectos positivos en sus compañeros.</p>	

	<p>1.4 Solucionar problemas</p>	<p>1.4.1 Capacidad para resolver conflictos</p>	<p>El 47% de los estudiantes manifiestan que prefieren conversar para solucionar los problemas y/o conflictos.</p> <p>Respecto a los resultados por colegio: los estudiantes del colegio Micaela Bastillas (50% de 5to año) manifiestan que luego de un conflicto se mantiene una buena relación con sus compañeros.</p> <p>Por el contrario, los estudiantes del colegio Cruz de Pumacirca presentan los más bajos porcentajes (17% de 3ro de secundaria), especialmente porque manifiestan que no les agrada conversar con sus compañeros para solucionar las discusiones (10% de 4to de secundaria).</p> <p>Por grado de instrucción, el 5to de secundaria en general destaca por su mayor porcentaje sobresaliendo en: su preferencia por conversar ante un problema (más del 50%). Por el contrario, el 4to de secundaria presenta un porcentaje menor (10% colegio Cruz de Pumacirca) a todos.</p> <p>Sin embargo, los docentes en general manifiestan (56%) que a sus alumnos les resulta difícil llegar a acuerdos con sus compañeros, frente a un tema que genera discusión. Aquí también se encuentra una contradicción entre lo que dicen los estudiantes y lo que manifiestan los docentes.</p>	
	<p>1.5 Trabajar en equipo</p>		<p>El 54% de los estudiantes presentan altos porcentajes respecto al trabajo en grupo en el colegio. El aspecto en el que más destacan es:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Creo que escuchar atentamente a mis compañeros de grupo ayuda a desarrollar mejor las tareas en conjunto (71%). 	

			<p>Respecto a los resultados por colegio: los alumnos del colegio Micaela Bastillas (más del 75%) presentan los más altos porcentajes, sobre todo en el indicador: creo que escuchar atentamente a mis compañeros de grupo ayuda a desarrollar mejor las tareas en conjunto. Por el contrario los alumnos del colegio Cruz de Pumacirca (22% de 5to de secundaria) presentan los más bajos porcentajes; puesto que, la mayoría de ellos prefieren hacer sus trabajos individualmente.</p> <p>El año de estudio con mayor cantidad de porcentaje positivo es 5to de secundaria, sobre todo en el aspecto: me agrada desarrollar trabajos del colegio en grupo (83% colegio Cristo Rey). Por el contrario el año con porcentaje menor a todos es 4to de secundaria, presenta porcentajes más bajos en todos los indicadores. (10% a veces expresa afecto a sus compañeros mediante un abrazo, colegio Cruz de Pumacirca)</p> <p>Los resultados reflejan que los alumnos en pocas oportunidades desarrollan trabajos en equipo (31%). Sin embargo, en su mayoría si demuestran interés por trabajar en grupos (54%); puesto que, valoran el apoyo mutuo que se dan. Existe un porcentaje minoritario que prefiere trabajar solo (22%), debido a malas experiencias en trabajos grupales realizados, por el incumplimiento en tareas de algunos integrantes.</p>	
		<p>1.5.1.3 Cooperan entre ellos</p>	<p>Respecto a la cooperación entre ellos (35%), los estudiantes presentan poca practica, esto se demuestra en la falta de apoyo a sus compañeros cuando necesitan ayuda para terminar una actividad (10% 4to año Cruz de Pumacirca); y para alcanzar metas comunes (33% 3ro año del colegio Micaela Bastillas).</p> <p>Se puede apreciar un grado de cooperación entre ellos (compañeros</p>	

			<p>de clase), pues la mayoría de los estudiantes (65%) presta sus materiales de trabajo a sus compañeros. Sin embargo, (34%) les resulta difícil expresar afecto a sus compañeros, como es a través de un simple abrazo.</p>	
<p>II. Capacidad para desarrollar proyectos en beneficio de su comunidad utilizando el juego y el deporte</p>	<p>2.1 Sensibilidad Social</p>		<p>El 31% de los estudiantes presentan indicadores que reflejan sensibilidad social, como: conocer los problemas que aquejan a la juventud de su comunidad (35%) y la comunidad en general (41%). Asimismo, en su mayoría, tienen disposición para ayudar a su prójimo (54%) en la ejecución de alguna actividad.</p> <p>Referente a la participación en jornadas deportivas, la mayoría practica deporte fuera de clase (45%), pero no desarrollan actividades, que involucren el deporte, frente a situaciones problemáticas de su comunidad (24%).</p> <p>Respecto a los resultados por colegio: de los datos se deduce que los alumnos del colegio Cristo Rey (más 57%) son los más sensibles socialmente a diferencia de los alumnos del colegio Cruz de Pumacirca(10% alumnos de 4to de secundaria) que presentan el más bajo porcentaje respecto a los indicadores de esta variable.</p> <p>Los alumnos del colegio Cristo Rey (43% de 4to de secundaria) y Cruz de Pumacirca(67% de 5to de secundaria) son los que tienen mayor conocimiento respecto a la problemática de su comunidad a diferencia del colegio José Leonardo Ortiz (20% de 5to de secundaria) que conocen en menor medida los problemas que afectan a la juventud de su comunidad.</p> <p>En general, los estudiantes son conscientes de los problemas de su comunidad y reconocen que una de las cualidades de su comunidad es ser unidos frente a algún problema. Sin embargo, respecto a tomar</p>	<p>76 alumnos encuestados</p> <p>19 alumnos entrevistados en los focusgroup.</p> <p>09 docentes encuestados</p>

			<p>decisiones para hacer algo al respecto, la mayoría piensa que no tiene la capacidad para hacerlo.</p> <p>En relación a ello los docentes manifiestan que sus alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Son solidarios (67%) * Conocen los problemas de su comunidad (45%) * Presentan disposición a trabajar en proyectos que involucren el juego y el deporte (67%) * Creen que es posible educar preventivamente a través del juego y el deporte (68%). 	
	<p>2.2 Habilidad para planificar</p>		<p>En relación a los estudiantes y docentes encuestados, los datos evidencian que aproximadamente la tercera parte (28%) de los alumnos de los colegios encuestados presentan algunas habilidades para planificar proyectos en beneficio de su comunidad, específicamente en lo que respecta a identificar los problemas (21%) que aquejan a su contexto social y reconocer la importancia de desarrollar acciones para solucionarlos (29%). Asimismo, identifican las necesidades de su comunidad (20%) y las características que existen en ella (21%).</p> <p>Respecto a las técnicas y herramientas para diseñar y desarrollar proyectos sociales y/o afines las desconocen. Tampoco cuentan con conocimientos sobre cómo planificar un evento deportivo (22%). Ninguno de los encuestados ha participado en proyectos sociales, ni en actividades que haya implicado organización por ellos mismos frente a un problema de su realidad. Solo algunos han participado en algunas actividades de su parroquia.</p> <p>Los docentes confirman que sus alumnos no cuentan con los conocimientos teóricos ni prácticos sobre el desarrollo de proyectos en beneficio de su comunidad al manifestar:</p>	

			<ul style="list-style-type: none"> * 89% de sus alumnos NO saben diseñar un plan de acción a favor de su comunidad. * 11% manifiestan que siempre sus alumnos utilizan los juegos y el deporte para actuar ante una problemática de su comunidad. * 22% manifiestan que siempre sus alumnos manejan conocimientos de cómo planificar un evento deportivo. <p>En síntesis, la mayoría de los estudiantes es consciente de los problemas de su comunidad. Sin embargo, no conocen ni manejan herramientas que les permitan diseñar y ejecutar planes de acción para afrontarlos; por ello, un 22% se han abstenido de responder. Así mismo, en los 18 indicadores presentes en esta subvariable más del 38% los estudiantes no han dado respuesta.</p> <p>Hay indicadores que demuestran que a los docentes les gustaría que sus alumnos realizarán talleres de juego y deporte tal como se puede apreciar en la lista de actividades que les gustaría que realizan sus alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> * 22% talleres de juego para desarrollar habilidades y capacidades de los alumnos. * 11% encuentros deportivos. * 11% jornadas espirituales * 11% talleres de orientación vocacional * 11% talleres de manualidades. * 11% talleres de teatro y música. 	
--	--	--	--	--

	<p>2.3 Ejecutar actividades en beneficio de su comunidad</p>	<p>2.4 Evaluar actividades</p>	<p>Las siguientes variables con sus respectivos indicadores no presentan hallazgos debido a que no han sido respondidas, pues están referidas a habilidades en el desarrollo de proyectos sociales que incluyen el juego y deporte, y los alumnos no han tenido experiencia en ello.</p>	
--	---	---------------------------------------	--	--



4.2 ANÁLISIS CUALITATIVO DE LA INVESTIGACIÓN

El análisis de las respuestas del focusgroup y de la encuesta a los docentes rescata las características relevantes de las respuestas en función de cada aspecto (indicador) de las variables. Como se detalla a continuación:

4.2.1 En función de los objetivos de la investigación

Los hallazgos han sido analizados en función de los objetivos de la investigación, y a su vez dentro de cada objetivo se especifica cada variable y los componentes que comprende.

4.2.1.1 Primer Objetivo

- Identificar los valores iniciales de los indicadores del marco lógico del tercer componente respecto a las *habilidades de liderazgo* de los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria, del Proyecto “Enseñar a Jugar”.

El primer objetivo busca identificar los valores iniciales de la primera variable: *habilidades de liderazgo*, en ese sentido se va a detallar el valor encontrado en cada aspecto de la variable en mención:

A. Variable I: Habilidades de liderazgo

Las habilidades de liderazgo de acuerdo al presente proyecto son: tener confianza en sí mismo y en los demás, comunicarse efectivamente, solucionar problemas y trabajar en equipo. A continuación, se detalla el valor encontrado en cada componente de la primera variable:

a. Autoestima

Los estudiantes presentan en su mayoría una autoestima equilibrada, que se refleja en los altos valores (más del 50%) que han obtenido en los siguientes aspectos:

- * Piensan que merecen respeto de los demás (78%).
- * Les agrada como son físicamente (58%).
- * Piensan que los problemas siempre pueden solucionarse(66%).
- * Saben lo que quieren lograr en el futuro (86%).
- * Les gusta asumir nuevos retos (74%).

Por otro lado, los aspectos con altos porcentajes pero en indicadores negativos (que no contribuyen en la habilidad de liderazgo) son:

- * Desconocen sus virtudes y fortalezas (60%).
- * Suelen sentirse tristes cuando recuerdan momentos difíciles de sus vidas (52%).
- * Piensan que el miedo es señal de debilidad (61%).

