

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
GESTIÓN Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA



**PROGRAMA LÚDICO “INTERACTUAMOS JUGANDO” EN LA
CONVIVENCIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER
GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, CHICAMA – 2023**

Tesis para obtener el grado académico de:
MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN: GESTIÓN Y
ACREDITACIÓN EDUCATIVA

AUTORES

Br. Liliana Barreto Pérez
Br. Wilfredo Ricardo Malqui Saavedra

ASESOR

Dr. Nolberto Arnildo Leyva Aguilar
<https://orcid.org/0000-0002-3697-7361>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Gestión de la calidad

TRUJILLO - PERÚ

2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Director de la Escuela de Posgrado: Dr. Jorge Luis Brenis Exebio

Yo, Dr. Nolberto Arnildo Leyva Aguilar, como asesor(a) de la tesis titulada: PROGRAMA LÚDICO INTERACTUAMOS JUGANDO” EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, CHICAMA – 2023

desarrollada por el / la / los bachiller (es): Wilfredo Ricardo Malqui Saavedra con DNI N° 41432010 y Liliana Barreto Pérez con DNI N° 70797773, del Programa de: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA

Considero que dicha tesis reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de tesis de la Escuela de Posgrado. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Firma del asesor(a)

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la Universidad

Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Vicerrectora académica

Dr. Jorge Luis Brenis Exebio

Director de la Escuela de Posgrado (e)

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación (e)

Mg. Renato Sebastian Palomino Asenjo

Secretario General (e)

DEDICATORIA

*Esta tesis se la dedicamos a dios,
quien supo guiarnos por el buen
camino, dándonos las fuerzas
para seguir adelante.*

*A nuestros padres que, gracias a su ejemplo
de lucha, consejos e inmenso amor,
hemos podido lograr nuestra meta.*

AGRADECIMIENTO

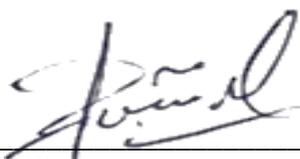
*Al doctor Leyva Aguilar, Nolberto Arnildo
por su importante asesoría e idónea orientación,
a nuestros maestros de postgrado
por inculcarnos amor y por el aliento
durante el desarrollo del trabajo de investigación.*

DECLARATORIA DE LEGITIMIDAD DE AUTORIA

Nosotros, Wilfredo Ricardo Malqui Saavedra con DNI 41432010 y Liliana Barreto Pérez con DNI 70797773, egresados de la Maestría en Educación con Mención en Gestión y Acreditación Educativa de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Posgrado de la citada Universidad para la elaboración y sustentación de la tesis titulada: PROGRAMA LÚDICO “INTERACTUAMOS JUGANDO” EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, CHICAMA – 2023, la que consta de un total de 105 páginas,

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Los autores



Liliana Barreto Pérez
DNI: 70797773



Wilfredo Ricardo Malqui Saavedra
DNI: 41432010

ÍNDICE

Declaratoria de Originalidad.....	ii
Autoridades universitarias	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de legitimidad de autoria.....	vi
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	11
II. METODOLOGÍA.....	31
III. RESULTADOS	35
IV. DISCUSIÓN.....	41
V. CONCLUSIONES	45
VI. RECOMENDACIONES	46
VII. REFERENCIAS.....	47
ANEXOS	53
Anexo 01: Instrumentos de recolección de la información	54
Anexo 02: Consentimiento informado	63
Anexo 03: Matriz de consistencia	68
Anexo 04: Constancia emitida por la Institución donde se realizó el Estudio	70
Anexo 05: Base de datos	71
Anexo 06: Plan de Intervención Pedagógica.....	73
Anexo 07: Imagen de Porcentaje de Turnitin	105

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Estudiantes del primer grado de secundaria.....	32
Tabla 2: Muestra poblacional del estudio.....	32
Tabla 3: Resultados del pretest de los grupos experimental y control.	35
Tabla 4: Registros estadísticos obtenidos del pretest del grupo experimental y control...	35
Tabla 5: Dimensión relaciones interpersonales en el pretest y posttest del grupo experimental.....	36
Tabla 6: Dimensión normas de la convivencia escolar en pretest y posttest del grupo experimental.....	36
Tabla 7: Dimensión valores de la convivencia en el pretest y posttest del grupo experimental.....	37
Tabla 8: Resultados del pretest y posttest convivencia escolar de los grupos experimental y de control.	37
Tabla 9: Estadísticos de la convivencia escolar en el post test, grupos experimental y control.	38
Tabla 10: Prueba de hipótesis “U de Mann-Whitney” de la convivencia en el posttest de los grupos experimental y control.	39
Tabla 11: Prueba de hipótesis “U de Mann-Whitney” de la dimensión relaciones interpersonales en el pretest y posttest.....	39
Tabla 12: Prueba de hipótesis “U de Mann-Whitney” de la dimensión normas de convivencia, en el pretest y posttest.....	40
Tabla 13: Prueba de hipótesis “U de Mann-Whitney” de la dimensión valores en el pretest y posttest	40

RESUMEN

Nuestro estudio denominado “Interactuamos jugando”, se aplicó a los estudiantes del primer grado de educación secundaria, en la institución educativa Santo Domingo de Guzmán, del distrito de Chicama, en el año 2023; el objetivo principal del estudio fue determinar la influencia de la aplicación del programa lúdico a los estudiantes. El tipo de investigación fue cuasi experimental, para lo cual se tuvo una población muestral de 25 estudiantes, como grupo de control y de 25 estudiantes, en el grupo experimental, para la aplicación del programa se realizó un plan pedagógico y como instrumento de recolección de datos una escala de convivencia escolar, a través de un pretest y posttest; según la confiabilidad del alfa de Crombach, fue de 0.0893. Los resultados del posttest del grupo experimental, arrojaron una media aritmética de $\bar{x}= 33,08$, en relación a la muestra aritmética del grupo control de $\bar{x}= 30,56$, finalmente según los resultados que se obtuvieron de la prueba de la hipótesis “U” Mann-Whitney, con un valor de $p= 0,045$; se concluye, que la aplicación del programa lúdico “Interactuamos jugando”, mejoró de forma significativa la convivencia entre los estudiantes del primer grado del colegio Santo Domingo de Guzmán, del distrito de Chicama.

Palabras clave: Juegos, convivencia escolar, Juegos sociales, relaciones interpersonales.

ABSTRACT

Our study called "We interact playing", was applied to students of the first grade of secondary education, in the educational institution Santo Domingo de Guzmán, in the district of Chicana, in the year 2022; The main objective of the study was to determine the influence of the application of the playful program to students. The type of research was quasi-experimental, for which there was a sample population of 25 students, as a control group and 25 students, in the experimental group, for the application of the program an interview was conducted and as a data collection instrument a scale of school coexistence, through a pretest and posttest; according to the reliability of Crombach's alpha, it was 0.893. The results of the posttest of the experimental group, yielded an arithmetic mean of $\bar{x} = 33.08$, in relation to the arithmetic sample of the control group of $\bar{x} = 30.56$, finally according to the results obtained from the test of the hypothesis "U" Mann-Whitney, with a value of $p = 0.045$; It is concluded that the application of the playful program "We interact playing", significantly improved the coexistence among the students of the first grade of the Santo Domingo de Guzmán school, in the district of Chicama.

Keyword: Games, school coexistence, social games, interpersonal relationships.

I. INTRODUCCIÓN

Internacionalmente, en materia relacionada con el convivir en el aula, la perspectiva es retadora. En Chile, en el año 2018, los planteamientos reconocidos por la superintendencia de educación acerca de los maltratos psicológicos y físicos que ocurren dentro del colegio se extendieron por 26,7%. Si desagregamos la información y miramos con mayor efectividad las revisiones de maltrato psicológico entre estudiantes universitarios llega al 29,8% en el mismo período. Además, el resultado obtenido por la quinta encuesta sobre acoso escolar señala que el 86% de jóvenes afirman que se ha dado algún episodio de acoso, en el lugar donde ellos residen; el 60% declara haber visto o escuchado maltrato entre individuos de la red académica. (Ministerio de Educación de Chile, 2019).

Esta situación conduce a nuestras sociedades a permanecer en un tiempo en el que la escuela está sumida en un estado de cosas e incómoda, caracterizado con la ayuda de un desastre de convivencia escolar que trasciende fuera del propio colegio a las esferas social, política, psicológica y pedagógica. (Mínguez y Saura, 2008)

En el Perú, se realizó una encuesta nacional para conocer el estado de las relaciones de convivencia y conductas violentas en las escuelas, durante el año 2019. Se agruparon las respuestas de todos los estudiantes, que hayan sufrido al menos algún tipo de violencia en algún momento, constituyendo el 47% de los estudiantes universitarios. Entre ellos, el 40% fue víctima en el último mes y el 23% de ellos, han denunciado ser víctimas de acoso en las escuelas. Asimismo, el MINEDU (2019) señala que el 44% de los universitarios ha sufrido violencia psicológica, el 11% violencia corporal, 8% por internet y 13% de violencia sexual. Por lo tanto, resulta de suma importancia, según Díaz (2017) que en las aulas se realicen prácticas de trabajo colaborativo, utilizando estrategias, como lectura de cuentos, juegos y dinámicas, para lograr una socialización real y espontánea en los estudiantes.

Se sabe que los alumnos tienen dificultades para que desarrollen diversas actitudes, con sus demás compañeros, resultando ser un problema para establecer relaciones de convivencia de forma positiva; por estas razones se avala las actividades de tipo lúdica o de juegos, desde las clases en las aulas, utilizando como medio el deporte, para mejorar las competencias sociales entre pares.

Teniendo en cuenta la problemática priorizada, se observó que la mayoría de alumnos en el colegio del estudio realizado, ubicado en el distrito de Chicama, Santo Domingo de Guzmán, muestran evidencias de tipo conflictivo, en muchos de los colegiales que conviven

en esta zona, debido a que no se practican las relaciones interpersonales, no observan las normas instaladas dentro de los lineamientos internos: puntualidad, presentación correcta, aprecio por los mayores y respeto por los compañeros y sus bienes, en cambio la conducta de algunos colegiales en la calle, en particular en la puerta de los turnos de tarde y a la salida de cada turno, está marcada por el empleo de conductas irrespetuosas y violentas.

En esta experiencia, proponemos el programa lúdico "Interactuamos Jugando" como una oportunidad para la mejora del convivir entre los estudiantes del colegio Santo Domingo ubicado en Chicama, debido a que es en este entorno en el que los niños se comunican e interactúan más con sus compañeros para luego interrelacionarse con la sociedad misma.

La investigación se justifica por su relevancia, pues permite conocer si la utilidad del programa lúdico "Interactuamos jugando" mejora el convivir en las aulas. Se justifica teóricamente, porque se han desarrollado diferentes concepciones sustentadas por diversos autores sobre los videojuegos sociales (Ortega, 1992), y la convivencia escolar (Guanipa et al., 2007)), de los alumnos de bachillerato, para ser contrastadas con la realidad, para que los resultados obtenidos en estos estudios puedan ser contrastados con investigaciones precedentes que traten sobre la misma problemática.

En referencia a la justificación práctica, los efectos de la investigación serán ser útiles para que el gobierno educativo diseñe el programa lúdico "Interactuamos Jugando" en diferentes instituciones, para que los estudiantes puedan maximizar sus perspectivas en relación con la convivencia escolar, así como la seguridad en sí mismos, la protección y la autonomía de sus interacciones sociales.

Referente a la justificación metodológica, es necesario que se utilice los diversos métodos, estrategias y dispositivos utilizados en la investigación sobre el juego social y el convivir en el aula de los alumnos, por cuanto se ha comprobado, su validez, confiabilidad y objetividad, que podrían otros investigadores tomarlo en cuenta, en diferentes estudios e investigaciones comparables.

