



EXPERIENCIAS RECREATIVAS PARA LA INTEGRACIÓN GRUPAL

Mario Francisco Bracamontes Pelayo¹

Resumen

El proyecto corresponde a un estudio cualitativo, que compara la integración grupal de niños y niñas de 5° año de primaria del Instituto Federico Froebel posterior a una intervención de actividades recreativas con un periodo de 3 meses. El estudio involucra a 18 participantes de forma intencionada, contando con 10 niños y 8 niñas. La técnica utilizada para evaluar el avance del programa es la sociometría, donde se podrá apreciar, que el programa de intervención de actividades recreativas, orientado a la integración grupal mejora, la autonomía, la identidad grupal y la cooperatividad en los niños y niñas, en el cual se mostró una mejoría en la interacción de grupo, consolidando los lazos sociales, formando mejores líderes, manifestándose actitudes favorables en las actividades de compañerismo y liderazgo, teniendo como resultado una mejor dinámica para trabajar dentro del salón de clase, construyendo un ambiente sano y positivo, así como la unificación del grupo.

Palabra clave: Actividades recreativas, integración, cooperatividad.

Abstract

The current project it's up to a qualitative study, which compares the group integration of boys and girls of fifth grade from the Federico Froebel Institute followed by an intervention of recreational activities

¹ Primer lugar del área
Recreación, ocio y tiempo
libre, categoría Estudiante.
Seudónimo: lkniuhlti.
m.bracamontes@hotmail.com

with length of three months. The study involves eighteen participants that were chosen intentionally, nine girls and nine boys. The technique to evaluate the progress of the program is through the sociometria, which will show if the intervention of outdoor recreational activities, oriented to the group integration, improves the autonomy, the group identity and cooperation.

Key word: Recreational activities, group integration, cooperation.

Introducción

A través de la historia y de la evolución, el hombre ha ido modificando paulatinamente su estilo de vida, el factor principal de cambio se encuentra en la mejora de las tecnologías y modernidad de las sociedades, que en muchas ocasiones han mostrado enormes beneficios como lo son la mejora de la medicina y el tratamiento de enfermedades degenerativas; sin embargo también podemos encontrar que el funcionamiento de estas nuevas sociedades exige mucho tiempo del ser humano dedicado a su trabajo y a la mejora de su poder adquisitivo, es por ello que otros factores como la familia y la educación de los hijos han sido mermados.

Podemos encontrar situaciones familiares en las que los padres trabajan doble jornada de ocho horas, dejando a sus niños en casa solos y al alcance de medios masivos de comunicación (MMC) como lo son la televisión y el internet, donde la información no siempre es positiva y formadora. Este tipo de exposición desmedida provoca que los niños sean cada vez más adelantados a su edad cronológica, llegando a un punto de conflicto entre lo que ven y lo que sienten, generando en ellos desorientación que se refleja en relaciones conflictivas con sus compañeros en el salón de clases e inclusive con sus padres.

El desarrollo del niño en sus relaciones sociales se torna complicado, siendo que el niño no sabe como comunicarse de manera asertiva, y que ha perdido poco a poco el interés por jugar juegos que impliquen el contacto humano (juegos sociales) y es mediante este tipo de juegos que el niño puede adquirir sensibilidad social, cooperación y responsabilidad grupal (Kawin, 1954).

Diversos estudios marcan las mejoras que se dan en el niño a través de las actividades recreativas. Uno de estos estudios es una investigación realizada en la Universidad del País Vasco, que habla sobre "Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos" (Garaigordobil, 1995) la investigación analiza el valor del juego y la interacción cooperativa entre iguales en el desarrollo cognitivo y socio afectivo en la etapa infantil. Otro estudio realizado desde la clase de Educación Física demostró que la actividad lúdica modifico actitudes y comportamientos en los niños (Salazar, 2010; Gutiérrez, 2004). Huizinga (1978) menciona que el juego es catarsis, motivando al ser humano a mostrarse como un individuo libre, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es en la vida corriente.