De acuerdo a los colegios estudiados

- La mayoría de los estudiantes que participaron en el focusgroup están de acuerdo en que merecen el respeto de los demás, y están seguros respecto a lo que desean lograr en un futuro. Por otro lado, piensan que el miedo es señal de debilidad y denotan tristeza al recordar momentos difíciles de su vida.
- En general, luego de la triangulación e la información (encuesta a estudiantes, encuesta a docentes y

focusgroupaestudiantes) se evidencia que los estudiantes tienen en su mayoría una autoestima equilibrada, que se evidencia sobre todo, porque demuestran ser conscientes que como seres humanos merecen ser valorados por los demás, se aceptan como son y porque saben que es lo que desean lograr para sus vidas en un futuro. Sin embargo, si bien los estudiantes manifiestan saber qué es lo que desean lograr en su vida, solo lo expresan como un objetivo en general, (llegar a ser profesional) pero no evidencian conocimiento sobre cómo llegar a hacerlo, es decir, no expresan metas claras.

b. Tener confianza en los demás

Los estudiantes presentan insuficiente confianza en los demás. Ello se evidencia en los bajos porcentajes que han obtenidos, específicamente en los aspectos:

- * Puedo hablar abiertamente de mis sentimientos (21%).
 - * Confío generalmente en mis amigos (25%).
 - * Cuando hago deportes dejo que mis compañeros me orienten (22%).
-
- La mayoría de los estudiantes que participaron en el focusgroup manifestaron no sentirse completamente seguros al interactuar con otros, ello también se reflejó en el momento de la aplicación del instrumento.
 - En general, luego de la triangulación de los datos se desprende que existe una insuficiente capacidad de los estudiantes para interactuar con los demás, menos de la mitad. Sobre todo en que a los estudiantes les resulta difícil

hablar de sus sentimientos con otros y confiar en sus amigos.

c. Comunicarse efectivamente

c.1 Comunicar sus ideas adecuadamente

La mayoría de los estudiantes (más del 50%) poseen habilidades para comunicarse adecuadamente. Lo que se denota porque la mayoría ha obtenido altos porcentajes en los siguientes aspectos:

- * Al dialogar con sus compañeros valoran sus opiniones (93%).
- * Utilizan un tono de voz positivo al hablar con sus compañeros de clase (91%).
- * Creen que es importante escuchar a los demás (99%).
- * Realizan movimientos corporales (posturas) y/o gestos para comunicarse con los demás (71%).
- * Comprenden el mensaje que les trasmite otra persona (91%).
- * Les agrada participar en debates (86%).

Sin embargo, los estudiantes, a quienes se les aplicó el focusgroup, en su mayoría manifiestan que no se expresan con total claridad. Pues sienten que su capacidad para expresarse correctamente en forma oral es insuficiente. Sólo el 20% ha participado en debates y aseguran que es importante escuchar a los demás.

c.2 Establecer relaciones empáticas

Los estudiantes presentan limitada capacidad para establecer relaciones empáticas con sus pares. Ello se evidencia por los porcentajes obtenidos en los siguientes aspectos:

- * Cuando un compañero de clase tiene alguna característica física singular, o limitación hacen bromas sobre ello (70%).
- * No suelen ser atentos y amables con personas que tienen diferentes características físicas (70%).
- * Identifican defectos en sus compañeros (50%).

A pesar de lo mencionado, reconocen algunas cualidades positivas en sus compañeros, aunque en menor porcentaje (42%).

Cabe destacar que, desconocen cómo establecer relaciones empáticas. Aunque, se evidencia un grado de solidaridad entre compañeros de clase, sin embargo les resulta difícil expresarse afecto, como a través de un simple abrazo.

- En general, los estudiantes, a pesar de manifestar que son conscientes que todos merecen respeto de los demás, evidencian que no siempre son atentos con las personas que tienen diferentes características físicas a las suyas, incluso ellos hacen bromas respecto a alguna deficiencia o característica física especial de alguno de sus compañeros. En este aspecto, las respuestas de los docentes determinaron el resultado de esta subvariable, pues en sus respuestas afirmaron que los estudiantes tienden a burlarse de los compañeros que presentan limitaciones físicas.
- Luego de la triangulación de las respuestas se aprecia que los alumnos pocas veces son atentos y amables con los

demás, no reparan en hacer bromas por algún defecto o aspecto físico de alguno de sus compañeros. Aunque no identifican siempre defectos en sus compañeros. Asimismo, cabe recalcar, que no tienen suficiente conocimiento sobre lo que significa la empatía y menos de cómo llegar a establecer relaciones empáticas.

Cabe destacar, que se encontró un grado de disociación (es un mecanismo de defensa que consiste en escindir elementos disruptivos para el yo, del resto de la psique. Esto se traduce en que el sujeto convive con fuertes incongruencias, sin lograr conciencia de esto) en los estudiantes respecto a los resultados de los instrumentos usados en la investigación respecto a dos indicadores de la subvariable de relaciones empáticas; pues mientras, los alumnos (cuestionario) manifiestan la actitud de que siempre son atentos y amables con las personas que tienen diferentes características físicas a la suya (54%), y que nunca *hacen bromas cuando un compañero de clase tiene alguna limitación física o característica física singular* (31%); los docentes (encuesta) manifiestan lo contrario al expresar que solo el 11% son *atentos y amables con las personas que tienen diferentes características físicas a la suya*, y que el 67% *hacen bromas cuando algún compañero de clase tiene alguna limitación física*. Lo manifestado por lo docentes fue revalidado durante el focusgroups donde los estudiantes manifestaron que a veces solían hacer bromas respecto a las características físicas de sus demás compañeros, pero reconocían que no procedían correctamente.

c. Solucionar problemas:

Es insuficiente la capacidad de los estudiantes para resolver conflictos, sobre todo, porque carecen de conocimientos respecto a cómo hacerlo. Esto se demuestra en los altos porcentajes obtenidos en los siguientes aspectos:

- * En una discusión con mis compañeros, encuentro puntos en común sobre el que basar acuerdos (21%).
- * Luego de un conflicto la relación con mis compañeros es buena (35%).
- * Prefiero conversar con mis compañeros para solucionar las discusiones (47%).

Se destaca que sí demuestran disposición para dialogar a fin de solucionar conflictos, debido a que, valoran la importancia de establecer consensos, aunque el porcentaje es menor al 50%. Por otro lado, solo el 35% manifiesta que luego de un conflicto la relación con sus compañeros se supera rápidamente.

d. Trabajo en equipo:

Los estudiantes en su mayoría cuentan con las habilidades para realizar trabajo en equipo, ello se evidencia porque la mayoría manifiesta que:

- * Les agrada desarrollar trabajos del colegio en grupo (54%).
- * Creen que escuchar atentamente a sus compañeros de grupo ayuda a desarrollar mejor las tareas grupales (71%).
- * Prestan sus materiales de trabajo para la actividad grupal (65%).
- * Me gusta aportar con ideas en mi grupo (54%).

- * Alientan a sus compañeros de grupo para que logren sus metas (57%).

Se resalta que los estudiantes, a pesar de presentar actitudes para el trabajo en equipo, desconocen los mejores procedimientos para hacerlo. Los resultados evidencian que son pocas las oportunidades que se tienen en los colegios para realizar actividades en grupo y cuando estas se dan, no existe una explicación detallada por parte de los docentes respecto a cómo realizarlo. Los alumnos desconocen cuál es la diferencia entre trabajar en grupo y trabajar en equipo.

Al respecto, los estudiantes a quienes se les aplicó el focusgroup, en su mayoría manifiestan que prefieren trabajar en grupo (desconocen el significado de trabajar en equipo) siempre y cuando ellos elijan a su grupo, pues aseveran que algunos de sus compañeros son irresponsables y no cumplen con sus tareas. En el trabajo en grupo manifiestan que se apoyan mutuamente y que se alegran de los logros que alcanzan sus compañeros. Sin embargo, son muy pocas las oportunidades que tienen de trabajar de ese modo en el aula, y desconocen cuáles son los roles que pueden desempeñar cada uno de los integrantes.

- En síntesis, luego de la triangulación de las respuestas se aprecia que la mayoría de los estudiantes tiene la disposición para trabajar en equipo, sobre todo, cuando les permiten elegir a sus compañeros, aunque no conocen específicamente la mejor manera de hacerlo. Desconocen la diferencia entre trabajar en equipo y en grupo. Se destaca que existe una valoración respecto a la importancia del apoyo y cooperación que debe existir entre los integrantes

de un grupo. Demuestran compañerismo entre ellos, sin embargo, les es difícil expresarse afecto, como a través de una expresión corporal, como un abrazo.

4.2.1.2 Segundo Objetivo

- Determinar los valores iniciales de los indicadores del marco lógico del tercer componente referidos a la capacidad para desarrollar proyectos en beneficio de la comunidad, de los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria, del Proyecto “Enseñar a Jugar”.

B. Variable II: Capacidad para desarrollar proyectos en beneficio de su comunidad utilizando el juego y el deporte

Todos los estudiantes a quienes se les aplicó el focusgroup, manifestaron no haber participado en ningún proyecto de desarrollo social en su comunidad.

a. Sensibilidad Social

Los estudiantes demuestran un grado de sensibilidad social respecto a los problemas de su comunidad, ello se evidencia en los porcentajes de las siguientes variables:

- * Conozco los problemas que afectan a mi comunidad (41%).
- * Conozco los problemas que afectan a la juventud de mi comunidad (35%).
- * Dedicó tiempo para realizar acciones de ayuda social en mi comunidad (16%).

Los estudiantes a quienes se les aplicó el focusgroup, manifiestan en un 50% conocer cuáles son los problemas que aquejan a su comunidad. Así como también reconocen los aspectos positivos de la misma. Sin embargo, no han participado

en alguna clase de proyectos para solucionar algunos de los problemas que han identificado. Les es difícil tomar decisiones respecto a intervenir para solucionar los problemas que perciben, carecen de iniciativa propia y también desconocen técnicas y procedimientos sobre cómo hacerlo.

b. Habilidad para planificar

Resalta el hecho de que no conocen, ni manejan herramientas que les permitan diseñar y ejecutar planes de acción para desarrollar proyectos o enfrentar problemas en la comunidad ni tampoco manejan conocimientos sobre cómo planificar un evento deportivo.