Para formular el problema del estudio, se planteó conocer como influenciaba el programa lúdico "Interactuamos jugando", en la convivencia en el aula, asimismo, se plantearon problemas específicos, para sustentar el problema general del estudio; si el programa lúdico, influyó en las dimensiones que las variables del estudio, se planteó investigar, dentro de ellas las relaciones interpersonales, las normas y valores de la convivencia escolar

Para responder el problema formulado se planteó una hipótesis alterna, planteando que el programa lúdico “Interactuamos jugando” va a mejorar de forma significativa la convivencia escolar; de igual manera, se planteó la hipótesis nula, señalando, que el programa no va a mejorar significativamente la convivencia de los estudiantes en las aulas; de la misma manera, se planteó tres hipótesis específicas, donde se señaló, que el programa lúdico, de acuerdo a sus dimensiones, ejercen influencia en las relaciones interpersonales, en las normas y valores.

Por otro lado, se planteó un objetivo principal, donde se buscó determinar, que influencia ejercía el programa lúdico “Interactuamos jugando” en los estudiantes, para una sana convivencia escolar, de igual manera se plantearon objetivos específicos del estudio, para determinar la influencia en las relaciones interpersonales, normas de la convivencia y valores.

Luego de revisar la bibliografía respectiva, hemos encontrado las siguientes investigaciones que se refieren al tema de nuestros estudios, en relación a las experiencias a nivel internacional con Ylarragorry (2018) quien realizó una investigación sobre los juegos de tipo cooperativo, en relación a las habilidades, sociales, estudio realizado para la universidad Pontificia Católica de la República de Argentina, su objetivo principal fue, la evaluación de los juegos cooperativos, que se pueden observar en las habilidades desarrolladas por los niños. El estudio fue descriptivo, con una población de 14 colegiales, entre los ocho a nueve años de edad; aplicaron como instrumento para la recolección de los datos del estudio el modelo español denominado CABS de Wood y Michelson, Concluyeron finalmente, que el modelo CABS, luego de la evaluación, tenían numerosos talentos, dentro de ellas, conductas asertivas, competitivas e inhibidas, el uso de los videojuegos, redujeron de forma sustancial las conductas agresivas que anteriormente presentaban, por conductas saludables.

Asimismo, Pérez (2018) desarrolló una investigación sobre la correlación entre los rangos de las conductas agresivas de los estudiantes y la convivencia saludable en las aulas, estudio realizado en la universidad de Los Ángeles Costa, de la república de Colombia; su objetivo principal, fue establecer la correlación entre la agresividad y el grado de convivencia de los colegiales; el estudio realizado fue correlacional; su población participante fue de 104 colegiales, el instrumento aplicado fue utilizando la escala denominada EGA. El estudio concluyó que no existe correlación entre la agresividad y la convivencia en las aulas.

Almonacid (2018) en su tesis titulada percepción de los estudiantes en relación a la convivencia en las aulas de los colegios rurales y urbanos, como un esbozo de la evidencia en el contexto de los establecimientos instruccionales al interior de la ciudad de Puerto Montt; el estudio se realizó en la universidad del país del sur de Chile. El objetivo planteado en la investigación fue llegar a una explicación sobre la carencia de una convivencia saludable en los colegiales de ambas zonas de la comunidad. La investigación abordada, fue descriptiva, la muestra poblacional de los colegiales participantes fue de ciento ochenta y seis alumnos. Finalmente se llegó a la conclusión: los resultados obtenidos señalan que los universitarios de los establecimientos de agricultura y ganadería tienen una convivencia escolar de primer orden.

Respecto a las experiencias a nivel nacional, tenemos al tesista Flores (2018) que desarrolló una investigación sobre la influencia de un programa denominado Entrenando mis habilidades sociales, para una convivencia saludable de los colegiales del 6° de primaria. Dicha investigación se realizó en la USMP, de la ciudad de Lima; el objetivo que se planteó fue si el efecto del dispositivo influye en la convivencia escolar docente de los estudiantes del sexto grado. El tipo de investigación fue cuasi experimental, contó con cincuenta alumnos en su población muestral. Llegando finalmente a la conclusión: que existen diferencias entre el pretest y el test público de la organización experimental, demostrando así que el programa influye en la convivencia.

También, tenemos a Sullca (2018) quien desarrolló una tesis sobre el desarrollo de las habilidades sociales y la convivencia escolar, entre los estudiantes de un CEBA, en los ciclos de inicial e intermedio, estudio que se desarrolló en Lima, en el distrito de San Juan de Lurigancho. Planteó su objetivo principal, determinar la conexión entre los talentos sociales con la convivencia escolar. El estudio fue descriptivo correlacional; su muestra estuvo constituida por 86 estudiantes. Se recogió la información, a través de la técnica de una encuesta, con el instrumento de un cuestionario que se aplicó a los participantes. Se concluyó que existió una correlación significativa entre el desarrollo de las habilidades sociales y la convivencia.

Por otro lado, tenemos al tesista Caballero (2020) quien desarrolló el estudio sobre la convivencia de los colegiales de secundaria, en la ciudad de Lima, entre un colegio público y otro privado, que fue realizado por la universidad Señor de Sipán de Lambayeque. Cuyo objetivo fue determinar las variaciones en la convivencia docente de los estudiantes de un colegio público, con un colegio privado del nivel secundario; el estudio fue descriptivo-

comparativo, la población fue de noventa docentes, administrativos y obreros; para el recojo de los datos del estudio realizó una encuesta, a través de un cuestionario de interrogantes sobre la convivencia docente; finalmente se concluyó, que ambas instituciones existen versiones de primer orden, entre ellas mejorar las normas de convivencia en los colegios.

Por otro lado, investigaciones a nivel Regional, tenemos a Huivin et. al. (2018) quienes desarrollaron un estudio denominado estrategias con la finalidad de potenciar el desarrollo de las capacidades o habilidades sociales de los estudiantes del 5to grado de educación primaria de las universidades, realizado en un colegio de La Esperanza, realizado en la universidad Pedro Ruiz Gallo. Su objetivo general consistió en determinar si las estrategias lúdicas, que se basan en el principio sociocultural de Lev Vygotsky son de utilidad. El estudio fue preexperimental, su población fue de 29 estudiantes; para el recojo de los datos se utilizó un cuestionario de talentos sociales. La conclusión a la que arribó el estudio fue que el taller de estrategias lúdicas es viable utilizarlo; los resultados mostraron gran mejoría en los escolares.

Cruzado y Rodríguez (2018) desarrollaron la tesis denominada deporte tutorial para mejorar la convivencia de los colegiales en el nivel primaria, en Virú. Se plantearon como objetivo qué efecto tiene un programa de software de tipo deportivo en educación, para mejorar la convivencia; el estudio fue preexperimental, su población conformada por 30 alumnos universitarios, para lo cual, utilizaron un cuestionario de interrogantes. Finalmente, concluyeron que, si hay una convivencia entre los universitarios, ubicándose la mayoría en el grado bueno, demostrando que luego de hacer uso del programa informático de actividades educativas dentro de la pauta testeada, los resultados mejoraron sustancialmente en contraste con los suministrados dentro del pre experimental, en el cual la mayoría de las personas se posiciona dentro del nivel pésimo.

Flores (2019) desarrollo una investigación denominada la gestión de la convivencia de los docentes con relación a la violencia en la escuela, el estudio fue desarrollado en un colegio de Huanchaco; el objetivo general que persiguió el estudio fue determinar que conexión existe entre la convivencia de los docentes formadores y la violencia en la escuela. La investigación fue descriptivo y correlacional, donde participaron 20 formadores. Se empleó un cuestionario, para el recojo de los datos. Se concluyó finalmente que no había ninguna relación en las variables del estudio; arrojando una $\rho=0,020$ y un p-impacto igual a 0,934, en el grado de significación.

En referencia a la variable Programa lúdico, se define a los juegos como actividades que sirven de diversión y disfrute de los niños, dependiendo de la forma del deporte, cuyos objetivos son distintos, por lo que, el juego también se considera un ejercicio de entretenimiento.

Según González et al. (2009), el hombre es simplemente hombre en el mismo momento en que va a jugar. Los juegos son innatos en las personas; todas las personas saben de juegos pues es un vestigio de su desarrollo evolutivo. Calero (2008) plantea una definición sobre el juego, señala que es como cualquier interés dotado de deleite intencional y que continúa su función especial a través de la característica única de esa misma satisfacción y forma de hacerlo. Por lo tanto, el juego es una profesión del individuo, ya sea un bebé o un joven, con el objetivo de apoyarle para que interprete todo lo que le rodea y actúe en consecuencia teniendo en cuenta que es un juego, o parte de él; luego descubrirá muchas oportunidades, entre ellas, a mejorar su disposición a la comprensión, la adquisición de conductas y la capacidad de resolver problemas. Las actividades recreativas son excelentes para el aprendizaje social correcto, pues son activos, naturales y activan la motivación del estudiante.

Los juegos involucran de modo decidido al estudiante en su emoción, reacción y acción, sin embargo, al trastornar el juego de los estudiantes premiándolos por participar de forma excesiva, al realizar agresiones físicas, mentir y competir jugando de manera incorrecta, se va a mal formar a la persona.

(Orlick, 1990), Viciano (2003), señalan que a través del juego el niño asimila la mayor parte de aprendizajes que se realizan fuera y dentro de las aulas, por tal motivo las actividades recreativas no se deben considerar como acciones inútiles. Así, se precisa que debemos hacer sentir al estudiante que está jugando dentro de la clase, para que pueda absorber el nuevo aprendizaje. Los docentes diestros y activos proponen juegos que se adapten a las edades, necesidades, ritmos, expectativas e intereses del niño y sus aprendizajes. Las actividades lúdicas complejas restan el interés para ejecutarlas.

Por su parte Dávila (1993) señala que el juego es la actividad de mayor importancia para la persona, pues favorece el desarrollo de la capacidad social, física y sentimental.

La actividad lúdica permitirá desarrollar las estructuras del pensamiento, fortalecer las destrezas motoras, respetar las normas y dar valor a lo importante, de trabajar en forma cooperativa. La actividad lúdica, en el niño, permite la realización de habilidades para el desarrollo del ego, ya que incrementa las destrezas y habilidades físicas.

Por otro lado, Erickson (1972) señala que el juego representa en el infante, lo que para el adulto supone la planificación y el pensamiento que son aspectos importantes para ejecutar acciones, que permiten analizar los errores y realizar las mejoras en acciones futuras

Mediante las actividades lúdicas menciona Arango (2001) se puede explicar el desarrollo de los niños, ya que el juego es un poderoso estimulante para desarrollar la intelectualidad del infante, lo hace imaginativo, creativo y le facilita alternativas para fortalecer la resolución de problemas en diversas circunstancias.

Es una función física, pues faculta el desarrollo de destrezas motoras y permite el control corporal, los estudiantes desarrollan la capacidad coordinativa motriz con el fin de conseguir los objetivos del juego.

Es una función emocional, en el sentido que la actividad recreativa sirve a los estudiantes como un canal expresivo de las emociones, que no siempre es posible expresarla oralmente.

Además, También, logra que el infante realice el juego sin sentirse presionado, brindándole independencia y confianza en sí mismo.

Cumple una función social, pues a través del juego el infante toma conciencia del cuidado de su ambiente cultural y natural, así como de los contextos reales donde transcurre su vida. El infante fortalece sus conductas para compartir y cooperar con los otros niños. También comparte y coopera con los demás, respeta las reglas de la actividad lúdica y logra establecer las consecuencias entre ganar o perder.