En Colima los niños no poseen una integración grupal aceptable es por ello que se busca a través de un programa de intervención de actividades recreativas mejorar los problemas de integración grupal, y es debido a que los cambios significativos a nivel social en los seres humanos son mayormente eficaces en niños de edades primarias (7-12 años) que se pretende trabajar con ellos, puesto que se encuentran en una etapa de adquisición de información y estructura de su personalidad, donde sus esquemas sociales, afectivos y de inteligencia toman un giro importante hacia la construcción de su personalidad (Piaget, 1964).

Prestando atención a estas características, el proyecto va encaminado a mejorar la interacción grupal y social de los niños el cual existen diversos artículos e investigaciones que hacen referencia estos aspectos en los cuales se encuentra un estudio publicado en la revista digital "investigación y educación" hace mención a La Importancia del Juego, el cual forja una referencia sobre el juego y la socialización; argumentando que los juegos de grupo suelen utilizarse para promover el desarrollo cognitivo, social y moral en los niños, siendo apropiados para procurar la cooperación y la interacción grupal (Jiménez, 2006).

Marco teórico

En base a las características del desarrollo personal del niño en esta etapa, se incluyen patrones manifiestos de conducta social tales como la agresión o búsqueda de la atención, así como aquellas conductas y motivaciones, como la lucha por sus metas en el cual implica los aspectos más subjetivos de las emociones y percepciones de los demás, los conceptos y sentimientos que una persona tiene acerca de sí misma, por consiguiente, el auto concepto y la autoevaluación son importantes en su desarrollo personal.

Es por ello dar importancia a diferentes autores y sus teorías ya que avalan los conceptos de la personalidad de manera científica en sus estudios realizados, tales como:

Desarrollo cognitivo (Piaget)

Piaget hace mención a las etapas de maduración del desarrollo y la importancia que tiene con el desarrollo cognitivo en los aspectos psicológicos del niño. Los niños tratan continuamente de captar el sentido de su mundo al relacionarse activamente con objetos o personas. A partir de los encuentros con los acontecimientos, el niño se desplaza constantemente desde las coordinaciones motoras primitivas hacia diversas metas ideales, entre las que figuran las capacidades de razonar abstracto, pensar acerca de situaciones hipotéticas de manera lógica y organizar acciones mentales o reglas a las que llamo operaciones en estructuras complejas de orden superior.

Piaget dentro de su obra explica la relación del juego con las distintas formas de comprensión del niño con el mundo; con esto se sabe que el juego propicia una forma placentera de actuar sobre los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas.

Teoría sociocultural (Lev Vygotsky)

Vygotsky creía que el desarrollo mental, lingüístico y social de los niños está apoyado y mejorado por la interacción social con otros niños. Para el autor la interacción social fomenta el desarrollo. El aprendizaje se despierta a través de una variedad de procesos de desarrollo que pueden operar solo cuando el niño esta interactuando con las personas de su entorno y con la colaboración con sus compañeros. Una vez que los procesos han sido interiorizados, forman parte del propio logro del desarrollo independiente.

Psicosocial (Erikson)

Erikson, se concentro fundamentalmente en como la interacción social contribuye a modelar la personalidad, de ahí el nombre de su método Teoría Psicosocial. La teoría se basa en la identidad del ego, sensación fundamental de lo que somos como individuos en tanto el



auto concepto y la imagen personal. Puesto que, una parte de nosotros se basa en la cultura con la que crecemos y comienza con las interacciones que tenemos con las personas con las que convivimos desde pequeños y en todo el proceso de maduración.

Al insistir en las interacciones sociales, Erikson indica que los progenitores y otras personas pueden favorecer en un buen desarrollo, así como lo que podemos hacer sin ayuda.