La mayoría de los alumnos practica deporte fuera de clase y solo algunos pocos han participado en eventos deportivos, pero ninguno como actor en la organización de un evento que incluya al juego y el deporte.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Los estudiantes de los colegios de la zona urbano-marginal (José Leonardo Ortiz, Micaela Bastillas y Cristo Rey) denotan contar con más habilidades de liderazgo que los estudiantes de las zona rural. Los valores encontrados en las encuestas realizadas a los estudiantes del colegio Cruz de Pumacirca arrojaron los porcentajes más bajos, como por ejemplo respecto a los componentes de la primera variable: *tener confianza en sí mismo* (29%), *hay muchas cosas de mi aspecto físico que me gustaría cambiar* (50% de 3ro Año), *me agrada como soy físicamente* (aprox. 20%), *conozco mis virtudes y fortalezas* (14% de 3er Año y 10% de 4to Año). Esto refleja la baja autoestima de los alumnos de la zona rural de la región Lambayeque, en comparación con los estudiantes de la zona urbana. Por ello se concluye, que para alcanzar los objetivos del proyecto “Enseñar a Jugar” se debe tomar en cuenta estos aspectos en los planes intervención y en el diseño del monitorio y evaluación del proyecto.
- Engeneral, los estudiantes con respecto a la primera variable (habilidades de liderazgo) presentan un grado de avance positivo en aspectos como; autoestima equilibrada (56%) y trabajo en equipo (61%). Sin embargo, en los aspectos como: capacidad para solucionar problemas, tener confianza en los demás, comunicación efectiva y establecer relaciones empáticas, los valores encontrados presentan un grado incipiente la habilidad. Por ello, será necesario trabajar estos aspectos desde cero en la intervención del proyecto,

pues, no se evidencia un desarrollo de esas prácticas y/o conductas. Cabe recalcar, que un existe en los estudiantes un desconocimiento teórico de lo que implica solucionar conflictos y establecer relaciones empáticas.

- Se concluye, que el público objetivo tiene incongruencias en sus actitudes y prácticas de su vida cotidiana; puesto que, en "teoría" dicen actuar de una determinada forma pero en la "práctica" o ante los ojos de otras personas (docentes) sus prácticas resulta ser totalmente opuestas.
- En relación, a la segunda variable del proyecto (capacidad para desarrollar proyectos en beneficio de su comunidad utilizando el juego y el deporte), los estudiantes no cuentan con los conocimientos teóricos ni prácticos para el desarrollo de proyectos en beneficio de su comunidad al confirmar los docentes: que el 89% de sus alumnos NO saben diseñar un plan de acción a favor de su comunidad, que sólo el 11% sus alumnos utilizan los juegos y el deporte para actuar ante una problemática de su comunidad y en 22% manejan conocimientos de como planificar un evento deportivo. Se debe destacar, que casi la cuarta parte de respuestas de la subvariable *habilidad para planificar, ejecutar y evaluar proyectos comunitarios* están en blanco (22%). A pesar de lo mencionado, existen indicios que demuestran la viabilidad del proyecto en este aspecto, pues los docentes manifiestan que sus alumnos son solidarios (67%), que conocen los problemas de su comunidad (45%) y que presentan disposición a trabajar en proyectos que involucren el juego y el deporte (67%). Asimismo, los estudiantes manifiestan que sí creen que es posible educar preventivamente a través del juego y el deporte (68%).

5.2 RECOMENDACIONES

De acuerdo a los análisis de los datos recogidos mediante los tres instrumentos aplicados se recomienda lo siguiente:

1. Sería importante que se diseñen estrategias de intervención diferenciadas. Una dirigida a los colegios que se encuentran en la zona urbana (Micaela Bastillas, Cristo Rey y José Leonardo Ortiz) y otra modalidad de intervención para el colegio de la zona rural (Cruz de Pumacirca). Debido a las diferencias marcadas que han arrojado los resultados. Cabe recalcar, que siempre que las estrategias estén definidas a partir de criterios técnicos bien claros, no tienen por qué ser homogéneas, por el contrario las estrategias heterogéneas pueden tener resultados más visibles en casos particulares, y cuando existen resultados diferentes en varios aspectos.
2. Revisar y reforzar las estrategias de intervención correspondientes a los aspectos: confianza en sí mismo, relaciones empáticas y capacidad para resolver conflictos, concernientes a la primera variable (habilidades de liderazgo); y planificación, ejecución y evaluación de proyectos, de la segunda variable (capacidad para desarrollar proyectos en beneficio de su comunidad utilizando el juego y el deporte). Debido a los valores ínfimos encontrados en estos aspectos, ya que estos aspectos son claves para lograr los objetivos del proyecto.
3. Se recomienda que un equipo multidisciplinario de profesionales conformado por psicólogos, comunicadores y sociólogos realice una evaluación y un seguimiento a los estudiantes de manera personalizada (tutoría), a fin de lograr un óptimo avance en el desarrollo de habilidades de liderazgo, y de esa forma alcanzar los objetivos del proyecto “Enseñar a Jugar”.

4. En relación al desarrollo de la segunda variable: capacidad para desarrollar proyectos en beneficio de la comunidad, se sugiere tomar en cuenta los valores positivos encontrados en los aspectos que comprende la subvariable sensibilidad social.
5. La evaluación, por la diferencia de datos y variedad de indicadores, podría realizarse con mayor constancia, tanto al inicio, de corte y al final. Así como el monitoreo, de preferencia a lo largo del proceso de intervención. Sobre todo, durante el primer año de ejecución en el que se afinan las estrategias de acuerdo a cada realidad.
6. En relación a lo anterior, en el sistema de monitoreo y evaluación del proyecto sería importante que se elaboren instrumentos diferenciados, para la zona rural como para la zona urbana. Asimismo, es importante que el plan de monitoreo tome en cuenta los indicadores de la línea de base para el seguimiento en aquellos colegios que presentaron los resultados bajos.
7. Tomando en cuenta, el estudio “Jóvenes emprendedores” realizado por Miguel Jaramillo y Sandro Parodi del Instituto Apoyo (2003) respecto a que el logro de los objetivos de un proyecto, este no solo debe estar asegurado por los talleres de capacitación, sino que está condicionado al permanente seguimiento del público objetivo; por ello, se recomienda que es necesario realizar un seguimiento permanente de la evolución de las habilidades en los estudiantes del proyecto “Enseñar a Jugar” de Lambayeque.
8. En una futura medición se recomienda realizar una encuesta a los padres de familia que están participando en algunas actividades del proyecto, con la finalidad de obtener información complementaria relevante respecto a la primera variable. Puesto

que, ellos están en contacto permanente con los educandos y pueden dar una mayor información sobre la evolución de los mismos. Así también, se recomienda la aplicación de un focusgroup a los docentes tutores de los años en cuestión. Todo esto con la finalidad de obtener una información más exacta de las variables.

9. Es de vital importancia el establecimiento de alianzas estratégicas con las organizaciones de la comunidad en general, pues debido al alto porcentaje de organización y participación encontrado en el lugar, se convierten en aliados claves para el monitoreo y evaluación del proyecto y por ende para el logro de los objetivos previstos en el proyecto.
10. Se sugiere que se desarrollen terapias grupales de fortalecimiento de la autoestima y confianza en los demás, dirigidas por psicólogos especialistas en el tema. A fin de desinhibir a los estudiantes para que puedan expresar sus sentimientos, pues la mayoría manifiesta que les es difícil demostrar sus sentimientos. Debido a que este es un aspecto crucial para el desarrollo de las habilidades de liderazgo en los jóvenes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACUÑA, A.

1994 *Fundamentos socio-culturales de la motricidad humana y el deporte*, Granada: Universidad de Granada.

ALMEIDA, A.

2003 "Cuerpos multiculturales y educación físico-deportiva: retos, propuestas y experiencias"[CD-ROM]. *El Pensamiento del Profesorado. XXI Congreso Nacional de Educación Física*. Santa Cruz de Tenerife: Universidad de La Laguna.

ANDER-EGG, Ezequiel

1993 *Técnicas de Investigación Social*. 23ª edición, Buenos Aires: Editorial Magisterios del Río de La Plata.

ARNÁIZ, P. y MARTÍNEZ ABELLÁN, R.

2002 "La integración de las minorías étnicas: hacia una educación intercultural". En: R. Marchena, y J. D. Martín (coords.): *De la integración a una educación para todos*. Madrid: CEPE-ICSE.

BLEJMAR, Bernardo; Olga NIRENBERG y Néstor PERRONE

1998 *La juventud y el liderazgo transformador*. Buenos Aires: Organización Panamericana de la Salud. Consultada: 30 de agosto 2010.

<<http://www.paho.org/Spanish/HPP/HPF/ADOL/Liderspa.pdf>

BLÁZQUEZ, D.

1986 *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.

CALZETTA, Juan José, María Rosa CERDA y Graciela PAOLICCHI.

2005 *La Jugoteca: Niñez en riesgo y prevención*. Buenos Aires: Grupo Editorial Lumen

CAHIAN, Adolfo

2004 *Las ONGs: organizaciones no gubernamentales: la participación ciudadana, el liderazgo comunitario*. Buenos Aires: LaRocca, 269p

CARRAZCO, Omar

2008 "La importancia del deporte-salud". *Colección Estudios Sociales, Fundación "La Caixa"*. Barcelona, N° 26. Consultada: 12 de mayo 2009.
«http://obrasocial.lacaixa.es/estudiossociales/vol26_es.html»

CORNEJO Y ROSADO, Miguel Ángel.

2006 *¿Cómo desarrollar líderes y culturas corporativas de clase mundial?*. Lima: Servicios Especiales de Edición, 157p

CORRAL, J.

2005 «La iniciación deportiva de los niños/as en las escuelas deportivas. Cooperación o competición». *Educación Física y Deporte Escolar. Actas del VI Congreso internacional*. Córdoba: Gymnos.

CHAVES, Mariana

2009 *Estudios sobre juventudes en Argentina 2007*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata: Red de Investigadora/es en Juventudes. Consultada: 5 de mayo de 2010

«http://www.editorial.unlp.edu.ar/22_libros_digitales/chaves-OK.pdf»

CHECKOWAY, Barry N. y Lorraine M. GUITIERREZ

2009 *Teoría y práctica de la participación juvenil y el cambio comunitario*. 12 Ed. Barcelona:Editorial GRAO, de IREF, S.L., 133p

DE LEON DE CONTRERAS, Reyna

2011 *"Liderazgo para el cambio"* [diapositivas]. Guatemala: Upana. Consulta: 25 de mayo 2010.
<<http://es.scribd.com/doc/55847158/Liderazgo-Para-El-Cambio-Ensayo-Upana>>

DEPORTE Y NUTRICIÓN

2006 "El tabaco y el deporte". Consultada: 16 de setiembre 2010.
<<http://www.deporteynutricion.net/Articulos/actualidad-articulo8.aspx>>

DEVÍS, J.

1992 «Bases para una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos». *Nuevas perspectivas curriculares en la educación física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona, Eds. J. Devís y C. Peiró., INDE.

DINELI, Raimundo A.

2004 *Ludotecas Ludocreativas*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio,

FLORES, Paul

2008 Publicada el 27 de diciembre “Juego y Deporte”. *Blog de Paul Flores. Juego o Deporte ¿Educación Física?* Consultada: 23 de julio 2010.
<<http://lefpaul-enef-bine.blogspot.com/2008/12/juego-y-deporte.html>>

FURLÁN, Alfredo

2005 «La labor educativa de los profesores de educación física» *Revista Iberoamericana de Educación*, ISSN 1022-6508, N° 39, pp.107-125.