Muchas investigaciones han verificado que los juegos se encuentran en estrecha vinculación con aspectos básicos del desarrollo del niño en las siguientes dimensiones:

Desarrollo psicomotor, en referencia a que los infantes, en su paso por la escuela, mediante los juegos van a desarrollar sus aspectos corporales, sensoriales y motores, o sea, van a fortalecer sus estructuras perceptivas y coordinaciones motoras. Mediante las actividades lúdicas los alumnos reconocen nuevas sensaciones, realizan coordinaciones corporales de manera progresiva hasta alcanzar precisión y eficacia, despliegan habilidades perceptivas, organizan representaciones mentales de su esquema corporal, empiezan a explorar su capacidad sensorial y motora y la amplía, realizan el descubrimiento de sí mismo y conquistan sus posibilidades corporales y de la naturaleza que los rodea. Dimensión social, ya que, en el juego de representaciones, que el niño realiza, así simbolizan el contexto social donde se desarrollan, logrando descubrir las relaciones sociales de las personas adultas y las normas que orientan estas interacciones.

Al jugar los niños establecen diálogos e interacciones con sus compañeros, incrementando sus capacidades comunicativas; logran desarrollar espontáneamente su habilidad cooperativa al recibir y brindar apoyo para alcanzar propósitos comunes; consiguen evolucionar su moralidad, pues aceptan las reglas de conducta; realizan su autoconocimiento, configurando su identidad social mediante opiniones recibidas de los amigos que juegan con él.

Dimensión emocional, porque para los niños los juegos son actividades que les brindan alegría, placer y entretenimiento; además permiten la libre expresión, el encauzamiento de su energía positiva y la descarga de la tensión. En otro sentido, el juego es un amparo ante los problemas cotidianos, le auxilia en la reelaboración de sus experiencias diarias reacomodándolas de acuerdo a sus intereses, por lo que se constituye en un elemento de importancia para equilibrarse psíquicamente y dominarse personalmente.

Los juegos son herramientas para comunicarse y controlarse emocionalmente y fortalecer la salud mental, la personalidad y equilibrio afectivo de los niños. Dimensión cognitiva, pues las actividades recreativas generan y despliegan las capacidades para pensar y benefician la progresión de la capacidad creativa del estudiante; son herramientas para la indagación cognitiva de su contexto social y natural. Está comprobado que el infante que ha gozado del juego de manera sistemática ha incrementado su capacidad intelectual, es decir, ha mejorado su inteligencia en relación a considerar otras perspectivas para resolver un problema, madurar sus competencias para aprender, fortalecer sus habilidades creativas desarrollar sus capacidades comunicativas y adquirir su pensamiento lógico matemático (Bañeres et al., 2008)

Las características del juego nos proporcionan el poder diferenciar la conducta y comportamiento del niño que participa en los juegos, una gran manera para obtener diferencias de los juegos. Así se puede destacar:

Carencia de causa, en el sentido que los juegos tienen ventajas en sí mismos. O sea, el que una conducta se considere parte de las actividades recreativas, deben orientarse a conseguir satisfacción y no a un objetivo preciso. Los deportes están orientados a la técnica, al desarrollo del movimiento y del interés y de ninguna manera al producto o resultado final de lo idéntico (Criado, 1998). Juguetes-aparatos no vitales, esta característica pone de manifiesto que la presencia de un objeto como parte de un deporte no siempre es crítica para el perfeccionamiento del deporte que se practica; en consecuencia, Ortega (1992) afirma que

el juguete es un elemento complementario, orientador, guía de aficiones, sin embargo, éste no determina el juego.

Por su lado Criado (1998) expresa que esta situación no debe preocuparnos en exceso, los niños pequeños al desear realizar juegos encontrarán continuamente una tarea para jugar. Sin embargo, al proporcionarles objetos para jugar, estos deben ser de baja complejidad para potenciar su satisfacción y su creatividad.

Así Delval (1994), expresa que el juguete, casi siempre, también puede entrometerse en el carácter lúdico del juego, tanto porque sus niveles de dificultad exceden la capacidad de los niños, y el interés decae rápidamente.

Voluntad y motivaciones intrínsecas, porque los juegos son voluntarios y, en consecuencia, están relacionados a nivel de motivaciones intrínsecas; en esta revelación, los juegos están asociados a motivaciones internas que mueven a los niños a principiar magníficos tipos de juegos en forma espontánea, no siguiendo reglas para sus eventos. Estas actividades deportivas obligadas van a dejar de emocionarlos y tenderán a abandonarlas, hasta volver a activar su motivación interna.

Arbitrariedad y libertad, pues, los juegos son afirmaciones de arbitrariedad y libertad, pues las funciones mentales primarias de los juegos son tácticas de un más allá psíquico elegante caracterizado por la posibilidad de elegir con libertad. Mediante los juegos, el niño abandona el triunfo, la noción concreta de los factores y el reino de sí mismos e intentan deleitarse con condiciones específicas, roles diferentes, personajes exclusivos, con una libertad y movilidad que los hechos cotidianos les niega (Garaigordobil, 1992).

Diversos rangos estructurales, ya que la recreación tiene sus propias reglas y la estructuración de un deporte puede surgir a través de niveles complejos de normas que los condicionan. Según Gutiérrez (2002), las actividades lúdico-deportivas pueden ser estructuralmente limpias, lo que incluye conducir una bicicleta, o más complejas, lo que incluye el deporte del fútbol. Esta característica remite a la realidad de que los niños pueden, mediante los juegos, remediar algún conflicto personal, o sea, de acuerdo con Beltrán (1991), los juegos son vías que permiten aligerar la tensión generada por los infantes mediante algunos acontecimientos cotidianos.

En términos del psicoanálisis, para Beltrán (1991), los juegos son escenarios en los que los niños pueden recoger y ordenar situaciones que causen dolor de manera que los haga más viables y espléndidos.

Hombre o mujer innata, que es otra característica que diferencia el juego de otros deportes es la individualidad innata de los comportamientos de los que están compuestos, en donde los juegos surgen como tendencias innatas de todos los organismos a ser vivaces, exploradores e imitadores.

Según Martínez (1998), los juegos son generalmente expresiones y descubrimientos de la esencia de las personas, solo con el apoyo de una prolongada repetición serán la expresión primaria de los niños, las puras muestras de espontaneidad, y en consecuencia las más naturales (Gutiérrez, 2002).

El juego es una acción con significación de movimiento y participación, cuestionando que el juego es considerado como un hecho y normalmente involucra la intervención de los jugadores, llevándolos a movilizarse. Las activaciones lúdicas tienen una motivación intrínseca. Así, cuando la visión utilitaria interviene convirtiéndose en un modo de frenar las actividades lúdicas, los hombres y mujeres pierden su interés por los juegos.

Gorbalán (2002) menciona a los juegos de conocimiento, como recursos para una escolarización más rica y cotidiana. Sirven para acumular o proporcionar un impulso al pensamiento de una forma extra lúdica. Se pueden utilizar tanto para investigar algo nuevo por primera vez como para recordar algo que se ha conseguido hace tiempo. Juegos de estrategia, que son aquellos que buscan provocar o aumentar a partir de la percepción de ejemplos realistas (ya no la repetición de estrategias o registros a través de otros) y habilidades atractivas y precisas para la percepción de la materia. En la formación del pensamiento de los escolares, los videojuegos de método son extraordinariamente cruciales y su efecto puede ser duradero.

Corbalán (2002), señala que los videojuegos representan una de las propiedades utilizadas en la elegancia, para que su introducción sea lo más provechosa posible, deben cumplirse una serie de situaciones acordes con la proximidad desarrollada. Por su parte, Silva (2004), los clasifica en: Juegos de ejercicio, que corresponden a la necesidad de movimiento automático. Una vez que el niño ha conquistado las cuestiones de versión a un estado de cosas, hace uso de las competencias adquiridas para el placer práctico de las hierbas. Los primeros videojuegos asignan el propio cuerpo (hacer o mantener los brazos separados, elegir y bajar el pie, etc.), regularmente todos los factores viables están cubiertos en esos videojuegos de ejercicio (Bajar y subir tapas, soltar e insertar palos en aros en el mismo tiempo, etc.).

Juego simbólico, donde existe una diferenciación con el videojuego de ejercitación pues se usa la inventiva y el empleo del símbolo propio. El movimiento simbólico es aplicado a todas las cosas probables. Ejemplo: las cascarras de nueces se convertirán en platos, un palo en un caballo, y muchos otros. Juego de reglas, donde confían en que la subordinación no inusual a un conjunto de reglas molesta a cada persona. Esta recreación aporta un nuevo elemento a las anteriores: el patrón del pulgar que impacta en el patrón colectivo y el paso al deporte propiamente dicho. Juego de construcciones, que es aquel en que los niños construyen y acumulan.

Ejemplo: el varón construye un motor e incluye aviones y trenes y tienen interacción en artilugios con cubos vacíos y factores más o menos severos del mismo modo pueden sentirse atraídos por medio de artilugios, casas de excepcional complejidad y aparatos químicos la mayoría de los varones pasan mucho tiempo tratando de reparar mecanismos inservibles o intentando mezclar productos químicos en sus laboratorios infantiles. Sin embargo, las chicas, ejercitan esa creatividad con prendas y accesorios para la muñeca, y arreglan la pequeña residencia o las cocinas imaginarias, y a menudo jugando con elementos culinarios reales "en la cocina de casa" en ese tipo de deportes ambos sexos muestran mayor afición en dar cauce a la fantasía que en buena parte, sin embargo, serán capaces de ponerse manos a la obra.

Acerca de la importancia de los juegos, según Moreno (2009) los videojuegos gozan de una gran popularidad, no sólo porque son universalmente apreciados por los niños o por el orgullo que se siente al jugar, sino también porque ofrecen magníficas posibilidades para el desarrollo corporal, intelectual y socioemocional. De los diversos significados que se dan al interés por los juegos, destacan sus posiciones en el examen y las interacciones sociales. Siendo de vital importancia combinar los juegos como herramientas pedagógicas en la escolarización, pues mediante el juego, los niños estudian de forma amena y divertida, se concretan y hablan.

Además, producen, descubren y observan su información precedente con la verdad externa, lo que demuestra una participación residente de la molestia. De este modo, el niño crece y se desarrolla integralmente, preparándose para estilos de vida personales. La recreación se adapta al sueño y ritmo del escolar, va a aumentar las motivaciones para lograr el objetivo instructivo, son actividades que pueden realizarse de manera grupal e individual, alienta la espontaneidad y creatividad para resolver problemas, impulsa las interacciones sociales y la apropiación de informaciones a través del intercambio verbal y no verbal.

En resumen, diremos que el deporte es importante por el hecho de que es lejos un interés que no se limita a la infancia y a los primeros años de existencia, sino que se mantiene a lo largo de la existencia, promueve la superación de la persona de manera equilibrada y completa, impulsa creativities y fantasías, capacidades para crear, mediante los juegos y comunicaciones entre escenario y ambiente, logra la inserción de la habilidad y el valor social que engloba cooperaciones y respetos mediante políticas acordadas; en definitiva, son siempre recursos útiles, beneficiosas y eficaces en la obtención de conocimientos.

Sobre las teorías del juego existen numerosos enfoques que intentan explicar el origen de la recreación como un pasatiempo vital en la existencia del hombre, por lo que puede haber un sorprendente tipo de definiciones y perspectivas para este interés. Entre ellas se tiene: Principio del preentrenamiento, planteada por Groos, quien propuso explicaciones alternativas denominadas concepto pre-ejercicio. Según este creador, la infancia es un nivel en el que el niño se prepara para la madurez y el trabajo con las características que deberá realizar al alcanzar tal condición.