El juego como medio de interacción social forma parte fundamental para el desarrollo completo del niño desde una edad temprana. Erikson respalda de manera explícita y expone que los sentimientos de autonomía e iniciativa se desarrollan principalmente mediante los juegos sociales y propone que el juego de los niños es "la forma infantil de la capacidad humana para manejar las experiencias mediante la creación de situaciones modelo y para controlar la realidad de los experimentos y la planificación..." "interpretar" en los juegos es la medida de cura más natural que aporta la infancia" (Erikson, 1964).

El ambiente escolar y las expectativas familiares influyen generando en los niños una conducta de competencia ante los integrantes de su grupo. La desviación central de esta etapa de desarrollo es la inercia, antes de que el niño realice una actividad considera ya si se siente capaz o no de realizarla; hacer

cosas que lo hagan sentirse bien o sentirse inferior y puede adoptar una actitud de (mejor no hago nada) o (dejar de hacer) y así caer en la inercia. El niño comprende que debe hallar un lugar entre sus compañeros en el deporte, en el grupo escolar y en el hogar, consagra gran parte de su energía para sentirse aceptado y también exige el reconocimiento que implica ese esfuerzo (Robles, 2008).

Al analizar algunas de los conceptos en que se basó nuestra investigación es de importancia hacer referencia al juego ya que el juego tiene un papel fundamental dentro de la personalidad del niño, el juego suele utilizarse para definir la propia infancia o cómo se comportan los niños (...) es un concepto clave y necesario para poder explicar el desarrollo de los organismos jóvenes en muchas especies, y en especial en el caso de los humanos (Linaza y Maldonado, 1987).

El juego, viene a ser una parte importante del crecimiento, del desarrollo pleno de la persona. Es así, como los niños desde pequeños se han ido estimulando a través del juego para adquirir nueva información, moldear su realidad y expresar sus sentimientos más puros. El niño convive, se relaciona e interactúa en la sociedad a través del juego, creándose así conceptos de interacción, integración, cooperación, trabajo en equipo, etc., que brindan las herramientas necesarias a los niños para desenvolverse socialmente.

Cabe resaltar dentro los diferentes tipo de juegos a los juegos cooperativos y de integración que son el vehículo más adecuado para cultivar dichos conceptos mencionados anteriormente, ya que estos juegos, “plantean un reto para promover situaciones de cooperación” (Pérez y Aguilar, 1997). Estos juegos poseen varias características (liberadoras) que tienen muchas relaciones con el trabajo grupal (Pérez y Aguilar, 1997). Entre las actitudes que se fomentan con los juegos cooperativos están:

La empatía: Desarrolla las destrezas necesarias para reconocer cómo está el otro: sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad. Es la destreza de poder “ponernos en los zapatos del otro”.

La cooperación: Desarrollar las destrezas necesarias para poder resolver los problemas juntos.

El aprecio: Desarrolla las destrezas necesarias para reconocer, apreciar y expresar la importancia del otro: sus percepciones, sus aportes y sus necesidades.

La comunicación: Desarrollar las destrezas necesarias para poder expresar sentimientos, conocimientos, aprecio, problemas, preocupaciones y perspectivas.

Método

La población es intencionada no probabilística (Hernández, 2005), con una población de tipo intencionada, puesto que se requiere una población que cumpla con características específicas, como lo son la desintegración grupal, diversidad de culturas, diversos ambientes familiares, es decir una población heterogénea, es por ello que se trabajó con el 5to grado de primaria del Instituto Federico Froebel, dicho grupo cumple con todas las características buscadas. La población de estudio es de 18 alumnos, siendo 10 del sexo masculino y 8 del sexo femenino.

La técnica utilizada fue la sociometría, diseñada por el sociólogo rumano Jacob Levy Moreno en 1934, la sociometría se basa en un test útil para mejorar relaciones sociales dentro de la clase y sobre todo para la integración

de los alumnos aislados y los rechazados, lo cual será importante para su integración en el grupo. Los pasos de la sociometría son: protocolo o ficha técnica del test, elaborar un cuestionario, vaciar y analizar los resultados -sociomátricos, sociogramas, índices y tipos sociométricos- (Fernández, 2000).