GARCÍA, Antonio y María Laura SCHIFFRIN

2005 «Sistematización y aprendizajes del proyecto: Formación en Liderazgo Juvenil para la Actoría Social en América Latina» *Iniciativa Latinoamericana (Uruguay) y Fundación SES (Argentina)*
Consultada: 16 de setiembre 2012
<<http://www.inlatina.org/escuela-actoria-social-juvenil/documentos/publicacion-caraguata.pdf>>

GIL MADRONA, Pedro y Onofre Ricardo CONTRERAS JORDÁN

2005 “Enfoques actuales de la Educación Física y el Deporte. Retos e interrogantes: el manifiesto de Antigua”, *Revista iberoamericana de educación*. Guatemala, N° 39, pp. 225-256.

GIRONA, CARMEN

2007 “Los juegos infantiles tradicionales reducen la obesidad y desarrollan la autoestima”. *El País*. Salud. Madrid, 10 de julio 2007. Consultada: 15 abril 2010.

<http://www.elpais.com/articulo/salud/juegos/infantiles/tradicionales/reducen/obesidad/desarrollan/autoestima/elpepusocal/20070710elpepisa_5/Tes>

HERNÁNDEZ, Roberto; Carlos FERNÁNDEZ y Pilar BAPTISTA
2003 *Metodología de la investigación científica*. 3ra. Edición.
Chile: McGraww-Hill Interamericana.

INSTITUTO PERUANO DEL DEPORTE

2008 Plan Operativo Institucional. Lima
<http://www.ipd.gob.pe/transparencia_ipd/doc_transparencia/generales/1_POI_2008_Mod.pdf>

JARAMILLO, Miguel y Sandro PARODI

2003 *Jóvenes Emprendedores*. Lima: Instituto APOYO

KRAUSKOPF, Dina.

2003 "Las políticas de juventud en América Latina". *Nueva Sociedad 2000*. Viña del Mar: Cidpa,

LUSSIER, Robert

2005 *Liderazgo: teoría, aplicación, desarrollo de habilidades*. México: Thompson XXI.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

2009 Ley 280444. Ley General de Educación. 16 de julio

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

2009 *Resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes 2009 – ECE 2009* [diapositivas]. Lima. Consultada: 31 de enero 2009

<http://www2.minedu.gob.pe/umc/ece2009/Resultados_ECE2009.pdf>

ÑAUPAS, Humberto; Novoa Eliana MEJÍA ELÍAS, y Alberto VILLAGÓMEZ.
2011 *Metodología de la investigación científica*. 2da. Edición.
Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

ORGANISMO DE LAS NACIONES UNIDAS

2007 *Los jóvenes en el Perú: Invertir en la juventud*. Lima.
Consultada: 31 de enero 2011
<<http://www.onu.org.pe/Publico/infocus/juventudperu.aspx>>

RAGA DÍAZ, Jorge y Raquel RODRIGUEZ GONZALES

2001 "Influencia de la práctica de deporte para la adquisición de habilidades sociales en los adolescentes" *Revista Aula Abierta*, N° 78, pp. 22-44

RODRÍGUEZ GÓMEZ, Gregorio; Javier GIL FLORES y Eduardo GARCÍA JIMENEZ

1996 *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada: Editorial Aljibe.

SANDÍN ESTEBAN, María Paz

2003 "Investigación cualitativa en educación". *Fundamentos y tradiciones*. México: Mc Graw-Hill.

SILVA DREYER, Carmen Luisa y M. Loreto MARTÍNEZ GUZMÁN

2007 "Empoderamiento, Participación y Autoconcepto de Persona Socialmente Comprometida en Adolescentes Chileno". *Revista Interamericana de Psicología*. Santiago, Vol. 41, N° 2, pp. 129-138

UNICEF

- 2007 Deporte para el Desarrollo en América Latina y el Caribe. Panamá, 2007, pp.3-5. Consultada: 28 de setiembre 2010.
<[http://www.unicef.org/lac/deporte_para_el_desarrollo\(2\).pdf](http://www.unicef.org/lac/deporte_para_el_desarrollo(2).pdf)

VICENTE PEDRAZA, Miguel

- 2005 “El cuerpo de la educación física: dialéctica de la diferencia”. *Revista iberoamericana de educación*. Madrid / Buenos Aires, ISSN 1022-6508, N° 39, 2005, pp. 53-72.

VIVAS Edison y Milady GUEVARA DE SEQUEDA

- 2003 “Un juego como estrategia educativa para el control de *Aedes aegypti* en escolares venezolanos”. *Revista Panamericana de Salud Pública*. Maracaray, Vol. 14, N° 6, pp. 394 – 401.

ANEXOS 1

MODELOS DE INSTRUMENTOS

- i. Guía del FocusGropus
- ii. Cuestionario a alumnos
- iii. Encuesta a docentes

i. GUIA DE GRUPO FOCAL

La técnica está orientada a la búsqueda de información del punto cero de la intervención de la ONG Rightto Play en el programa “Jóvenes como líderes”, del Proyecto “Enseñar a Jugar” dirigido a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la provincia de Chiclayo en el departamento de Lambayeque y en el departamento de Cusco.

El grupo focal aporta datos cualitativos en la medida que hurga en las profundidades más íntimas de las motivaciones, percepciones, valores, creencias y actitudes de las personas, como son los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria.

El número de grupos focales que se aplicaran son seis: dos para estudiantes de 3ro de secundaria, dos para estudiantes de 4to de secundaria y otros dos a 5to de secundaria. Así se incluye a todos los segmentos muestrales mencionados, cuyo análisis será relevante en cumplimiento del objetivo del estudio. Cuanta mayor representatividad haya de todos los grupos beneficiarios.

A. OBJETIVOS:

- Identificar la situación inicial de los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria respecto a los indicadores del marco lógico, correspondientes al programa de Liderazgo, del Proyecto “Enseñar a Jugar”.
- Identificar los comportamientos iniciales de los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria para medir en el tiempo los efectos logrados como resultado de la intervención social.

B. RECOMENDACIONES:

El FocusGroup será llevado a cabo bajo ciertos principios básicos, que a continuación detallaremos:

- El número promedio de participantes de cada grupo focal fluctuará entre seis y ocho personas. La duración será entre 40 a 50 minutos. Incluye todas sus fases, desde el “calentamiento”, el cuerpo de la discusión, hasta el cierre y despedida.
- Se usará un ambiente adecuado de tamaño apropiado, cómodo y acondicionado.
- Para las discusiones de grupos de enfoque, se prefiere acomodar las sillas en forma circular con la finalidad que todos se puedan ver, hablar y escuchar.
- Es importante que el focus sea grabado, para lo cual es importante pedir permiso al grupo sobre el uso de la grabadora.
- Su desarrollo debe estar al mando de un moderador, que será quien realice las preguntas. La buena conducción de un focus debe reunir las cualidades de estilo, conocimiento de la técnica y experiencia.
- Debe haber un secretario acompañando al moderador, que ayude con la grabadora y que tome nota de las actitudes, emociones y otros acontecimientos que se susciten durante el grupo focal.
- En cada sección de la guía, hay una nota para el facilitador que explica el propósito de la sección y una lista de preguntas
- El FocusGroup se llevará a cabo en base a una guía flexible de discusión grupal. La cuál fue diseñada y redactada con anticipación.
- Se realizará entorno a las relaciones interpersonales amables y tolerantes.
- El focus debe ser flexible con adaptación constante a los requerimientos del desarrollo
- El grupo focal buscará obtener la mayor riqueza y profundidad de las opiniones, pero no deben llevar al desgaste y aburrimiento de

los participantes. Con ello, sólo se conseguirían respuestas simples, superficiales y mecánicas para salir del paso.

- Debe ser comprensible el proceso: distinción entre lo que se dice y como se dice, evitando tensiones, conflictos.

ROL DEL FACILITADOR:

El Grupo Focal requiere de una buena conducción, que debe manejarse bajo los siguientes criterios:

- Cubrir todos los temas de la guía de discusión, desplazándose de uno a otro de manera natural, nunca cortante.
- Profundizar y certificar la veracidad de las opiniones.
- Alentar la participación, el intercambio y la discusión.
- Manejar con sutileza los problemas que puedan surgir en el curso de un grupo (apatía, desorden, liderazgo, pudor u otros), evitando herir sentimientos, ideas religiosas, convicciones y, menos aún, actitudes o creencias culturales.
- Analizar sobre la marcha el lenguaje verbal y no verbal de los participantes y, a partir de ello, generar nuevas hipótesis y preguntas.

ROL DEL SECRETARIO U OBSERVADOR

- Estar pendiente de la grabadora
- Tomar nota de las actitudes, emociones y otros acontecimientos importantes que se susciten durante el focusgroup

C. APLICACIÓN:

El grupo focal se aplicará a:

- Alumnos de 3ro, 4to y 5to de secundaria que oscilan entre las edades de 13 a 16 años de los centros educativos, que participan

en el programa “Jóvenes como líderes”, del Proyecto “Enseñar a Jugar” (ejecutado por la ONG Rightto Play)

D. ORGANIZACIÓN:

1. Realizar las coordinaciones respectivas con las personas a participar del grupo focal.
2. Preparar con anticipación los materiales a emplear en el grupo focal, se sugiere grabar para no perder detalle de información.

E. METODOLOGÍA:

Se entrega una guía de preguntas y conceptos claves que se desea explorar:

**GUÍA DE FOCUS GROUP DEL 3er COMPONENTE DEL PROYECTO
“ENSEÑAR A JUGAR” CHICLAYO– LAMBAYEQUE**

**GRUPO FOCAL A LOS ALUMNOS DE 3ro, 4to Y 5to SECUNDARIA DE LOS C. E. DE LA
PROVINCIA DE CHICLAYO - LAMBAYEQUE**

Objetivo: Identificar la situación inicial de los estudiantes de secundaria respecto a la intervención del 3er componente del Proyecto “Enseñar a Jugar”, en base a los indicadores del marco lógico para medir los comportamientos o modo de pensar de los alumnos de 3ro, 4to y 5to de secundaria de Chiclayo.

Indicador: Situación Inicial de la intervención del tercer componente del Proyecto “Enseñar a Jugar” en la provincia de Chiclayo - Lambayeque.

Dirigido a:.....