Ortega (1992) sugiere que lo importante de estos procesos radica en acentuar la posición de los juegos en la mejora del carácter. Idea natural del pasatiempo, planteada por Buytendijk, quien indica que los juegos son pasatiempos propios de la infancia. Según el especialista, los juegos son resultados finales de aspectos que abarcan una diversidad de acciones, conductas impulsivas, comportamientos emocionales y actitudes curiosas (Beltrán, 1991); la actividad lúdica es jugar continuamente empleando algunos elementos, con unos pocos objetos o por sí mismos.

Según Claparède, este concepto ya no da una prueba de las formas de existencia de los tipos de juego en los niveles únicos del ciclo vital que consiste en la vida temprana y la madurez, y además restringe el concepto de juego con la ayuda de la utilización del mismo restringiéndolo sólo al juego con artilugios (juguetes), exceptuando del juego deportivo todos los que se caracterizan más claramente por utilizar lo físico (motor).

Concepto psicoanalítico, que según el psicoanálisis tiene además su propia forma ordinaria de juego de información. Los elementos más notorios de la técnica radican en aceptar que los juegos son expresiones instintivas de hombres o mujeres y que, a través de él, el hombre o la mujer encuentra placer, debido a que puede dar rienda suelta a determinados elementos subconscientes. El psicoanálisis indica que los juegos tienen importantes poderes, que funcionan como atenuación de problemas y conflictos de las personas (Ortega, 1992).

En referencia a los factores o dimensiones que presenta la variable del programa lúdico:

El juego social, es una actividad lúdica que fomenta las interacciones sociales, las cooperaciones, la conciencia de obligación institucional, el espíritu institucional, entre muchos otros. Son videojuegos que buscan la interrelación del grupo y el compañerismo grupal (Olivares, 2015). El juego; por cuanto, el juego da cabida al desarrollo de videojuegos preparados, comúnmente agresivos o en equipo, decididos con el recurso de reglamentos que explican las personas y las jugadas que están autorizadas o prohibidas en la forma de apostar, el juego permite según Ospina (2015) estructurar, prever y experimentar alternativas a cuestiones claras, que es fundamento número uno para desarrollar el pensamiento, resultando esencial y proactivo en los niños.

Por otro lado, tenemos a los juegos éticos, porque éstos reúnen una serie de cadenas de elementos, para desarrollar y poner en práctica los valores; como lo señalan Torres (2007) quien sostiene que la mayor parte de las actividades del deporte, son de carácter sensible frecuentemente, los cuales se realizan en diversos espacios de las aulas, en situaciones donde pueden desplazarse libremente, ésta libre participación, como el contacto diario con los docentes, amistades, entre otros, se desarrollan en un entorno socioemocional agradable.

Respecto a la otra variable, sobre la convivencia en las aulas, el MINEDU (2016) lo define como un convivir en las aulas significa el perfeccionamiento de una forma de pertenencia de varios de los seres humanos, a la colectividad, sustentada como admiración mutua y cariño fraternal recíproco, expresado en la interrelación armónica y no violenta.

De otro lado, Banz (2008) menciona que la convivencia en las aulas representa las interrelaciones al interior del centro educativo, entre los diversos participantes que allí asisten; esta situación incluye adultos, niños y jóvenes, quienes sustentan la construcción y responden por este convivir. Asimismo, Ayerbe y Aramendi (2007), además conceptualizaron el convivir en el aula en relación al ambiente colegial, a quien denominaron como un conjunto de múltiples dimensiones que remite a la percepción, ánimo y valor elaborado a partir de las relaciones que se dan en él.

Asimismo, Lanni (2009), afirma que la convivencia en el aula tiene que ver particularmente con la adquisición de experiencia de los universitarios, siendo la universidad la proximidad donde pueden recoger e incrementar nuevas estadísticas y técnicas. Alemany et al. (2012) dice que la convivencia en el aula es un advenimiento colectivo y dinámico, debido a la interrelación total de la colectividad académica. El aprendizaje de la permanencia

colectiva requiere, por otro lado, la aceptación y el respeto a las diferencias. Ianni (1998) define el convivir de los niños en las aulas, como interacciones de tipo social, que se generan en una institución educativa, que alcanzan notoriedad al abarcar aspectos básicos que permitan el logro de posicionarse en estructuras sociales en ambientes educativos.

Marcone (2015), señala que el convivir en el aula supone un grupo de comportamientos organizados al interior de los centros educativos contenidas en su proyecto educativo y demás normas, que buscan la construcción de un ambiente escolar sano con una interacción social democrática entre el maestro y sus estudiantes. En este sentido, el convivir en el aula con democracia tiene como requerimiento el respeto de los derechos del alumno, y que éste cumpla su deber y respete el derecho de los otros.

Para que la convivencia en el aula con democracia funcione correctamente, tiene que mejorar el aprendizaje y formar integralmente a los alumnos. Beauregard (2009), en relación al convivir en el aula expresa que es una tarea de importancia y que es necesario considerar elementos asociados a la ejecución de acciones propias de la interacción social con el propósito de brindar acompañamiento para desarrollar integralmente a los niños y jóvenes, y de este modo formar al ciudadano responsable que exija sus derechos y respete los ajenos. Por ser una tarea de importancia hay que señalar que es difícil implementarla, pues muchas veces no es posible que todos trabajen buscando los mismos propósitos.

Sobre los factores de influencia en la convivencia en el aula, para Banz (2008), el convivir en el aula comporta un conjunto de fenómenos múltiples, que resultan de las interacciones de más de una variable, cuyas manifestaciones se evidencian explícita e implícitamente. Por lo tanto, es muy importante analizar algunos elementos para adquirir un mayor entendimiento de la convivencia dentro del contexto: La gestión escolar y los estilos de empresa comercial, en referencia que al hablar de la gestión de una institución se hace referencia a la forma de gestionar la empresa, que puede ser autoritaria o democrática dependiendo prácticamente de las disposiciones tomadas y que van a repercutir en toda la colectividad (Banz, 2008). La manera en que se organizan los establecimientos educativos es coherente con la forma en que se controlan, cómo se organizan, si es o no autoritaria o democrática, la posibilidad de socializar va a depender de los patrones para gestionar y dar la orientación respectiva, la socialización dependerá de los patrones de gestión y de ruta, y así se pueda construir nuevas formas para convivir.

Factores pedagógicos y curriculares de gestión, que hace referencia a la forma en que son superiores las técnicas y los engranajes educativos y de evaluación, que también pueden

ser elementos críticos que incidan en el convivir. La forma de resguardar y preservar la marcha de la institución: Se alude a la forma de premiar o sancionar los desempeños reconocidos, lo que impacta en la convivencia de los colaboradores. Si las selecciones tomadas para evaluar son limpias y reconocidas por todos, y hay una forma de observaciones, esto puede convenir a la acción de convivir, de manera inversa, cuando existe una forma negativa de evaluar con mayor dirección a resaltar errores o efectos pésimos, esto puede ser terrible en el diario convivir en la institución (Banz, 2008). Normas en la convivencia del profesorado, que hace referencia a la norma planteada al interior del grupo si se quiere cumplir con el objetivo y la meta. Entonces, dicha norma debe ir día con día con los objetivos, y es importante que exista un mecanismo claro para que se puedan cumplir de forma sincera y beneficiosa (Plaza del Río, 1996). Gestión de conflictos y cuestionamientos, que es el modo de conceptualizar, abordar y asumir los conflictos también puede incidir sobre los comportamientos en el convivir en el aula.

Las tareas en equipo como una manera de acercarse a las complejidades de los fenómenos educativos: El modo en que la institución de educación puede enlazarse con la comunidad es crítica para mejorar la convivencia (Banz, 2008). Por lo tanto, es muy crítico que los centros educativos intenten descubrir y ayudar a sus hipervínculos con otros centros sociales, reforzando así su papel como educadores, siendo una ayuda emocional para los individuos y, en consecuencia, mejorando el ambiente institucional.

Acerca de las características de la convivencia positiva, para que el estudiante tenga experiencias armónicas en la escuela, se hace necesario tener una sana convivencia, con la finalidad de realizar interacciones sociales correctas con sus compañeros; formar lazos mutuos con los otros, establecer diálogos y realizar participaciones de manera activa. Para esto, se necesita el cumplimiento y responsabilidad para aceptar tareas, cooperar y dialogar sobre propuestas saludables y practicar la tolerancia ante las opiniones de los otros. Esto involucra la reflexión sobre los hechos ocurridos, con el objetivo de desarrollar su capacidad de resolución de conflictos. Benites et al. (2012), señalan las siguientes características: Democrática, pues en el aula se desarrollan una serie de relaciones interpersonales horizontales, mediante las que se permite que el estudiante comparta conocimientos y experiencias, lo que implica escenarios de respeto, participación, discusión y opinión.

Es prosocial, porque la convivencia positiva se concentra en el desarrollo de capacidades para lograr interacciones exitosas con los otros y la expresión emocional. Por otro lado, promueve que sus participantes mejoren su bienestar. Valorativa, en el sentido

que la convivencia en el aula considera de mucha importancia el respetar las diversidades y diferencias del individuo, pues genera la actitud solidaria con otros estudiantes y promueve una ética adecuada. En relación a los estilos de interacción social en la convivencia escolar, se señalan: Estilo democrático, que reconoce a los estudiantes en sus diversidades y como personas. Es de importancia señalar que en el estilo democrático predominan los diálogos y acuerdos para solucionar algún conflicto.

Por tanto, es preciso establecer precisión y coherencia en las normas. Estilo autoritario, que establece ambientes de sanción y control, en el que los objetivos educativos están regidos por la disciplina, orden, normas y sumisión, lo cual vulnera el derecho de estudiante como persona. Estilo permisivo, que está caracterizado por consentir y permitir que el estudiante realice las acciones que desee. Es un estilo de mucha flexibilidad, que tiene como consecuencias que el alumnado no respete las normas y las autoridades sean nulas, pues temen transgredir sus derechos (Benites et al., 2012)

Sobre la normatividad y convivir en las aulas, la norma para convivir en el aula es de importancia, mediante ella se puede regular las actitudes y conductas, beneficiando la tranquilidad de los estudiantes, esta norma surge en forma democrática, de la inquietud y necesidad del alumno. El CIDE (2001), expresa que para convivir en armonía es necesario el establecimiento de reglas y acuerdos que permitan limitar las conductas de los participantes y así, se pueda respetar el derecho propio y ajeno. El convivir en las aulas resulta como consecuencia de una labor colectiva. Es entonces cuando los alumnos intervienen de modo activo al realizar estas labores, al definir su responsabilidad, su autocontrol, su toma de decisión y al asumir su rol. Es necesario, por tanto, promover la autonomía del estudiante en esta construcción, que sea él quien determine las acciones y las normas en el aula (CIDE, 2001).

Los docentes cumplen roles determinantes de mediadores en el proceso de construir un ambiente de armonía en las aulas. Las interacciones que se realizan en las relaciones escolares son un medio útil para el aprendizaje, mediante la práctica, de un conjunto de vivencias democráticas. A través del establecimiento de reglas, de la compartición alimenticia, de llegar a compromisos mutuos, de la participación activa y cooperativa, los estudiantes realizan aprendizajes, fortalecen su ética y conducta para vivir en democracia dentro del aula y la sociedad (CIDE, 2001). Los criterios para establecer la norma de convivencia son: Se debe considerar la intervención activa del estudiante en la enunciación

de la norma para convivir, pues de este modo hay construcción de responsabilidades individuales y colectivas al aplicarlas.

La norma debe elaborarse considerando palabras claras y precisas con el propósito de poder entenderla completamente. También, es necesario comprender que la norma tiene que ser respetada por docentes y estudiantes, como una herramienta que ayuda a convivir en el aula. Cuando se inicia el establecimiento de la norma se tiene que indicar las sanciones que acarrearán su no cumplimiento. Es necesaria una evaluación periódica de la norma, con el objetivo de revisar su eficiencia.