Otra herramienta utilizada fue las matrices sociométricas o sociomátricas que son cuadros de doble entrada en el que tanto en la primera columna como en la primera fila se colocan los nombres de los miembros del grupo y en el resto los resultados del test sociométrico de acuerdo a una serie de criterios (Fernández, 2000). Al igual los sociogramas forman la parte gráfica de los resultados, arrojándonos visualmente la estructura social y afectiva que constituye al grupo.

La elaboración de los diagramas o gráficas sociométricas, se realizó bajo una simbología ya estandarizada:

	Niña
	Niño
	Elección
	Rechazo
	Elección mutua
	Rechazo mutuo

La metodología en el procedimiento de trabajo fue la siguiente: Una vez elegida la población, se procedió a realizar una junta con los padres de familia y directivos, para dar conocimiento del proyecto previamente comunicado a través de circulares por los directivos del plantel. En la presentación del trabajo con padres de familia y directivos, se les menciona todas aquellas pautas y condiciones que el proyecto en sí, requería, así mismo, los beneficios y logros esperados para los involucrados al finalizar las intervenciones propuestas.

Una vez expuesto las pautas a seguir y los compromisos que debería haber por ambas partes, se hizo firmar un documento de compromiso de los padres de familia para el

trabajo con sus hijos en los días estipulados, así como los campamentos propuestos en sus debidas fechas y con las condiciones claramente mencionadas y escritas.

Posteriormente se ha realizado la aplicación del primer test sociométrico, que ha sido realizado el día 12 del mes de enero a las 11:00 am, donde se entrego a cada niño una serie de preguntas orientadas a la temática lúdica y de trabajo en equipo, cada niño contó con 15 minutos para contestar las preguntas teniendo solo como opción de respuesta a sus compañeros de clase, una vez terminado el cuestionario, se procedió a la recopilación de la información, y elaboración del esquema utilizando la calve del sociograma.

Se trabajó con los niños los días martes y viernes en dos horas de trabajo donde mediante la implementación de actividades recreativas se observaba y analizaba la actitud de los niños hacia estas y hacia su integración grupal. El segundo test sociométrico, fue aplicado durante estas intervenciones con las mismas preguntas el día 1ro de marzo a las 11:00 am, y el día 8 de abril a las 11:00 am, al terminar con el programa de intervención al aire libre se aplico el tercer test, teniendo como

resultado la comparación de la información después de la intervención recreativa de modo que se ha podido apreciar los cambios ocurridos. Dichos test sociométricos fueron aplicados en sus respectivos tiempos por maestras del instituto Federico Froebel, capacitada para la realización de dichas aplicaciones.

Una vez recabada la información Sociométrica de las tres intervenciones, se procedió a realizar el análisis de esta, para efectuar la clasificación del grado de integración que se refleja a través de los sociogramas, posteriormente se ejecutó un vaciado de los datos, donde se clasifica el índice de preferencia social (IPS), teniendo en cuenta tres aspectos: elegidos, intermedios y rechazados; así a través de esto, poder clasificar el grado de popularidad y afecto que se tiene dentro del grupo, y de igual manera, el grado de rechazo a cierto sector.

Finalmente se realiza de manera objetiva una descripción de las tablas de sociogramas y de las del IPS, para describir los resultados que se muestran en cada una de ellas. Y una descripción final de los avances mostrados entre el test inicial, el intermedio y el final.



Resultados

Dentro de los resultados se muestran 6 tablas donde se realizan las comparaciones de la recopilación de datos de la primera y tercer toma de los sociogramas basada en las preguntas del test sociométrico.

¿Junto a qué compañero del grupo te gustaría sentarte?