Lugar:.....**Fecha:**

Número de participante: 06 ó 08 personas

Comunidad Participante:

Institución Educativa:

Número de participantes: **Femenino:** **Masculino:**

Nombre del Facilitador:

Nombre del Registrador:

Análisis: Equipo investigador

ETAPAS CLAVES	Conceptos fundamentales a explorar	Preguntas sugeridas
Presentación	Presentación del presentador y de cada Participante	<p>Nombre y apellidos: Edad: Lugar de Procedencia: Nombre de la Escuela: Presentación de la ONG: Buen día, estimados alumnos somos de la ONGRightto Play, queremos compartir con ustedes unas preguntas sencillas sobre sus experiencias, relacionadas al juego y el deporte, en la escuela y la comunidad. Les pedimos que sean los más sinceros posibles en las respuestas, para que sea más efectiva la aplicación del programa "Jóvenes como líderes" que desarrollará nuestra institución en beneficio de ustedes.</p>
SITUACIÓN ACTUAL	Cobertura de Focalización de Beneficiarios	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Practican deportes en su colegio?.. y en la comunidad? 2. ¿Cuáles son los deportes que practican con mayor frecuencia? 3. ¿Conocen algunos juegos o deportes que les gustaría desarrollar en su colegio o comunidad? Mencionar algunos de ellos 4. ¿Sabén en qué medida los juegos o deportes les ayudan a mejorar su rendimiento en el colegio? 5. ¿Creen que a través de los juegos o deportes se puede ayudar a solucionar algunos problemas que les afectan?
I. DESARROLLO DE HABILIDADES DE LIDERAZGO INCLUSIVO	1.1 Tener confianza en sí mismo	<ol style="list-style-type: none"> 6. ¿Cuáles son los objetivos y metas que se han propuesto para sus vidas? ¿Ustedes saben en qué consiste un plan de vida, lo han hecho en el colegio? ¿Nos pueden contar un poquito sobre esto?
	1.3.1 Comunicar sus ideas adecuadamente	<p><u>1.3.1.1 Se expresan con claridad</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 7. ¿Uds. sienten que saben hablar bien? ¿Porque? 8. ¿Les gusta participar en debates?
		<p><u>1.3.1.4 Escuchan activamente</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 9. ¿Creen que es importante escuchar a los demás? ¿Cuándo escuchas a otra persona crees que lo haces con corazón, oídos, y mente? ¿por qué? 10. ¿Cuándo escuchan identifican las ideas más importante de la conversación? 11. ¿Cuándo conversan con sus compañeros toman en cuenta sus opiniones? 12. ¿Aplican en su vida cotidiana los consejos que reciben de los demás? 13. ¿Cuándo sus compañeros no tiene la misma opinión que ustedes? ¿Cómo reaccionan? 14. ¿Toman en cuenta las ideas de los demás para mejorar su discurso, en una próxima oportunidad?
	1.3.2 Establecer relaciones empáticas	<p><u>1.3.2.1 Respetar las diferencias de los demás</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 15. ¿Cuándo un compañero de clase tiene una característica física singular (alto, bajo, chato, etc.)? ¿Haces bromas? 16. ¿Cuándo un compañero de clase tiene una limitación física? ¿Haces bromas? <p><u>1.3.2.2 Valorar sus aportes</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 17. ¿Sabén reconocer virtudes en sus compañeros? ¿Cómo cuáles? 18. En el aula siempre hay un líder de grupo, ahora me gustaría que piensen en él un momento y luego me digan ¿Qué cualidades tiene este líder? ¿Qué cualidades debería tener? ¿Identifican algunas de esas cualidades en sus compañeros? ¿Cuáles?

	1.4 Solucionar problemas	<p><u>1.4.1.1 Plantear soluciones</u></p> <p>19. ¿Cuándo discuten con sus compañeros porque no comparten la misma opinión frente a un tema? ¿Cómo lo resuelves?</p> <p>20. ¿Llegan a pelearse con las manos? ¿Con qué frecuencia?</p> <p>21. ¿O lo solucionan conversando con sus compañeros? ¿Con qué frecuencia?</p> <p>22. ¿Luego del altercado, que hacen, se amistan o ya no se hablan ni ven?</p> <p><u>1.4.1.2 Llegar a consensos.</u></p> <p>23. ¿En un debate con sus compañeros, encuentran puntos en común sobre el que basar conclusiones?</p> <p>24. ¿Les resulta fácil o difícil llegar a acuerdos con sus compañeros, frente a un tema que genera discusión?</p>
	1.5 Trabajar en equipo	<p><u>1.5.1.1 Organizarse con sus pares en grupos</u></p> <p>25. ¿Cómo prefieren hacer sus trabajos solos o en grupo? ¿Por qué?</p> <p>26. ¿Qué tipo de actividades grupales han desarrollado en grupo, con sus compañeros en el colegio?</p> <p>27. ¿Qué tipo de aportes dan cuando trabajan en grupo?</p> <p>28. ¿Sabes distinguir los trabajos que hacen cada uno de los miembros dentro de un equipo?</p> <p>29. ¿Están dispuestos a realizar actividades de juego o deporte con sus compañeros? ¿Porque?</p> <p><u>1.5.1.2 Realizan actividades para lograr los objetivos y metas comunes del equipo en su colegio.</u></p> <p>30. ¿Han realizado con sus compañeros del colegio alguna actividad en grupo?</p> <p>31. ¿Para dicha actividad establecieron metas comunes para el grupo? ¿Por ejemplo?</p> <p>32. ¿Qué acciones ejecutaron para alcanzar las metas comunes del grupo? Mencionarlos</p> <p><u>1.5.1.4 Compañerismo</u></p> <p>33. ¿Cómo demuestras tu amistad, a tus compañeros del grupo?</p> <p>34. ¿Cuándo un compañero del grupo pasa por una situación difícil? ¿cómo actúan?</p> <p>35. ¿Qué hacen cuando un compañero del grupo logra sus metas? ¿Celebran con ellos su éxito? Por qué?</p>
II. CAPACIDAD PARA DESARROLL	2.1 Sensibilidad Social	<p>36. ¿Has participado en alguna actividad en beneficio de tu comunidad para resolver un problema?</p> <p>37. ¿Utilizaron el juego y/o el deporte para ello?</p> <p>38. ¿En sus horas libres realizan algún proyecto de beneficio social?</p> <p>39. ¿Están dispuestos hacer algo frente a un problema de su comunidad?</p> <p>40. ¿Te gusta motivar a la gente a participar en actividades de beneficio social para tu comunidad?</p>
	2.2 Habilidad para	<p><u>2.2.1 Identifican problemas:</u></p> <p>41. ¿Conocen los problemas que afecta a tu comunidad?</p> <p>42. ¿Conocen los problemas que afecta a la juventud de tu comunidad? ¿Cuáles?</p> <p>43. ¿Tu comunidad, cuenta con cosas valiosas por la que pueda ser reconocida? ¿Cuáles?</p> <p>44. ¿A través de los juegos y deporte creen que se podría educar a los estudiantes sobre un tema, ejemplo HIV/Sida, drogas, etc.?</p>

AR PROYECTOS EN BENEFICIO DE SU COMUNIDAD UTILIZANDO EL JUEGO Y EL DEPORTE	planificar	<p><u>2.2.2 Toman decisiones:</u></p> <p>45. ¿Cuándo se da un problema en tu comunidad toman la decisión de hacer algo al respecto para generar cambios positivos? (Si la respuesta es NO pasar a la pregunta 71)</p> <p>46. ¿Conversan con sus compañeros para tomar una decisión de grupo?</p> <p>47. ¿Ayudan a las personas cuando necesitan tomar decisiones sobre un problema que afecta a su comunidad?</p> <hr/> <p><u>2.2.3 Diseñan actividades</u></p> <p>48. ¿Realizan campeonatos deportivos? ¿Con qué frecuencia?</p> <p>49. ¿Forman parte de algún club deportivo?</p> <p>50. ¿En tus horas fuera de clase realizan jornadas deportivas?</p> <p>51. ¿Alguna vez han diseñado un plan de acción a favor de su comunidad? ¿Explicar? Cuándo diseñan un plan de acción de ayuda social para su comunidad. ¿Toman en cuenta las necesidades de la comunidad? (Si la respuesta es NO, TERMINA EL FOCUS GROUP)</p> <p>52. ¿Identifican los recursos con que cuenta la comunidad, que son útiles para el desarrollo del plan? ¿Utilizarían los juegos y los deportes para ello?</p> <p>53. <u>¿Qué clase de actividades les gustaría definir, dónde podrían incluir los juegos o los deportes para enseñarles a los estudiantes por ejemplo; acerca de las drogas acerca de sus derechos?</u></p> <p>54. ¿Se preocupan en conocer las características de su público objetivo antes de realizar un evento social o deportivo? ¿Para ello, elaboran los objetivos y metas de las actividades de lo que desean hacer?</p> <p>55. ¿Conocen que cosas son necesarias y cómo planificar para llevar adelante un evento deportivo? ¿Establecen las acciones que desean llevar a cabo con el plan de acción? ¿Toman en cuenta en su plan de acción actividades destinadas a incentivar la participación de la población?</p> <p>56. Al programar las actividades ¿Definen el lugar de la actividad? ¿Establecen la fecha de inicio y fin? ¿Asignan responsables para cada tarea? ¿Toman en cuenta los materiales que van a necesitar para el desarrollo de la actividad?</p>
	2.3 Ejecutar actividades	<p><u>2.3.1 Desplegar acciones</u></p> <p>57. ¿Cuándo ejecutan acciones a favor de su comunidad utilizan el juego o deporte, o ambas? ¿Cuáles?</p> <p>58. ¿Motivan y/o ayudan a la gente a trabajar juntos por una causa común?</p>
	2.4 Evaluar actividades	<p><u>2.4.1 Reflexionar sobre las actividades desarrolladas</u></p> <p>59. Luego de de culminar una actividad social. ¿Reflexionan sobre lo realizado? ¿Qué opinión emitirían acerca del último proyecto desarrollado por tu grupo en tu comunidad?</p> <p>60. ¿Identifican los logros alcanzados por tu equipo en la comunidad? ¿Cuáles fueron? ¿Identifican los errores cometidos que se dieron durante su ejecución? ¿Cómo cuáles?</p> <p>61. ¿Luego de concluido un evento, evalúan los aportes personales que dieron al equipo? ¿Puedes mencionarlos?</p> <p>62. ¿Aprendieron cosas nuevas como resultado del proyecto realizado? <u>¿En un próximo evento que organicen ¿qué harían para no volver a cometer los mismos errores?</u></p>

II. CUESTIONARIO A ALUMNOS

Esta es una encuesta anónima, con preguntas acerca de tus experiencias y opiniones. Tus respuestas son confidenciales. Y nos ayudaran mucho en el Programa de Liderazgo. Por favor, al responder, tómate tu tiempo y marca con un aspa (x) las alternativas que más sientas que se asemeja a tu accionar. Recuerda no es una prueba y no hay respuestas correctas o incorrectas. Si necesitas ayuda con cualquier pregunta, no dudes en preguntar.