Sobre la convivencia en el aula, hablamos de capacidades de permanecer y porcentualizar todas las situaciones especiales de admiración, armonía, ocio, aprecio y reconocimiento, tengan o no elementos de juicio únicos (Gotzens, 1997). Cuando las tendencias de aprecio, democracia, concordia, armonía, equidad y empatía coexisten dentro del entorno del instructor, es cientos de veces seguro que los actos de agresividad no surgirán y, en caso de que lo hagan, podrán ser rechazados de inmediato. Es una misión para los profesores la conservación de un convivir sano en los estudiantes, pues los enemigos que atentan contra una buena convivencia escolar están representados por ambientes que no respetan las diferencias.

Según Grados (2013), la convivencia es un comportamiento esencial para la integración social exitosa; ya que para lograr la integración social se debe contar con un conjunto de capacidades para realizar la comunicación con el otro, conseguir propósitos comunes y lograr acuerdos. La convivencia en el aula es tarea del maestro. Un correcto convivir en el aula permite desarrollar destrezas en los alumnos que lo lleven a insertarse con éxito en la sociedad y resolver éticamente los problemas de su vida cotidiana. De otra parte, el convivir en el aula involucra un conjunto de interacciones sociales entre sus integrantes, como comunicaciones, actitudes, emociones y roles. Por lo tanto, es importante centrarnos en la temática del convivir en la escuela y desarrollarla en el centro educativo, pues va a permitir a los estudiantes lograr un desempeño integral en su vida. Entonces es necesario que se apoye a los estudiantes en su adaptación a la sociedad para que se integren responsablemente a su comunidad y desarrollen sus proyectos de vida. Las interacciones sociales entre las personas son naturales, sin embargo, la convivencia tiene que ser construida.

Entre las dimensiones incluidas en la variable convivencia escolar tenemos: Relación interpersonal, que según Farías (2012), expresa que la relación interpersonal ayuda al

establecimiento y preservación de interacciones de primer orden donde se da y se obtiene afecto. Se caracterizan por utilizar la capacidad de ofrecer y acumular, donde el reconocimiento como la verdad y la compasión se expresan de inmediato tanto en frases como en comportamientos. También el MINEDU (2009) señala que la relación interpersonal es entendida a partir de un acto recíproco de interacciones directas entre estudiantes y estos con profesores y directivos. Verifican con la forma en que los interesados tienen interacción. Además, Montoya y Muñoz (2009), conceptualizaron la relación interpersonal como oportunidades de interacción, establecimiento y mantención de relaciones con otros seres humanos de manera cualitativa, además de dejar de lado las relaciones que impiden las actualizaciones no públicas.

Por otro lado, Soria (2004), dijo que los individuos de la familia humana constituyen un marco científico de revelación en cuya meta se encuentra el propósito de predecir la conducta humana al interior de la sociedad. Su importancia radica en contribuir al éxito de una sociedad menos difícil, más feliz y más inclusiva, favoreciendo la conducta humana en beneficio de los individuos. Norma, pues la normatividad orienta conductas e interacciones entre numerosas personas dentro de la comunidad educativa, los indicios deben ser tomados en cuenta dentro de las pautas que tratan exactamente de las sanciones y faltas realizadas, la norma si puede ser leve y pertinente, es común a través de todos y todas, si son maravillosas (Ministerio de Educación del Perú, 2009). También Gonzáles et al. (2004), refiere que los consejos permiten regular las conductas y el convivir en la institución educativa, por tanto, son favorables debido a la realidad del lugar donde los valores se imparten, lo que permite y promueve la convivencia agradable. También Fernández (2001), señala que obtener normas es una justificación importante que permite llevar a cabo una mirada de las características, conductas y comportamientos dentro del colegio. Las técnicas para elaborar normas representarían en su esencia sugerencias de revisión, sensibilización e implicación de los procedimientos creativos.

Valor, en el que Jiménez (2010), ha señalado que el valor es una sugerencia montada con la asistencia de cualquier individuo, sirven para diferenciar los comportamientos de las personas, además son conceptos que permiten a las personas realizar o no acciones de pequeños elementos en momentos determinados.

El valor representa un factor importante para regular la existencia y conductas de la persona, el valor posible de promover dentro del grupo académico se debe ejercitar en el entrenamiento (Ministerio de Educación del Perú, 2009). Benavides (2004), conceptualiza

al valor como factor importante para ajustar el comportamiento de los seres humanos y afecta el tomar una decisión o la declaración de sus propósitos. El valor constituye una norma con la cual las personas conservan porcentaje, y que los identifica y nutre con un modo de vida institucional. Cardona (2000), dijo que el valor es una creencia perdurable, factores fáciles para regular la existencia de las personas, dándoles un entretenimiento integral; la legibilidad o duda de la acción del valor en el estudiante genera secuelas en su formación personal.

Dentro de los enfoques que fundamentan el convivir en el aula, se desarrollan: Enfoque ecologista, porque el convivir en el aula involucra un elaborado patrón social excepcional, valor, comportamiento y emociones que aseguren el perfeccionamiento de los participantes libremente y en mutua concordia. En la universidad, la convivencia tiene un doble significado si se tiene en cuenta que, por un lado, los seres humanos más jóvenes examinan y acumulan indicadores sociales para la mejora de su destino y, por otro, es un elemento esencial para la adquisición del disfrute del coaching. Por lo tanto, una exquisita convivencia escolar se suministra como determinante en el desarrollo del deporte dentro de los colegios, logrando que sus seres humanos manipulen respeten a los otros, vivan en sociedad y concordia, sean hábiles sociales y apliquen sus derechos (Ortega, 2010). Según Ortega (2010), el convivir en el aula incluye aprender a aprehenderse y valorarse como ser crítico: conocer la popularidad de los seres humanos, con la posibilidad de analizar e interactuar entre ellos, logrando establecer estrechas relaciones de sociabilidad.

Esta estructura considera los contextos educativos como una herramienta vital, que el estudiante debe desarrollar, sin embargo, más, actitudes, comportamientos, valores y emocional; a continuación, de nuevo, estos deben ser ponderados en los objetivos y sueños de la organización. La teoría cognitiva social de Bandura, pues en este precepto, denominado de autoeficacia, evolucionado con la ayuda de Bandura (Márquez, et al., 2007), argumentó que la expectativa de acción eficaz individual o acción auto eficaz constituye un aspecto importante para fomentar las motivaciones y la adquisición de registros, que determinan la eficacia de un emprendimiento. Las personas eligen continuamente los movimientos que van a realizar, la elasticidad que podrían exigirse y el tiempo que podrían dedicar a esa actividad.

Las estrategias de uso de las tablas de convivencia en este modelo son las siguientes. Modelado de sí mismo: esta técnica consiste en que el personaje sea una versión de sí mismo, para lo cual unifica metas y deseos favorecidos. Exposición global de la actuación; el motivo es exponer la conducta preferida con la ayuda de la práctica. Noción verbal y exhortación; da excesivas y mejores señales de interacción, frecuente y repetitiva, en la relación de cada

día. Registros de la verbalización Registro de verbalizaciones con ayuda de procesos cognitivos para formar la acción auto eficaz; reside en el registro por escrito la mente y las emociones de la acción de convivir en el ambiente escolar (Márquez, et al., 2007).

II. METODOLOGÍA

2.1 Objeto de estudio

El estudio, Según Carrasco (2005) fue de tipo aplicada, quien señala que toda investigación tiene propósitos definidos, prácticos, por cuanto, la investigación establece o modifica el contexto, donde actúa.

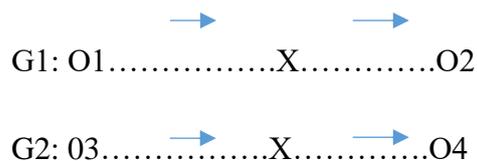
Referente al enfoque de la investigación, porque busca obtener información, en base a recopilaciones y el análisis de la misma, es de tipo cuantitativa, como lo menciona Mendoza (2013) ésta permite el examen de los datos recopilados, en forma de estadística.

Según el objetivo, la investigación es aplicada; porque está enfocada en la identificación del conocimiento científico, asimismo, de los medios, protocolos, tecnologías y metodologías, como sostienen Arispe et al. (2020) cuando menciona que se pretende solucionar una necesidad específica y práctica en la investigación.

Por el uso de las variables del estudio, es cuasiexperimental, porque se buscó realizar actividades con la intencionalidad de reproducir los fenómenos o hechos del contexto, donde se realizó el estudio, como lo indica Marroquín (2012) para establecer y formular la hipótesis, para que nos conduzcan a las generalizaciones de carácter científico, con la finalidad de luego ser verificados en el contexto, o sea, en los hechos concretos.

El método del estudio, fue el hipotético-deductivo, como lo señalan Hernández et al. (2010) el investigador tiene que plantearse una posible solución o hipótesis, para poder explicar el hecho o fenómeno en estudio, de la cual, se van a deducir las proposiciones elementales de dicha hipótesis.

Se planteó que la investigación fuera cuasiexperimental, con un grupo de estudiantes, conformando el grupo control y otro grupo experimental. El diseño adoptado por el estudio:



Donde:

G1: Grupo experimental

G2: Grupo de control

O1: Pretest (grupo experimental)

X: Programa lúdico, denominado: Interactuamos jugando.

O2: Posttest (grupo experimental)

O3: Pretest (grupo de control)

O4: Posttest (grupo de control)

La población de la investigación fue de 103 participantes del primer grado de secundaria.

Tabla 1:

Estudiantes del primer grado de secundaria.

Grado/sección	Estudiantes		Total
	M	F	
1° A	14	11	25
1°B	12	13	25
1° C	10	16	26
1° D	15	12	27
Total:	51	52	103

Nota: Nómima de matrícula

La muestra poblacional, estuvo conformada por 25 estudiantes del 1° A para el grupo experimental y 25 estudiantes del 1° B, para el grupo de Control.

Tabla 2:

Muestra poblacional del estudio.

Grado/sección	Estudiantes		Total
	M	F	
1° A	14	11	25
1°B	12	13	25
Total:	26	24	50

Nota: Nómima de matrícula

2.2 Instrumentos, técnicas, equipos de laboratorio de recojo de datos

En la realización de la investigación, los datos se obtuvieron, luego de aplicar un test a través de la técnica de la encuesta a los participantes del estudio; para recopilar la conducta, la personalidad y los rasgos definidos de los participantes, así también, las características de cada uno, sus comportamientos, sus actitudes, rendimiento, entre otros aspectos, que fueron realizadas a través de preguntas y observaciones, siendo luego evaluados por los investigadores.

El instrumento que se empleó fue una escala de convivencia escolar, con el objetivo de realizar el diagnóstico de forma individual de cada participante. El instrumento constó de interrogantes para conocer la influencia del programa, sobre los factores de las relaciones interpersonales, las normas y los valores, en la convivencia escolar de los estudiantes; con un puntaje por cada dimensión, con un total de 15 puntos, acumulando 45 puntos en total.

Previamente al pretest, la escala se validó a juicio de expertos, por 3 profesores maestros, de la universidad, del estudio.

Para la confiabilidad del instrumento, se usó el alfa de Crombach, aplicado a una muestra representativa, obteniendo un valor significativo de confiabilidad de 0.893. Asimismo, se observó que los ítems del instrumento arrojaron correlaciones altas y positivas, de gran consistencia interna, por cuanto, los coeficientes de Pearson indicaron $r=0.600$.

2.3 Análisis de la información

Para el análisis de la información recogida, luego del pretest, se elaboraron tablas estadísticas, que fueron llenadas con los resultados del pretest.

Posteriormente, se procedió a elaborar a través de la estadística descriptiva, los valores de los porcentajes, media, moda, mediación estándar y el coeficiente de variabilidad.