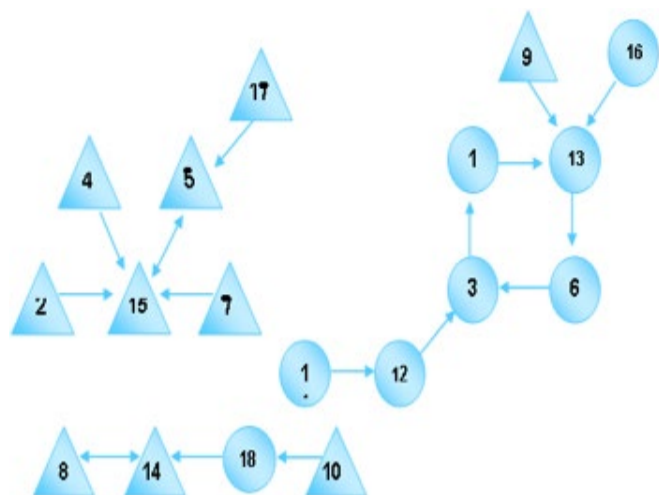


Tabla 1. Primer sociograma

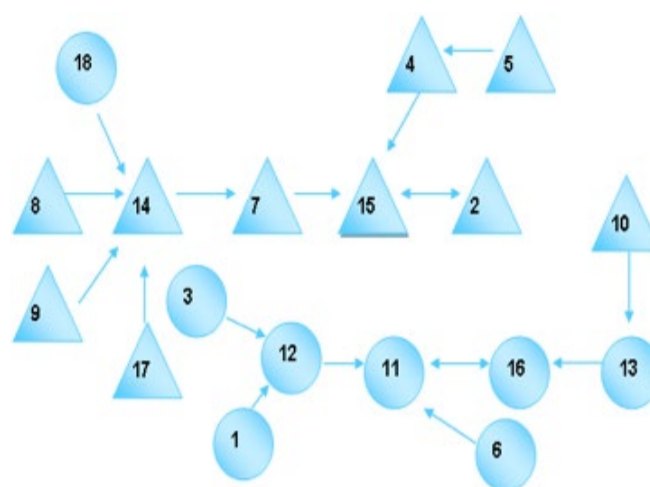


Tabla 2. Tercer sociograma

En los resultados de la primera evaluación (tabla1) se puede observar tres grupos muy marcados, uno es su gran mayoría niñas, otro todos son niños y el de menos integrantes tiene variedad, comparados con la tercera evaluación (tabla 2) se observa la conformación de dos grupos en el cual se manifiesta la integración de los compañeros a los grupos de sus mismos pares.

¿A qué compañero invitarías a jugar en el recreo o a ir a tu casa?