Institución Educativa: _____ Año de estudios:

I. DESARROLLO DE HABILIDADES DE LIDERAZGO INCLUSIVO

1.1 Tener confianza en sí mismo	SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1. Me agrada como soy físicamente				
2. Conozco mis defectos y debilidades				
3. Pienso que merezco respeto de las demás personas				
4. Conozco mis virtudes y fortalezas				
5. Hay muchas cosas de mi aspecto físico que me gustaría cambiar				
6. Pienso que he logrado cosas positivas en mi vida				
7. Cuando me sucede algún problema pienso que puede solucionarse				
8. De las situaciones que vivo rescato lo positivo				
9. Me gusta asumir nuevos retos				
10. Reconozco mis emociones en diferentes situaciones de mi vida				
11. Evado lo que me causa miedo				
12. Me gusta asumir riesgos				
13. Pienso que el miedo es señal de debilidad				
14. Reconozco que carezco de algunas habilidades para ciertas tareas				
15. Me siento triste cuando recuerdo momentos difíciles de mi vida				
16. Sé lo que quiero lograr en un futuro				
17. Tengo mis metas claras				
18. Formo parte de un club deportivo				
1.2 Tener confianza en los demás	SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
19. Puedo hablar abiertamente de mis sentimientos.				
20. Confío generalmente en mis amigos				
21. Cuando hago deportes dejo que mis				

compañeros me orienten				
22. Cuando realizo alguna actividad en grupo, me desagrada que me digan lo que tengo que hacer				
1.3. Comunicación Efectiva	SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1.3.1 Comunicar sus ideas adecuadamente				
23. Me agrada participar en debates				
24. Ordeno mis ideas antes de hablar sobre un tema				
25. Realizo movimientos corporales (posturas) y/o gestos para comunicarme con los demás				
26. Creo que es importante escuchar a los demás				
27. Escucho a los demás con corazón, oídos, y mente				
28. Al escuchar a otra persona repito las ideas básicas para hacer notar que estoy escuchando				
29. Cuando escucho a otra persona identifico las ideas claves de la conversación				
30. Al dialogar con mis compañeros valoro sus opiniones				
31. Tomo en cuenta las sugerencias de otros para mi vida				
32. Utilizo un tono de voz positivo al hablar con mis compañeros de clase				
33. Comprendo el mensaje que me transmite otra persona				
34. Tomo en cuenta las ideas de los demás para adecuar mi mensaje en una próxima oportunidad				
35. Me desagrada cuando los demás tienen opiniones diferentes a las mías				
1.3.2 Establecer relaciones empáticas	SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
36. Reconozco cualidades positivas en mis compañeros				
37. Identifico defectos en mis compañeros				
38. Soy atento y amable con personas que tienen diferentes características físicas a la mía				
39. Cuando un compañero de clase tiene alguna limitación física hago bromas sobre ello				
40. Cuando un compañero de clase tiene alguna característica física singular, hago bromas sobre ello.				
1.4 Solucionar conflictos	SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
41. Cuando se da una discusión con mis				

compañeros terminamos a golpes				
42. Prefiero conversar con mis compañeros para solucionar las discusiones				
43. En una discusión con mis compañeros, encuentro puntos en común sobre el que basar acuerdos				
44. Me resulta difícil llegar a acuerdos con mis compañeros, frente a un tema que genera discusión				
45. Luego de un conflicto mi relación con mis compañeros es buena				
1.5 Trabajar en equipo	SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
46. Prefiero hacer mis trabajos solo				
47. Me agrada desarrollar trabajos del colegio en grupo				
48. Creo que escuchar atentamente a mis compañeros de grupo ayuda a desarrollar mejor las tareas grupales				
49. Expreso afecto a mis compañeros de grupo con un abrazo				
50. Comparto con alegría el triunfo de mis compañeros				
1.5.1.3 Cooperan entre ellos				
51. Me gusta aportar con ideas a mi grupo para alcanzar unameta				
52. Presto mis materiales de trabajo a mis compañeros				
53. Apoyo amis compañeros cuando necesitan ayuda para terminar una actividad				
54. Me da igual si mis compañeros logran algo positivo				
55. Aliento a mis compañeros de grupo para que logren sus metas				
II. CAPACIDAD PARA DESARROLLAR PROYECTOS EN BENEFICIO DE SU COMUNIDAD UTILIZANDO EL JUEGO Y EL DEPORTE				
2.1 Sensibilidad Social	SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
56. Ayudo a mi prójimo cuando lo necesita				
57. Practico deporte fuera del horario escolar				
58. He desarrollado acciones sociales en mi comunidad utilizando el juego o deporte, como campeonatos deportivos u otros				
59. Conozco los problemas que afectan a mi comunidad				
60. Conozco los problemas que afectan a la				

juventud de mi comunidad				
61. Mi comunidad, cuenta con cosas valiosas por la que pueda ser reconocida				
62. Creo que a través de los juegos y deporte se podría educar a los niños y jóvenes sobre un tema, ejemplo HIV/Sida, drogas, etc.				
63. Dedico tiempo para realizar acciones de ayuda social en mi comunidad				
64. Si existe un problema en mi comunidad estoy dispuesto a hacer algo al respecto, para revertir la situación y generar cambios positivos				
65. Motivo y/o ayuda a la gente a trabajar juntos por una causa común				

SI HA EJECUTADO PROYECTOS (PLAN DE ACCIÓN) EN SU COMUNIDAD CONTINUAR, DE LO CONTRARIO TERMINA AQUÍ LA CUESTIONARIO

2.2 Habilidades para Planificar, Ejecutar y Evaluar Proyectos Comunitarios	SÍEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
66. Antes de ejecutar un plan de acción de ayuda social en mi comunidad identifico los recursos con los que cuenta la comunidad que podrían ayudar a desarrollarlo				
67. Elaboro los objetivos de lo que deseo hacer				
68. Defino las metas que deseo alcanzar en el desarrollo del plan de acción				
69. Determino las acciones a realizar en el plan de acción				
70. Para el diseño del plan de acción tomo en cuenta las necesidades de la comunidad				
71. Al elaborar el plan de acción tomo en cuenta las características de los beneficiarios				
72. Programo las actividades con fechas específicas				
73. Al programar las actividades establezco la fecha de inicio y fin				
74. Cuando programo la actividad determino el lugar donde se llevará a cabo				
75. En el plan de acción tomo en cuenta y escribo todos los materiales que son necesarios para el desarrollo de las actividades				
76. Asigno responsables para cada actividad				
77. Organizo acciones para motivar a las personas a participar en la actividad				
78. Luego de culminar la actividad reflexiono				

sobre lo realizado				
79. Identifico los logros alcanzados con el desarrollo del plan de acción.				
80. Identifico los errores cometidos en el desarrollo del plan de acción.				
81. Reflexiono sobre los aportes personales que di al desarrollo de las actividades				
82. Reconozco las cosas nuevas que aprendí como resultado de la ejecución del plan de acción				
83. Para un próximo evento sé que no volver a hacer para evitar los errores cometidos				



I. MODELO DE ENCUESTA A DOCENTES

Encuestador (a) _____ Lugar: _____

Fecha: _____ Hora (Inicio) _____ Hora (Fin) _____

INSTRUCCIONES: MARCAR CON UN ASPA (x) LAS ALTERNATIVAS CONVENIENTES

Nota: Las preguntas están relacionados a sus alumnos

I. DESARROLLO DE HABILIDADES DE LIDERAZGO INCLUSIVO				
1.3.1 Comunicar sus ideas adecuadamente	SIEMPRE	A VECES	POCAS VECES	NUNCA
1. A sus alumnos les agrada participar en debates				
2. Ordenan sus ideas antes de hablar sobre un tema				
3. Realizan movimientos corporales (posturas) y/o gestos para comunicarse con los demás				
4. Al escuchar a otra persona repiten las ideas básicas para hacer notar que están escuchando				
5. Cuando escuchan a otra persona identifican las ideas claves de la conversación				
6. Al dialogar con sus compañeros valoran sus opiniones				
7. Al hablar con sus compañeros de clase utilizan un tono de voz positivo				
8. Al hablar con sus compañeros de clase les desagrada cuando los demás tienen opiniones diferentes a las suyas				
1.3.2 Establecen relaciones empáticas	SIEMPRE	A VECES	POCAS VECES	NUNCA
9. Reconocen cualidades positivas en sus compañeros				
10. Identifican defectos en sus compañeros				
11. Son atentos y amables con personas que tienen diferentes o particulares características físicas a las suyas				
12. Cuando algún compañero de clase tiene alguna limitación física o conducta o característica física singular, hacen bromas sobre ello.				
1.4 Solucionar conflictos	SIEMPRE	A VECES	POCAS VECES	NUNCA
13. Cuando sus alumnos discuten entre ellos terminan a golpes				
14. Sus alumnos prefieren conversar para solucionar las discusiones				
15. A sus alumnos les resulta difícil llegar a acuerdos con sus compañeros, frente a un tema que genera discusión				

16. Practican el intercambio de ideas con sus pares para llegar a un consenso grupal				
17. Están dispuestos a trabajar en equipos				
1.5 Trabajo en Equipo	SIEMPRE	A VECES	POCAS VECES	NUNCA
18. Saben cómo organizarse en equipos de trabajo				
19. Sus alumnos identifican los roles de cada integrante del equipo				
20. Sus alumnos contribuyen con sus aportes al equipo				
21. <u>¿Qué tipo de aportes hacen cuando trabajan en grupos sus alumnos?</u> 				
22. Sus alumnos motivan a sus compañeros de equipo para lograr las metas comunes				
23. Apoyan a sus compañeros de equipo para lograr las metas del equipo				
24. Saben reconocer las metas comunes a que deben llegar cuando pertenecen a un equipo de trabajo.				
25. Saben, que cuando ellos apoyan individualmente al equipo o grupo es más fácil alcanzar un fin común				
26. Apoyan a sus compañeros cuando pasan por una situación difícil.				
27. Asumen las tareas del equipo en forma equitativa				
28. Comparten sus materiales con los integrantes de su equipo				
29. Expresan afecto a sus compañeros con un abrazo				
30. Celebran la victoria o éxito de sus compañeros				
II. CAPACIDAD PARA DESARROLLAR PROYECTOS EN BENEFICIO DE SU COMUNIDAD UTILIZANDO EL JUEGO Y EL DEPORTE				
2.1 Sensibilidad Social	SIEMPRE	A VECES	POCAS VECES	NUNCA
31. Ayudan a su prójimo				
32. En sus horasfuera de clase realizan jornadas deportivas				
33. Realizan campeonatos deportivos				
34. Son solidarios cuando lo necesita un compañero durante la ejecución de alguna actividad				
35. Utilizan los juegos y los deportes para actuar ante una problemática de su comunidad.				
36. Toman la decisión de hacer algo para generar cambios positivos cuándo se presenta un problema en su comunidad.				
2.2 Habilidades para Planificar, Ejecutar y Evaluar Proyectos Comunitarios por los alumnos de su colegio	SIEMPRE	A VECES	POCAS VECES	NUNCA
37. Saben diseñar un plan de acción a favor de su comunidad.				