Luego, se elaboraron las tablas, con ayuda de Excel, con los resultados que se obtuvieron del pretest.

Después, se elaboraron las tablas estadísticas con los resultados que se obtuvieron del posttest

Finalmente se recurrió a probar las hipótesis, general y específicas, a través de la “U” de Man Whitney.

2.4 Aspectos éticos en investigación

El estudio estuvo enmarcado de acuerdo a las normas establecidas en el campo de la investigación y en el principio de originalidad; además, resaltando que se utilizó un cuestionario y observación, por ser un estudio social, señalando que los datos obtenidos son como corresponden, respetando la autoría de los especialistas y entendidos que forman parte de la bibliografía, así también, conforme lo de manda las normas internacionales APA, versión, séptima edición.

III. RESULTADOS

Los resultados luego del respectivo análisis:

Tabla 3:

Resultados del pretest de los grupos experimental y control.

Nivel	Puntaje	Experimental		Control	
		fi	%	fi	%
Alto	35 - 45	1	4	2	8
Medio	24 - 34	23	92	22	88
Bajo	15 - 23	1	4	1	4
Total:		25	100	25	100

Se observa en la tabla, que un estudiante, que representa 4% del grupo experimental está ubicado en el nivel alto, igualmente un estudiante con el porcentaje del 4%, ubicado en nivel bajo. Mientras que 23 estudiantes, con un porcentaje del 92%, en el nivel medio.

También, dos estudiantes del grupo de control que representa un 8%, se ubican en el nivel alto y un estudiante, con un 4%, en el nivel bajo, mientras que 22 estudiantes están ubicados el nivel medio, con un 88%.

Tabla 4:

Registros estadísticos obtenidos del pretest del grupo experimental y control.

Medidas	Grupo experimental	Grupo de control
\bar{x}	28,76	29,08
S	2,84	3,74
CV%	9,87%	12,86%

Se observa que el grupo experimental, luego del pretest obtuvieron $\bar{x}= 28,76$; $S= 2,84$; y $CV= 9,87\%$, se ubicaron en el nivel medio, respecto a la convivencia escolar, con una baja dispersión en los puntajes, siendo un grupo homogéneo.

También observamos a los del grupo de control, que luego del pretest, obtuvieron: $\bar{x}= 29,08$; $S= 3,74$; y $CV= 12,86\%$. Igualmente están ubicados en el nivel medio, en relación a la convivencia, con una baja dispersión en los puntajes, siendo un grupo homogéneo.

Tabla 5:*Dimensión relaciones interpersonales en el pretest y posttest del grupo experimental.*

Nivel	Puntaje	Pretest		Posttest	
		fi	%	fi	%
Alto	12 - 15	8	32	13	52
Medio	8 - 11	17	68	12	48
Bajo	5- 7	0	0	0	0
Total:		25	100	25	100

Se observa en la tabla, que 8 estudiantes, que representa 32% del grupo experimental, después del pretest, están ubicados en el nivel alto, igualmente 17 estudiantes con el porcentaje de los 68%, ubicados en nivel medio. Mientras que 13 estudiantes, con un porcentaje del 52%, después del posttest %, se ubican en el nivel alto; 12 estudiantes, con un 48%, se ubican en el nivel medio.

Observamos, entonces, que un 52 % de estudiantes, en el posttest se ubican en el nivel alto del desarrollo de la dimensión; en relación al 32 % del pretest.

Tabla 6:*Dimensión normas de la convivencia escolar en pretest y posttest del grupo experimental.*

Nivel	Puntaje	Pretest		Posttest	
		fi	%	fi	%
Alto	12 - 15	1	4	13	52
Medio	8 - 11	24	96	12	48
Bajo	5- 7	0	0	0	0
Total:		25	100	25	100

Se observa en la tabla, que 1 estudiante, que representa 4% del grupo experimental, después del pretest, está ubicado en el nivel alto, igualmente 24 estudiantes con el porcentaje de los 96%, ubicados en nivel medio. Mientras que 13 estudiantes, con un porcentaje del 52%, después del posttest %, se ubican en el nivel alto; 12 estudiantes, con un 48%, se ubican en el nivel medio.

Observamos, entonces, que un 52 % de estudiantes, en el posttest se ubican en el nivel alto del desarrollo de la dimensión; en relación al 4 % del pretest.

Tabla 7:

Dimensión valores de la convivencia en el pretest y posttest del grupo experimental.

Nivel	Puntaje	Pretest		Posttest	
		fi	%	fi	%
Alto	12 - 15	0	0	3	12
Medio	8 - 11	24	96	20	80
Bajo	5- 7	1	4	2	8
Total:		25	100	25	100

Se observa en la tabla, que 24 estudiantes, que representa 96% del grupo experimental, después del pretest, está ubicado en el nivel medio, igualmente 1 estudiante con el porcentaje del 4%, ubicado en nivel bajo. Mientras que 3 estudiantes, con un porcentaje del 12%, después del posttest %, se ubican en el nivel alto; 20 estudiantes, con un 80%, se ubican en el nivel bajo.

Observamos, entonces, que un 12 % de estudiantes, en el posttest se ubican en el nivel alto del desarrollo de la dimensión; en relación al 0 % del pretest.

Tabla 8:

Resultados del pretest y posttest convivencia escolar de los grupos experimental y de control.

Nivel	Puntaje	Experimental		Control	
		fi	%	fi	%
Alto	35 - 45	13	52	3	12
Medio	24 - 34	12	48	22	88
Bajo	15- 23	0	0	0	0
Total:		25	100	25	100

Se observa en la tabla, que 13 estudiantes, que representa 52% del grupo experimental, están ubicados en el nivel alto, igualmente 12 estudiantes con el porcentaje

del 48 están ubicados en el nivel medio. Mientras que 3 estudiantes, con un porcentaje del 12%, del grupo de control, se ubican en el nivel alto; 22 estudiantes, con un 88%, se ubican en el nivel medio.

Observamos entonces, que una mayoría de estudiantes, del grupo experimental se ubican en el nivel alto del desarrollo de la convivencia escolar, respecto al grupo de control.

Tabla 9:

Estadísticos de la convivencia escolar en el post test, grupos experimental y control.

Medidas	Grupo experimental	Grupo control
\bar{x}	33,08	30,56
S	4,68	3,11
CV %	14, 14 %	10,19 %

Observamos en los resultados de los estadísticos, que el grupo experimental, obtuvo una media aritmética $\bar{x}= 33,08$, en el posttest, asimismo, la desviación estándar es: $S= 4,68$; y un coeficiente de variación $CV= 14,14 \%$.

Observamos que los alumnos se ubican en el nivel medio, con una baja dispersión de los puntajes y son un grupo, denominados homogéneos de acuerdo a su rendimiento.

Por otro lado, en el grupo de control, el post test de los alumnos, obtuvieron una media aritmética de $\bar{x}= 30,56$; una desviación estándar $S= 3,11$; y un coeficiente de variación $CV= 10,19 \%$.

Lo cual, nos permite observar, que los alumnos se ubican en el nivel medio, sobre la convivencia escolar, con una baja dispersión de puntajes y son un grupo homogéneo en su rendimiento en la escuela.

Por lo tanto, el promedio $\bar{x}= 33,08$ obtenido por los alumnos del grupo experimental, luego del posttest, es superior al obtenido, por el grupo de control, de $\bar{x}= 30,56$, como consecuencia de la aplicación del Programa lúdico” Interactuamos jugando”.

Prueba de hipótesis

Tabla 10:

Prueba de hipótesis “U de Mann-Whitney” de la convivencia en el posttest de los grupos experimental y control.

Prueba de “U de Mann-Whitney”		
P-valor= 0,0451	<	Nivel de confianza $\alpha= 0,05$ (99,5 %)
Hipótesis Alternativa (H_1) o del investigador		
Hi: La aplicación del programa lúdico “Interactuamos jugando” mejora significativamente la convivencia escolar de los estudiantes		
Hipótesis nula (H_0)		
Ho: La aplicación del programa lúdico “Interactuamos jugando” no mejora significativamente la convivencia escolar de los estudiantes.		
Conclusión:		
Los resultados arrojaron el rechazo de hipótesis nula, aceptando la hipótesis del investigador, por lo tanto, la aplicación del programa lúdico “Interactuamos jugando” mejora significativamente la convivencia escolar de los estudiantes.		

Tabla 11:

Prueba de hipótesis “U de Mann-Whitney” de la dimensión relaciones interpersonales en el pretest y posttest

Prueba U de Mann-Whitney		
P-valor= 0,0277	<	Nivel de confianza $\alpha= 0,05$ (99,5 %)
Hipótesis Alternativa (H_1) o del investigador		
Hi: Al aplicar el programa lúdico “Interactuamos jugando” mejoró en forma significativa las relaciones interpersonales de los estudiantes.		
Hipótesis nula (H_0)		
Ho: Al aplicar el programa lúdico “Interactuamos jugando” no mejoró en forma significativa las relaciones interpersonales de los estudiantes.		
Conclusión:		
Los resultados arrojaron el rechazo de hipótesis nula, aceptando la hipótesis del investigador, por lo tanto, la aplicación del programa lúdico “Interactuamos jugando” mejora significativamente las relaciones interpersonales de la convivencia escolar de los estudiantes.		

Tabla 12:

Prueba de hipótesis “U de Mann-Whitney” de la dimensión normas de convivencia, en el pretest y posttest

Prueba “U de Mann-Whitney”		
P-valor= 0,0491	<	Nivel de confianza $\alpha= 0,05$ (99,5 %)
Hipótesis Alternativa (H ₁) o del investigador		
Hi: Al aplicar el programa lúdico “Interactuamos jugando” mejoró en forma significativa las normas de convivencia escolar de los estudiantes.		
Hipótesis nula (H ₀)		
Ho Al aplicar el programa lúdico “Interactuamos jugando” no mejoró en forma significativa las normas de convivencia escolar de los estudiantes.		
Conclusión:		
Los resultados arrojaron el rechazo de hipótesis nula, aceptando la hipótesis del investigador, por lo tanto, la aplicación del programa lúdico “Interactuamos jugando” mejora significativamente las normas de convivencia escolar de los estudiantes.		

Tabla 13:

Prueba de hipótesis “U de Mann-Whitney” de la dimensión valores en el pretest y posttest

Prueba “U de Mann-Whitney”		
P-valor= 0,0213	<	Nivel de confianza $\alpha= 0,05$ (99,5 %)
Hipótesis Alternativa (H ₁) o del investigador		
Hi: Al aplicar el programa lúdico “Interactuamos jugando” mejoró en forma significativa los valores de convivencia escolar de los estudiantes.		
Hipótesis nula (H ₀)		
Ho: Al aplicar el programa lúdico “Interactuamos jugando” no mejoró en forma significativa los valores de convivencia escolar de los estudiantes.		
Conclusión:		
Los resultados arrojaron el rechazo de hipótesis nula, aceptando la hipótesis del investigador, por lo tanto, la aplicación del programa lúdico “Interactuamos jugando” mejora significativamente los valores de convivencia escolar en los estudiantes.		

IV. DISCUSIÓN

De los resultados, se observa en la tabla 5 que, el 52 % de estudiantes, del grupo experimental en el post test, en la dimensión de las relaciones interpersonales de los estudiantes, se encuentran ubicados en un nivel alto, en relación al 32 % en el pretest. En la prueba de hipótesis U de Mann-Whitney, se obtuvo un P-valor= 0,0277 < que 0,05. Por tanto, al aplicar el programa Interactuamos jugando, se demuestra, que mejora el nivel de la dimensión de las relaciones interpersonales de la convivencia escolar de los estudiantes.