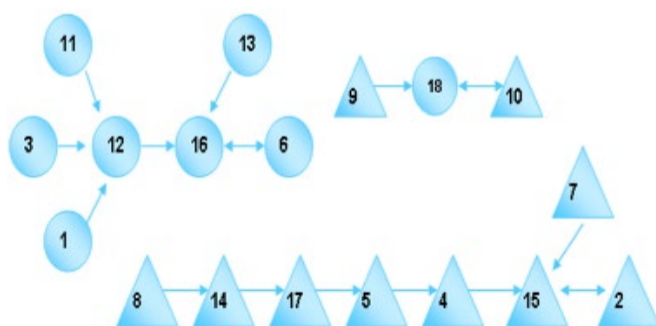


Tabla 3. Primer sociograma

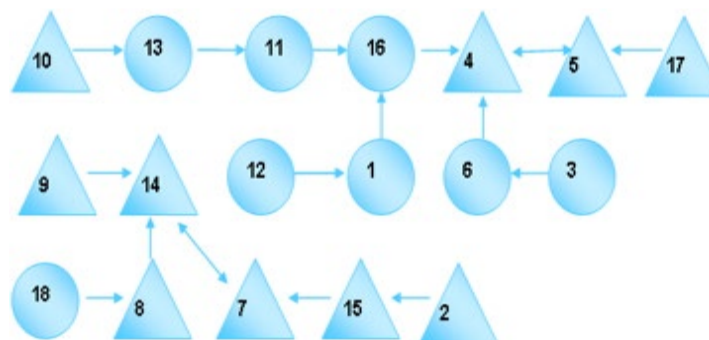


Tabla 4. Tercer sociograma

En la primera evaluación (tabla 3) muestra claramente los grupos de niños y niñas, el grupo de niñas tiene a dos integrantes con más elecciones siendo las más populares, el grupo de los niños muestra a un integrante como el más electo, al igual mencionar a un grupo muy aislado de los demás; en la segunda evaluación (tabla 4) se observa a dos grupos haciendo referencia a la mezcla de niños y niñas, teniendo diferentes líderes que en la evaluación anterior, manifestando una mejor integración e interacción de los niños.

valor del juego y la interacción cooperativa entre iguales en el desarrollo cognitivo y socio afectivo en la etapa infantil.

Durante el transcurso de la intervención la principal herramienta que se utilizó fueron los juegos cooperativos y de integración resultando muy positivo ya que se logro unir al grupo y como se mencionaba anteriormente mejorando las relaciones sociales así como la interacción entre los niños, este tipo de juegos nos dice Pérez y Aguilar en 1997, tienen una estructura de cooperación; es decir centrados en la unión y no en "unos contra otros", buscan la participación de todos sin que nadie quede excluido; donde la importancia y la diversión está en las metas colectivas y no en metas individuales. Estas características beneficiaron en gran medida a los niños con problemas de adaptación social ya sea por el grado de déficit de atención con hiperactividad de uno de los niños y la discapacidad intelectual de otro miembro del grupo ya que con los juegos y platicas que se le daban al grupo encaminada a los valores de igualdad entre sus compañeros, formaron hábitos de trabajo colectivo y armonioso (Del pozo, 1984).

También se observaron y diferenciaron a los niños líderes por sus actitudes y características, estas actitudes denotan a una persona autónoma y líder, donde se ven fortalecidas con el juego pues ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, hablar y quizás incluso, a mostrarse como es el mismo, como hace mención Huizinga en su investigación donde habla del juego como una catarsis, motivando al ser humano a mostrarse como un individuo libre, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es en la vida corriente.

En general los resultados de las sociometrías muestran que las elecciones de los niños cambiaron según el desarrollo del proyecto, al final conocen a sus compañeros y crean juicios basados en su convivencia, relacionándose estos resultados encontrados por Salazar y Gutiérrez, que hacen mención a la actividad lúdica como modificadores de las actitudes y comportamientos en los niños cabe mencionar que a pesar de los votos negativos, la situación grupal durante las sesiones se percibió armoniosa y relajada al

igual las percepciones que tienen las maestras de clase en comparación al previo y final del proyecto.

Por lo aludido anteriormente se acepta la comprobación de la hipótesis donde se hace mención que el juego mejora la autonomía, la cooperatividad y la identidad grupal de niños con problemas de integración.

Conclusiones

La inquietud principal que ha dado vida a este trabajo de investigación y que ha permitido finalmente arrojar resultados positivos, da la pauta a constar, que:

A través del juego, se ha logrado la integración del grupo de 5° de Primaria del Instituto Federico Froebel, generando una actitud de unificación y desarrollando una identidad grupal fomentando lazos de cooperación y creando un ambiente de armonía y amistad dentro del grupo.

Mediante el juego se logró penetrar en las emociones, sentimientos y actitudes del niño brindando resultados satisfactorios en el proceso de integración grupal.

La intervención en el grupo de primaria del Federico Froebel, ha sido positiva en todos sus ámbitos, mostrando actitudes favorables en las actividades de compañerismo y liderazgo.

El programa de intervención mejoro aspectos en la seguridad personal, observando en los niños mayor seguridad y comodidad al expresarse y mostrarse tal como son.