38. Conocen los problemas que afectan a la juventud de su comunidad				
39. Conocen los problemas que afectan a su comunidad				
40. Identifican las cosas positivas y recursos de su comunidad				
41. Manejan conocimientos de como planificar un evento deportivo.				
<p>42. ¿Qué clase de actividades les gustaría que sus alumnos realicen? ¿Les gustaría que podrían incluir los juegos o los deportes para enseñarles para hacer proyectos con temas relacionados a las drogas o acerca de sus derechos de los niños?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>				

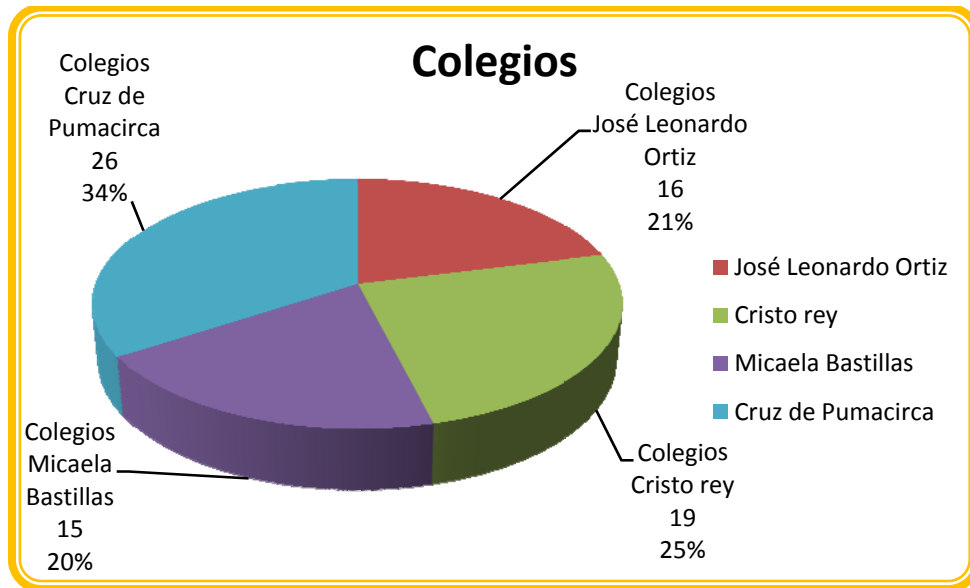




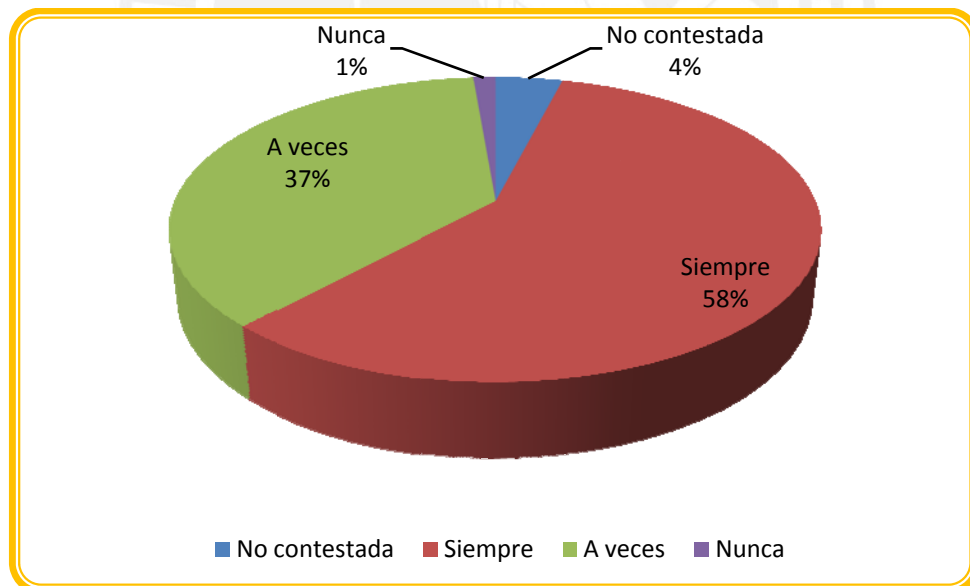
ANEXOS 2

DIAGRAMA DE RESULTADOS

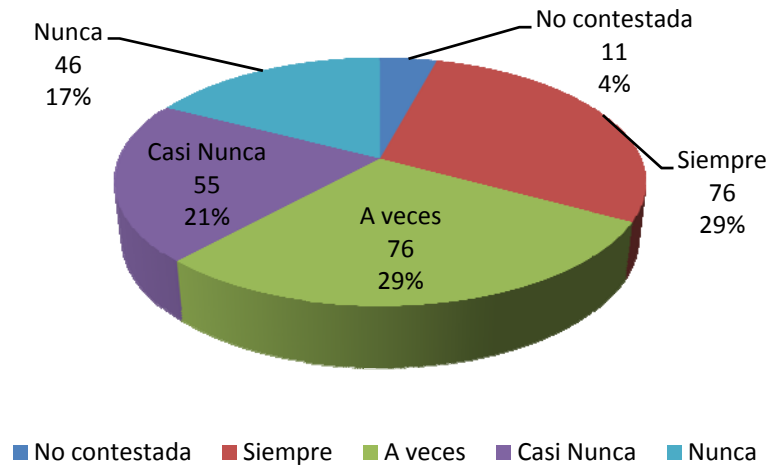
CASO ALUMNOS: RESULTADOS POR VARIABLES



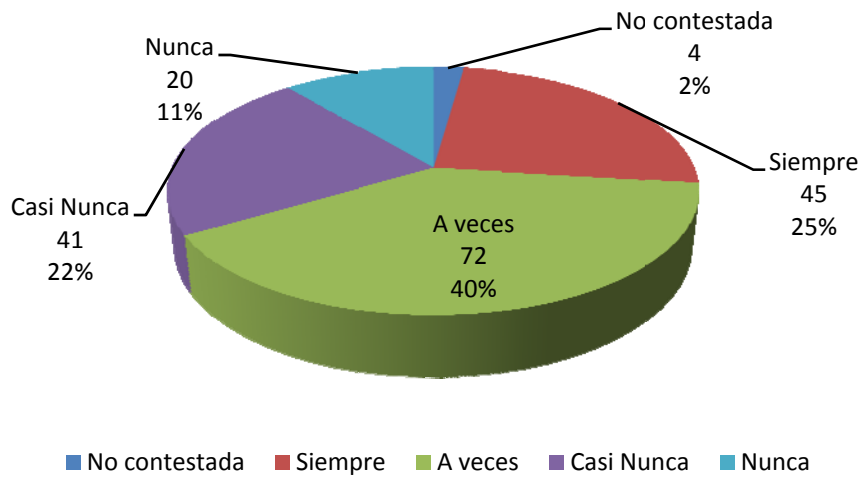
i1: Me agrada como soy físicamente



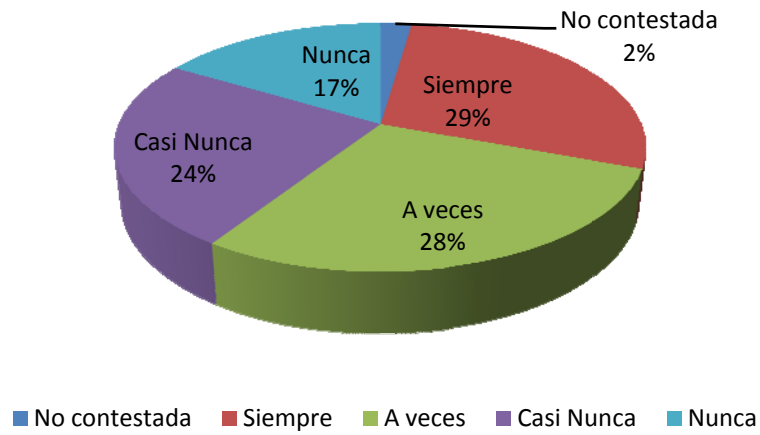
1.1 Tener confianza en si mismo



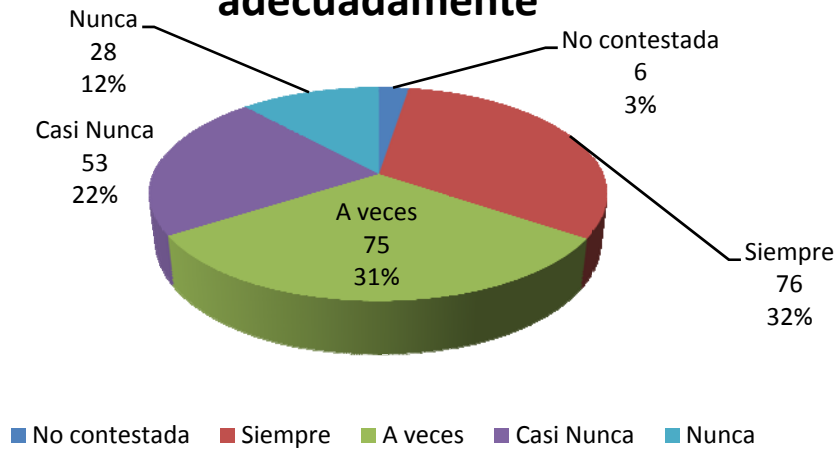
1.2 Tener confianza en los demás



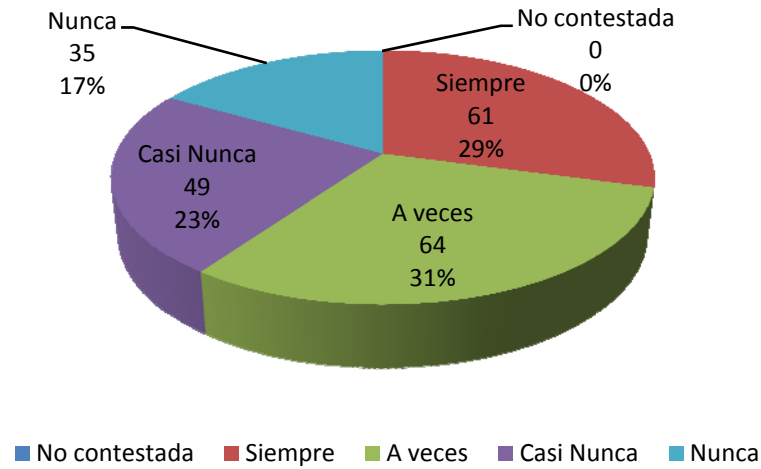
1.3 Comunicación Efectiva



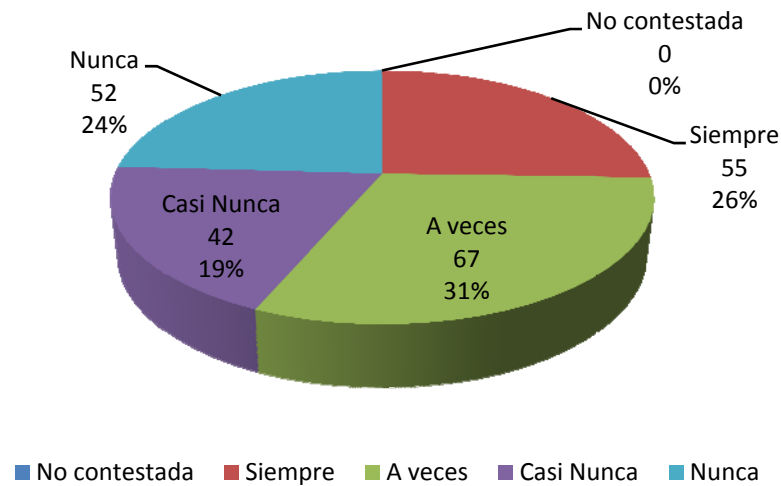
1.3.1 Comunicar sus ideas adecuadamente



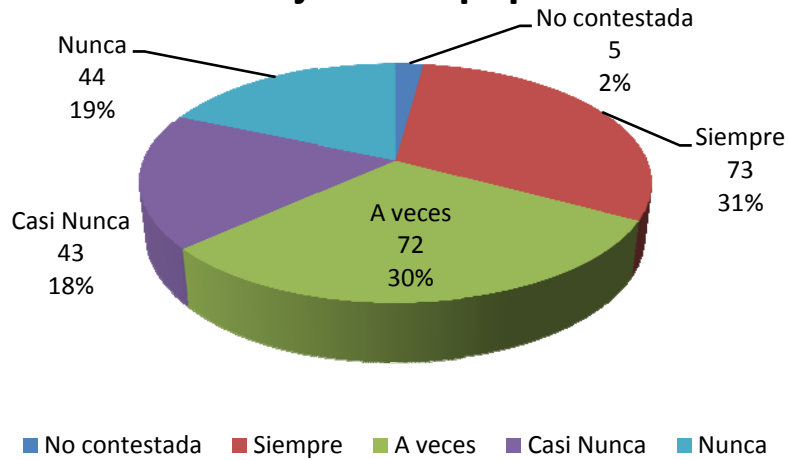
1.3.1 Establecer relaciones empáticas