En el aspecto conceptual, tenemos a Olivares (2015) sobre las relaciones interpersonales, el juego social, es una actividad lúdica que fomenta las interacciones sociales, las cooperaciones, la conciencia de obligación institucional, el espíritu institucional, entre muchos otros. Son videojuegos que buscan la interrelación del grupo y el compañerismo grupal.

De otro lado, Banz (2008) menciona que la convivencia en las aulas representa las interrelaciones al interior del centro educativo, entre los diversos participantes que allí asisten; esta situación incluye adultos, niños y jóvenes, quienes sustentan la construcción y responden por este convivir.

Farías (2012), expresa que la relación interpersonal ayuda al establecimiento y preservación de interacciones de primer orden donde se da y se obtiene afecto. Se caracterizan por utilizar la capacidad de ofrecer y acumular, donde el reconocimiento como la verdad y la compasión se expresan de inmediato tanto en frases como en comportamientos.

También el MINEDU (2009) señala que la relación interpersonal es entendida a partir de un acto recíproco de interacciones directas entre estudiantes y estudiantes con profesores y directivos. Verifican con la forma en que los interesados tienen interacción.

En la tabla N° 6, hemos observado que un 52 % de estudiantes, en el posttest se ubican en el nivel alto del desarrollo de la dimensión; en relación al 4 % del pretest. Al aplicar la prueba de hipótesis U de Mann-Whitney, se ha obtenido un P-valor=0,0491 < que 0,05. Por tanto, los resultados arrojaron el rechazo de hipótesis nula, aceptando la hipótesis del investigador, por lo tanto, la aplicación del programa lúdico “Interactuamos jugando” mejora significativamente las normas de convivencia escolar de los estudiantes.

Sobre las normas de convivencia, Ospina (2015) señala que el juego da cabida al desarrollo de videojuegos preparados, comúnmente agresivos o en equipo, decididos con el recurso de reglamentos que explican las personas y las jugadas que están autorizadas o

prohibidas en la forma de apostar, el juego permite según Ospina estructurar, prever y experimentar alternativas a cuestiones claras, que es fundamento número uno para desarrollar el pensamiento, resultando esencial y proactivo en los niños. Por otro lado, tenemos a los juegos éticos, porque éstos reúnen una serie de cadenas de elementos, para desarrollar y poner en práctica los valores; como lo señalan Torres (2007) quien sostiene que la mayor parte de las actividades del deporte, son de carácter sensible frecuentemente, los cuales se realizan en diversos espacios de las aulas, en situaciones donde pueden desplazarse libremente, ésta libre participación, como el contacto diario con los docentes, amistades, entre otros, se desarrollan en un entorno socioemocional agradable.

Sobre las normas, estas orientan conductas e interacciones entre numerosas personas dentro de la comunidad educativa, los indicios deben ser tomados en cuenta dentro de las pautas que tratan exactamente de las sanciones y faltas realizadas, la norma si puede ser leve y pertinente, es común a través de todos y todas, si son maravillosas (Ministerio de Educación del Perú, 2009). También Gonzáles et al. (2004), refiere que consejos permiten regular las conductas y el convivir en la institución educativa, por tanto, son favorables debido a la realidad de que es millas el lugar donde los valores se imparten, lo que permite y promueve la convivencia agradable

En la tabla N°7, hemos observado que, que un 12 % de estudiantes, en el posttest se ubican en el nivel alto del desarrollo de la dimensión de los valores; en relación al 0 % del pretest, sobre el desarrollo de las normas de convivencia en las aulas de los estudiantes; al aplicar la prueba de hipótesis U de Mann-Whitney, se obtuvo un P-valor= = 0,0213 < que 0,05. Por lo tanto, la aplicación del programa lúdico “Interactuamos jugando” mejora significativamente las normas de convivencia escolar de los estudiantes.

Este resultado coincide con el MINEDU (2009) mencionando que valor representa un factor importante para regular la existencia y conductas de la persona, el valor posible de promover dentro del grupo académico se debe ejercitar en el entrenamiento. Por otro lado, Benavides (2004), conceptualiza al valor como factor importante para ajustar el comportamiento de los seres humanos y afecta el tomar una decisión o la declaración de sus propósitos. El valor constituye una norma con la cual las personas conservan porcentaje, y que los identifica y nutre con un modo de vida institucional. Cardona (2000), dijo que el valor es una creencia perdurable, factores fáciles para regular la existencia de las personas, dándoles un entretenimiento integral; la legibilidad o duda de la acción del valor en el estudiante genera secuelas en su formación personal.

En la tabla N° 9, hemos observado en los resultados de los estadísticos, que el grupo experimental, obtuvo una media aritmética $\bar{x}= 33,08$, en el posttest, asimismo, la desviación estándar es: $S= 4,68$; y un coeficiente de variación $CV= 14,14 \%$. Así también, que los alumnos se ubican en el nivel medio, con una baja dispersión de los puntajes y son un grupo, denominados homogéneos de acuerdo a su rendimiento. También, en el grupo de control, el post test de los alumnos, obtuvieron una media aritmética de $\bar{x}= 30,56$; una desviación estándar $S= 3,11$; y un coeficiente de variación $CV= 10,19 \%$. Lo que nos permitió observar, que los alumnos se ubican en el nivel medio, sobre la convivencia escolar, con una baja dispersión de puntajes y son un grupo homogéneo en su rendimiento en la escuela. Por lo tanto, el promedio $\bar{x}= 33,08$ obtenido por los alumnos del grupo experimental, luego del posttest, es superior al obtenido, por el grupo de control, de $\bar{x}= 30,56$, como consecuencia de la aplicación del Programa lúdico” Interactuamos Jugando”.

Se sustentan los resultados, con que señala el MINEDU (2016) sobre la convivencia en las aulas, lo define como un convivir en las aulas significa el perfeccionamiento de una forma de pertenencia de varios de los seres humanos, a la colectividad, sustentada como admiración mutua y cariño fraternal recíproco, expresado en la interrelación armónica y no violenta. Flores (2018) que desarrolló una investigación sobre la influencia de un programa denominado Entrenando mis habilidades sociales, para una convivencia saludable de los colegiales del 6° de primaria; llegó a la conclusión: que existen diferencias entre el pretest y el test público de la organización experimental, demostrando así que el programa influye en la convivencia. De otro lado, Banz (2008) menciona que la convivencia en las aulas representa las interrelaciones al interior del centro educativo, entre los diversos participantes que allí asisten; esta situación incluye adultos, niños y jóvenes, quienes sustentan la construcción y responden por este convivir. Asimismo, Lanni (2009), afirma que la convivencia en el aula tiene que ver particularmente con la adquisición de experiencia de los universitarios, siendo la universidad la proximidad donde pueden recoger e incrementar nuevas estadísticas y técnicas. Alemany et al. (2012), dice que la convivencia en el aula es un advenimiento colectivo y dinámico, debido a la interrelación total de la colectividad académica.

El aprendizaje de la permanencia colectiva requiere, por otro lado, la aceptación y el respeto a las diferencias. Ianni (1998) define el convivir de los niños en las aulas, como interacciones de tipo social, que se generan en una institución educativa, que alcanzan notoriedad al abarcar aspectos básicos que permitan el logro de posicionarse en estructuras

sociales en ambientes educativos. Marcone (2015), señala que el convivir en el aula supone un grupo de comportamientos organizados al interior de los centros educativos contenidas en su proyecto educativo y demás normas, que buscan la construcción de un ambiente escolar sano con una interacción social democrática entre el maestro y sus estudiantes. Beauregard (2009), en relación al convivir en el aula expresa que es una tarea de importancia y que es necesario considerar elementos asociados a la ejecución de acciones propias de la interacción social con el propósito de brindar acompañamiento para desarrollar integralmente a los niños y jóvenes, Banz (2008) menciona que la convivencia en las aulas representa las interrelaciones al interior del centro educativo, entre los diversos participantes que allí asisten; esta situación incluye adultos, niños y jóvenes, quienes sustentan la construcción y responden por este convivir.

Asimismo, Ayerbe y Aramendi (2007), conceptúan el convivir en el aula en relación al ambiente colegial, a quien denominaron como un conjunto de múltiples dimensiones que remite a la percepción, ánimo y valor elaborado a partir de las relaciones que se dan en él.

V. CONCLUSIONES

Podemos concluir, de acuerdo a los resultados y los análisis de los mismos, según la prueba de hipótesis “U” de Mann-Whitney, con un valor de $p = 0,0451 < 0,05$. Que nos permite determinar que la aplicación del programa lúdico “Interactuamos jugando” mejora significativamente la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama-2023.

Los resultados de la prueba de hipótesis “U de Mann-Whitney”, obtenido es un P-valor= $0,0277 < 0,05$. Por lo tanto, el programa aplicado a los alumnos influye de manera significativa en la dimensión de relaciones interpersonales de la convivencia escolar.

Los resultados de la prueba de hipótesis U de Mann-Whitney, obtenido es un P-valor= $0,0491 < 0,05$. Por lo tanto, el programa aplicado a los alumnos influye de manera significativa en la dimensión de las normas de convivencia escolar.

Los resultados de la prueba de hipótesis “U de Mann-Whitney”, obtenido es un P-valor= $0,0213 < 0,05$. Por lo tanto, el programa aplicado a los alumnos, influye de manera significativa en la dimensión de los valores, de la convivencia escolar.

VI. RECOMENDACIONES

A los actores y agentes educativos, se les recomienda, que implementen un ambiente físico, donde se desarrollen programas, a través de diversas dinámicas grupales, con los estudiantes de otros grados de estudios y también en el nivel de primaria.

A los responsables de la gestión institucional, se recomienda, que el programa lúdico: “Interactuamos jugando”, sea considerado, como un programa de apoyo al desarrollo socioemocional de todos los actores de la comunidad educativa, del presente estudio.

Asimismo, a los señores profesores, que lo utilicen como una experiencia pedagógica, como parte de sus actividades; en ciencias sociales y desarrollo personal, ciudadanía y cívica en secundaria y de personal social en el nivel primaria.

Así también, a los investigadores, que sea un referente, para el desarrollo de futuras investigaciones.

VII. REFERENCIAS

- Alemany, I., Ortiz, M., Rojas, G. y Herrera, L. (2012). “*Convivencia escolar: percepciones de los profesores de Primaria y Secundaria de la Ciudad Autónoma de Melilla*”. *Revista Iberoamericana de Educación*, 60(1), 1-7.
<https://rieoei.org/RIE/article/view/1334/2413>
- Almonacid, D. (2018). “*Percepción de alumnos respecto a la Convivencia Escolar en Escuelas Rurales y Urbanas: una descripción de la realidad evidenciada en tres instituciones educativas de la comuna de Puerto Montt*” [Tesis de Licenciatura, Universidad Austral de Chile].
<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2018/bpma452p/doc/bpma452p.pdf>
- Arispe, C., Yangali, J., Gerrero, M., Lozada, O., Acuña, L. y Arellano, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Universidad Internacional del Ecuador.
- Ayerbe, P. y Aramendi, P. (2007). *Aprender a convivir*. Wolters Kluwer.
- Banz, A. (2008). *Comprender y transformar la enseñanza*. Morata
- Banz, C. (2008). *Convivencia escolar*. UC.
- Beltrán, J. (1991). *Sentido psicológico del juego*. Publicaciones Pablo Montesino.
- Benavides, J. (2004). *Planeación. En administración*. McGraw Hill.
- Caballero, C. (2020). *Convivencia escolar entre estudiantes de secundaria de una institución pública y una privada de la ciudad de Lima* [Tesis de Licenciatura, Universidad Señor de Sipán].
repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/7779/Caballero%20Sánchez%20Claudia%20Caroll.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calero, A. (2008). *Recorridos didácticos en educación*. Paidós.
- Calero, M. (1988). *Educar jugando, colección para educadores*. San Marcos;

- Cañón, R. (2019). *La educación física, a través de los juegos tradicionales como medio para fortalecer los valores del respeto y la tolerancia dentro del aula en los estudiantes del grado séptimo de la jornada de la mañana de la Institución Educativa Playa Rica en la Ciudad de Villavicencio* [Tesis de Licenciatura, Universidad de los Llanos. <https://repositorio.unillanos.edu.co/bitstream/handle/001/1523/LA%20EDUCACION%20FISICA,%20A%20TRAVES%20DE%20LOS%20JUEGOS%20TRADICIONALES>]
- Cardona, A. (2000). *Formación de valores: Teoría, reflexiones y respuestas*. Editorial Grijalbo S.A.
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Criado, C. (1998). *El juego infantil*. Morata.
- Corahua, J. (2017). *Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. "Angelitos de Jesús", Huachipa, 2016* [Tesis de Maestría, UCV].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5874/Ccorahua_LJR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cruzado, H. y Rodríguez, R. (2018). *Actividades tutoriales para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del nivel primario, Virú – 2017* [Tesis de Maestría, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI].
<https://www.google.com.pe/search?q=Cruzado%2C+H.+y+Rodr%C3%ADguez%2C+R.+%282018%29.+Actividades+tutoriales+para+mejorar+la+convivencia>
- Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. Siglo XXI.
- Díaz, R. y Alberca, M. (2017). *Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de Educación Inicial* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI].
http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/320/1/014080019K_014000001B_T_2018.pdf

Farías, J. (2012). *Cómo ser más productivo y feliz: inteligencia emocional y comportamiento autodirigido*, Editorial Trafford Publishing.