Son de gran satisfacción, los beneficios que armonía y amistad.



Referencias

- Aguado, D. (2002). Uso del tiempo y capital social: un modelo cuantitativo para el caso de México. Recuperado el día 03 de Octubre del 2010. <http://www.inegi.gob.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/contenidos/Articulos/sociodemograficas/tiempo07.pdf>
- Aguilar C.L., Paz E. (2002). Introducción a la Programación de la Recreación. México D.F.
- Aguilar C.L., Paz E., Valdez D. (2003). Curso Básico De Campismo, Antología.
- Aguilera J. A., Albo S. R., Alonso H. E., Andivia G. J., Armenta G. F., Arregui P. R. et. al. (2004). La Bondad del Juego, Pero... Escuela abierta: revista de Investigación Educativa, N°7, 153-182. Recuperado de <http://www.ceuandalucia.com/escuelaabierta/>
- Bally, G. (1986), El Juego Como Expresión De Libertad. México, D.F. Fondo de Cultura Económica.
- Del Pozo, S., H. (1984). Recreación Escolar. México D.F. Avantes S.A.
- Del Rocío V., M., Andrade, P. (2004). Validez del Youth Self Report para problemas de conducta en niños Mexicanos. Recuperado el día 03 de Octubre de 2010. <http://redalyc.uaemx.mx/pdf/337/33705306.pdf>
- Ferguson, L (1979). Desarrollo de la personalidad. México DF. El manual moderno.
- Flores, M. (2006). Conjunto de juegos didácticos para incentivar y apoyar la práctica de orientaciones alimentarias en primero y segundo de primaria de la escuela no. 850 de san José Pínula. (Tesis Doctoral) Recuperado el día 03 de Octubre del 2010. <http://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2006/15169.pdf>
- Horacio, G; R. (2002). La enseñanza de la educación física. Buenos Aires, Argentina. Stadium.
- Linaza, J., Maldonado, A. (1987). Los Juegos y El Deporte En El Desarrollo Psicológico Del Niño. España, Barcelona. Anthropos Promat
- Mussen, P., Conger, J., kagan, J. (1990). Desarrollo de la personalidad del niño. México.Trillas.
- Pardinas, F. (2005). Metodología y Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales. México D.F. Siglo XXI.
- Pérez, T. E., Aguilar, C. L. (1997). Juegos Cooperativos, una alternativa lúdica para el trabajo con grupos. México D.F., Impresiones Latinas S.A.
- Piaget, J. (1964). Seis estudios de Psicología. Recuperado el día 03 de Octubre del 2010. http://1127698226444861583-a-1802744773732722657-s-sites.googlegroups.com/site/ferjanotpsicologias/pia/Jean_Piaget__Seis_estudios_de_Psicologia.pdf?attachauth=ANoY7cotH-vuBIYDSqqAlmbFtu7bn-HLIKbPAVaTOjrP9J5b_pXrpWz3LMRhN8oBgAmujuv2gBlelcM8R5zKMkr40xpDI1XQQzfiNz99mT1_
- Roque P., R. (2008). OCIO Y TIEMPO LIBRE, Teorías Y Enfoques Conceptuales En Europa Occidental Y Estados Unidos De América. Revista Digital "Actívate", N°1. Recuperado de http://www.icoder.go.cr/fileadmin/usuarios/documentos/Centro_Informacion/Recreacion/OCIO_Y_TIEMPO_LIBRE.pdf
- Salazar S., C. (2010). Actividades recreativas y sus beneficios para personas nicaragüenses residentes en costa RICA. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 10, 1-40. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/447/44713068004.pdf>
- Soust S., A. (1956) La Recreación En la Estructura de la Personalidad. Pátzcuaro Michoacán México. Centro de Educación Fundamental Para la América Latina, recuperado de: http://www.crefal.edu.mx/biblioteca_digital/coleccion_crefal/tesis/alcira_soust.pdf
- Strommen, E., Mckinney, J., Fitzgerlad, H. (1982). Psicología del desarrollo edad escolar. México DF. El manual moderno.