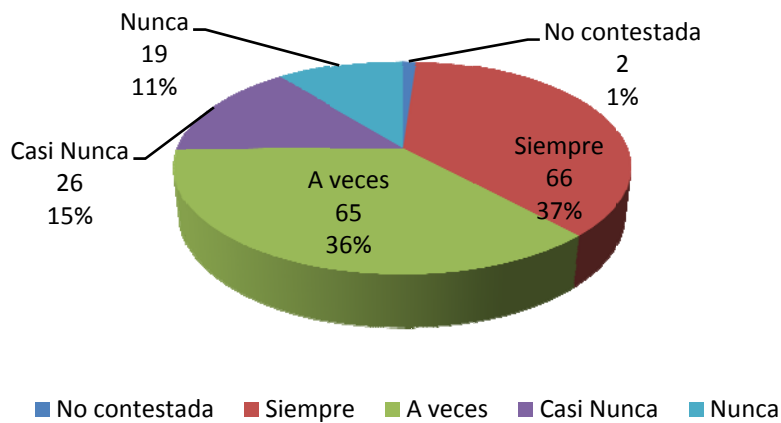
1.4 Solucionar conflictos



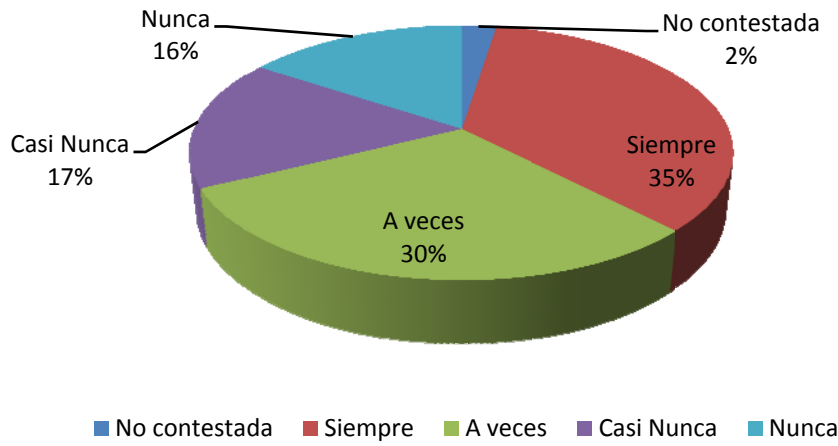
1.5 Trabajar en equipo Total



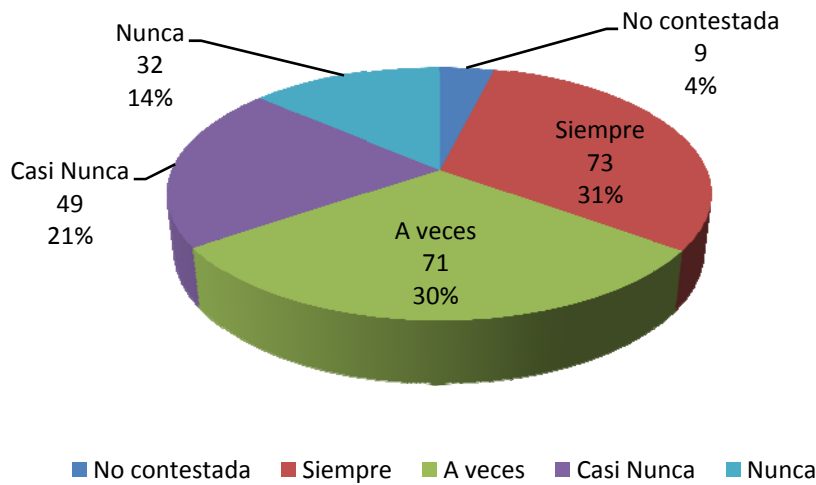
1.5 Trabajo en equipo en pro de un objetivo



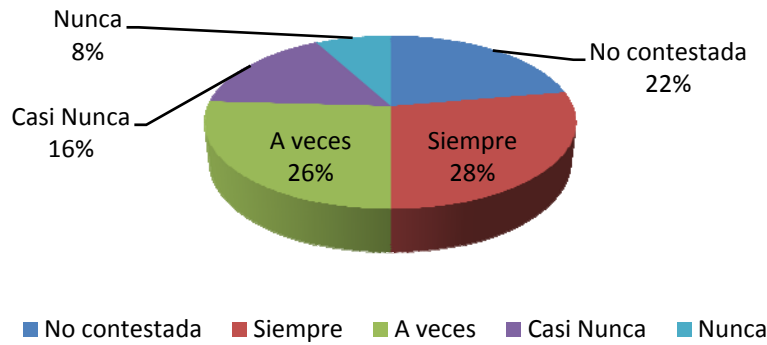
1.5.1.3 Cooperan entre ellos



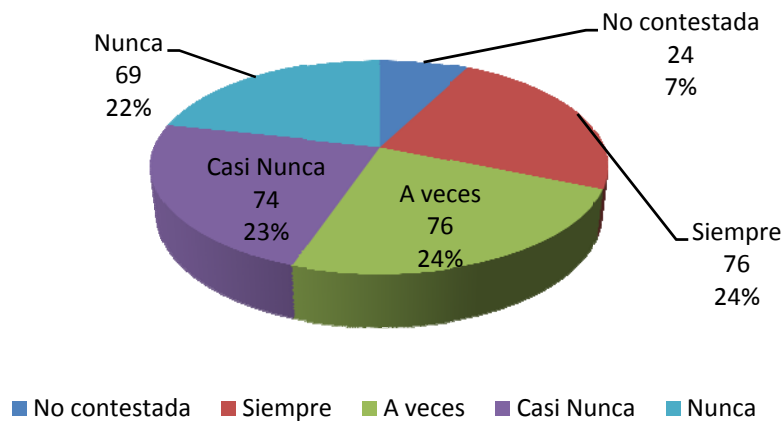
2.1 Sensibilidad Social



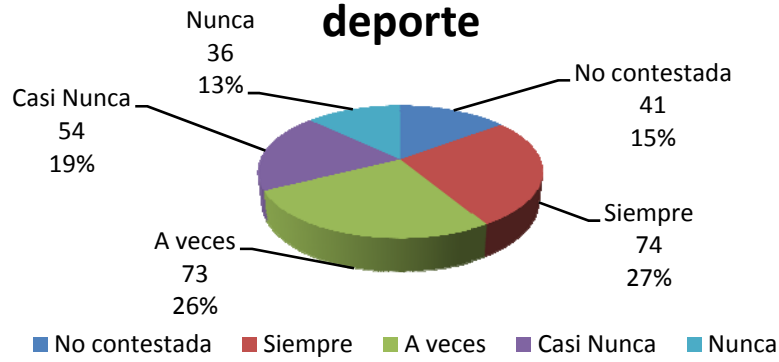
2.2 Habilidades para Planificar, Ejecutar y Evaluar proyectos Comunitarios



I. Desarrollo de Habilidades de Liderazgo Inclusivo



II. Capacidad para desarrollar Proyectos en beneficio de la comunidad utilizando el juego y el deporte





ANEXOS 3

FOTOGRAFÍAS

MAPA DE CHICLAYO



COLEGIO CRISTO REY





FRONTIS DEL COLEGIO CRISTO REY



ALUMNOS DEL COLEGIO CRISTO REY RELLENANDO EL CUESTIONARIO



COLEGIO JOSE LEONARDO ORTIZ



**REALIZANDO EL FOCUS GROPUS EN LOS COLEGIOS DE
CHICLAYO - LAMBAYEQUE**



**ALUMNAS DEL COLEGIO JOSE LEONARDO ORTIZ
RELLENANDO EL CUESTIONARIO**





ALUMNOS RELLENANDO SUS CUESTIONARIOS



**ENCUESTANDO A LOS DOCENTE POR MIEMBRO
DEL EQUIPO DE INVESTIGACIÓN**



SUPERVISANDO EL PROCESO DEL LLENADO DEL CUESTIONARIO POR UNA DE LAS INVESTIGADORAS DEL PROYECTO – COLEGIO MICAELA BASTILLAS



PATIO DEL COLEGIO MICAELA BASTILLAS