Apéndice

	ALUMN@s de la intervención.
1	Jasmin Alejandra Bravo Jiménez
2	Maurizio Castro Castro
3	Elizabeth Conde González
4	Rafael Covarrubias González
5	Ricardo Del Rosal Garduño
6	Carolina Estévez Loza
7	Tristán Benjamín Flameng Román
8	Julen González Montes
9	Irving González Orozco
10	Axel Ramón Guerrero Díaz
11	Andrea Judith Guizar Melchor
12	Dafne Del Rocío Macías Álvarez
13	Annete Carolina Maldonado Navarro
14	Oswaldo Medina Sandoval
15	Antonio Morales Orendain
16	Johana Carolina Niñez Gaitán
17	Emilio Robles Jiménez
18	Gretchen María Wolburg Martínez

**Primera evaluación.
Índice de preferencia social (IPS).**

Alumn@	ELECCIONES				RECHAZOS				TOTAL
	PREG 1	PREG 3	PREG 5		PREG2	PREG4	PREG6		
1	1	0	2	3	1	1	0	2	1
2	0	1	0	1	2	1	2	5	-4
3	2	0	0	2	1	0	0	1	1
4	1	1	0	2	0	1	0	1	1
5	1	1	6	8	1	0	1	2	6
6	1	1	2	4	0	0	0	0	4
7	0	0	0	0	1	1	4	6	-6
8	1	0	1	2	1	2	0	3	-1
9	0	0	0	0	3	2	2	7	-7
10	0	1	0	1	2	2	1	5	-4
11	0	0	0	0	0	1	0	1	-1
12	1	3	1	5	0	1	1	2	3
13	3	0	3	6	2	2	1	5	1
14	2	1	1	4	1	2	5	8	-4
15	4	3	0	7	0	0	0	0	7
16	0	3	0	3	1	1	0	2	1
17	0	1	0	1	2	0	0	2	-1
18	1	2	2	5	0	1	1	2	3

**Tercera evaluación
Índice de preferencia social (IPS)**

Alumn@	ELECCIONES				RECHAZOS				TOTAL
	PREG 1	PREG 3	PREG 5		PREG2	PREG4	PREG6		
1	0	1	0	1	1	0	0	1	0
2	1	0	0	1	1	0	0	1	0
3	0	0	2	2	0	0	0	0	2
4	1	3	1	5	0	1	0	1	4
5	0	2	8	10	0	0	1	1	9
6	0	1	2	3	0	0	0	0	3
7	1	2	1	4	1	3	1	5	-1
8	0	1	0	1	3	1	1	5	-4
9	0	0	0	0	2	1	1	4	-4
10	0	0	0	0	3	3	3	9	-9
11	3	1	0	4	0	1	1	2	2
12	2	0	0	2	0	0	0	0	2
13	1	1	2	4	3	2	0	5	-1
14	4	3	1	8	0	2	7	9	-1
15	3	1	1	5	0	0	0	0	5
16	2	2	0	4	1	0	0	1	3
17	0	0	0	0	3	3	2	8	-8
18	0	0	0	0	0	1	1	2	-2

**Primera evaluación.
IPS mayor a menor puntaje**

Alumn@	IPS	Alumn@	IPS	Alumn@	IPS
15	7	3	1	17	-1
5	6	4	1	2	-4
6	4	13	1	10	-4
12	3	16	1	14	-4
18	3	8	-1	7	-6
1	1	11	-1	9	-7

**Tercera evaluación.
IPS mayor a menor puntaje**

Alumn@	IPS	Alumn@	IPS	Alumn@	IPS
5	9	11	2	14	-1
15	5	12	2	18	-2
4	4	1	0	8	-4
6	3	2	0	9	-4
16	3	7	-1	17	-8
2	2	13	-1	10	-9