Fernández. I. (2001). *Prevención de la violencia y resolución de conflictos*. Ediciones Narcea S.A.

Flores, G. (2018). *Influencia del programa "Entrenando mis Habilidades Sociales" en la convivencia escolar en estudiantes de sexto grado de primaria* [Tesis de Licenciatura, USMP].

https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4538/flores_mgs.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Flores, Y. (2019). *Gestión de convivencia escolar y violencia escolar en la Institución Educativa N° 81758 "Telmo Hoyle de los Ríos" del distrito de Huanchaco – Trujillo, 2019* [Tesis de Maestría, UCV].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37928/flores_sy.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Garaigordobil, M. (1992). *Juego y desarrollo infantil*. Seco Olea.

González, J., Monroy, A. y Kupferman, E. (2004). *Dinámica de grupos: técnicas y tácticas*. Editorial Pax.

González, C., Solovieva, Y. y Quintanar, L. (2009). La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 2(3), 173-189.

<https://www.redalyc.org/pdf/2810/281021558010.pdf>

Gorbalán, G (2002). *La importancia del juego en la educación*. Trillas

Gotzens, C. (1997). *La disciplina escolar*. ICE/Honson

Guanipa, M.; Díaz, J. y Cazzato, S. (2007). Disciplina escolar. *Revista de artes y humanidades UNICA*, 8 (18), 126-148.
<https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118447007.pdf>

- Gutiérrez, S. (2002). *Aprendizaje de valores sociales a través del juego*. Aljibe.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Huivin, M. y Javes, M. (2018). *Taller de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de 5to grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Pública N° 80829 "José Olaya"- La Esperanza-Trujillo* [Tesis de Maestría, UNPRG]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/5829/BC-2024%20JAVES%20SALCEDO-HUVIN%20VARGAS.pdf?sequence=1&isAllow>
- Jiménez, J. (2010). *El Valor de los Valores en las Organizaciones*. Editorial Cograf.
- Lanni, N. (2009). *El aula espacio de convivencia. Reflexiones y alternativas. Enfoques en Educación*. Ediciones Llave.
- Manzur, G. (2010). *Dinámica bullying y convivencia escolar en adolescentes* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica del Uruguay]. <https://docplayer.es/9265274-Dinamica-bullying-y-rendimiento-academico-en-adolescentes-estudio-exploratorio.html>
- Márquez, J., Díaz, J. y Cazzato, S. (2007). *Disciplina escolar*. Universidad Católica Cecilio Acosta.
- Marroquín, R. (2012). *Metodología de la investigación*. UNE Enrique Guzmán y Valle.
- Martínez, G (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. Octaedro.
- Martínez, K., Ávila, O., Pacheco, A. y Lira, J. (2011). *Investigaciones longitudinales: su importancia en el estudio del mantenimiento de cambio en las adicciones*. Enseñanza e Investigación en Psicología.
- Mendoza, I. (2013). *Investigación Cuantitativa*. UTEL.
- Mínguez, R., y Saura, P. (2008). *Conflicto en las aulas. Propuestas educativas*. Ariel.
- Ministerio de Educación de Chile (2019). *Política Nacional de Convivencia Escolar*.

Ministerio de Educación del Perú (2009). *Tutoría y orientación educativa. Aprendiendo a resolver conflictos en las Instituciones Educativas*.

Ministerio de Educación del Perú (2016). *Diseño curricular nacional*.

Ministerio de Educación del Perú (2019). *Encuesta Nacional de Convivencia Escolar y Violencia en la Escuela*.

Ministerio de Educación del Perú (2019). *Plan de Trabajo para la Implementación de los Lineamientos para la Gestión de la Convivencia Escolar, la Prevención y la Atención de la Violencia Contra Niñas, Niños y Adolescentes*.

Montoya, I. y Muñoz, I. (2009). *Habilidades para la vida. COMPARTIM*.

Moreno, M. (2009). *El Juego escolar*. Antares.

Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Piura].

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ortega, P. (1992). *Juego. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Ediciones Alfar.

Ortega, R. (2010). *Treinta años de investigación y prevención del bullying y la violencia escolar*. Alianza.

Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Tolima].

<https://www.google.com.pe/search?q=Ospina%2C+M.+%282015%29.+El+juego+como+estrategia+para+fortalecer+los+procesos+b%C3%A1sicos+de+ap>

Pérez, A. (2018). *Correlacional entre los Niveles de Agresividad y la Convivencia en el Aula de Clase* [Tesis de Maestría, Universidad de la Costa].

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2988/40987933-8742928.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Plaza del Río, F. (1996). *La disciplina o el arte de la convivencia*. Aljibe.

Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. GRADE.

Soria, V. (2004). *Relaciones humanas*. Editorial Limusa.

Sullca, P. (2018). *Habilidades sociales y convivencia escolar en los estudiantes del ciclo inicial e intermedio del CEBA N° 0086 José María Arguedas en el distrito de San Juan de Lurigancho, 2017* [Tesis de Maestría, UCV].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14990/Sullca_VP.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Torres, J., Padrón, F. y Cristalino, F. (2007). El juego: un espacio para la formación de valores. *Omnia*, 13(1), 51-78. <https://www.redalyc.org/pdf/737/73713104.pdf>

Vivanco, M. (2018). *El Juego de Roles como estrategia para promover la construcción democrática de normas y acuerdos en el aula y la escuela* [Tesis de Segunda Especialidad, PUCP].

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14115/Vivanco_Le%c3%b3n_Juego_roles_estrategia1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ylarragorry, E. (2018). *Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica Argentina]. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/563>

Zabalza, M. (1999). *Diseño y Desarrollo Curricular*. Narcea.

ANEXOS

Anexo 01: Instrumentos de recolección de la información

ESCALA DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR

Estimados colaboradores, responder al siguiente cuestionario, sobre Convivencia Escolar, de nuestro proyecto de investigación denominado Programa Lúdico “Interactuamos jugando” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de educación secundaria, Chicama – 2023.

APELLIDOS Y NOMBRES:

Nº	INDICADORES	1	2	3
Relaciones interpersonales				
1	Me comprendo con mis compañeros.			
2	Mis compañeros se preocupan por mí.			
3	Mis compañeros me ayudan cuando lo necesito.			
4	Mis profesores me ayudan a resolver mis problemas.			
5	Mis profesores me ayudan cuando lo necesito.			
Normas				
6	Conozco las normas de convivencia del aula de clases.			
7	Participo en la elaboración de las normas de convivencia escolar.			
8	Cumplo con las normas de convivencia escolar.			
9	Pido la palabra y espero mi turno para hablar.			
10	Conozco mis deberes y derechos como estudiante de la I. E.			
Valores				
11	Respeto la opinión de los demás aunque no la comparta.			
12	Dejo trabajar a los demás sin molestar.			
13	Ayudo a mis compañeros en lo que necesitan.			
14	Presto mis materiales educativos.			
15	Respeto a todos mis compañeros sin hacer uso de insultos o faltas.			
SUB TOTAL				
TOTAL				

Calificación: 1= No 2= A veces 3= Si

Ficha Técnica

Nombre Original Del instrumento:	Cuestionario diseñado para estudiantes Variable (Y): Convivencia escolar.
Autor y año:	ORIGINAL: Patricia Sulca Vargas (2018)
	ADAPTACIÓN: Br. Liliana Barreto Pérez y Br. Wilfredo Ricardo Malqui Saavedra (2021)
Objetivo del instrumento:	Medir la convivencia escolar de los estudiantes del 1º grado de Educación Secundaria de la I. E. “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama.
Usuarios:	Estudiantes del 1º grado de Educación Secundaria de la I. E. “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama.
Forma de Administración o Modo de aplicació	Administración: Individual Duración: 60 minutos Aplicación: Observación del investigador Materiales: Hoja de aplicación y lapicero
Validez:	Juicio de expertos
Confiabilidad:	Coefficiente de confiabilidad Alfa de Crombach= 0,893

Validez y fiabilidad de instrumentos

Validez del instrumento a aplicar

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Convivencia escolar	Relaciones interpersonales	Me comprendo con mis compañeros. Mis compañeros se preocupan por mí. Mis compañeros me ayudan cuando lo necesito. Mis profesores me ayudan a resolver mis problemas. Mis profesores me ayudan cuando lo necesito.	1-5		
	Normas	Conozco las normas de convivencia del aula de clases. Participo en la elaboración de las normas de convivencia escolar. Cumpro con las normas de convivencia escolar. Pido la palabra y espero mi turno para hablar. Conozco mis deberes y derechos como estudiante de la I. E.	6-10		
	Valores	Respeto la opinión de los demás aunque no la comparta. Dejo trabajar a los demás sin molestar. Ayudo a mis compañeros en lo que necesitan. Presto mis materiales educativos. Respeto a todos mis compañeros sin hacer uso de insultos o faltas.	11-15		

Instrucciones para la evaluación de los ítems: Por favor colocar en cada recuadro o casilla de la valoración de la letra o letras, que corresponden al aspecto cualitativo, que acorde a su criterio si cumple o no, para medir los factores o dimensiones de la variable se la investigación. Siendo los valores los siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Las categorías a evaluar son: La redacción, la congruencia, el contenido y la coherencia, respecto a la variable de la investigación. Puede sugerir algunas mejoras, en la casilla de observaciones.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Me comprendo con mis compañeros.						
2	Mis compañeros se preocupan por mí.						
3	Mis compañeros me ayudan cuando lo necesito.						
4	Mis profesores me ayudan a resolver mis problemas.						
5	Mis profesores me ayudan cuando lo necesito.						
6	Conozco las normas de convivencia del aula de clases.						
7	Participo en la elaboración de las normas de convivencia escolar.						
8	Cumplo con las normas de convivencia escolar.						
9	Pido la palabra y espero mi turno para hablar.						
10	Conozco mis deberes y derechos como estudiante de la I. E.						
11	Respeto la opinión de los demás aunque no la comparta.						
12	Dejo trabajar a los demás sin molestar.						
13	Ayudo a mis compañeros en lo que necesitan.						
14	Presto mis materiales educativos.						
15	Respeto a todos mis compañeros sin hacer uso de insultos o faltas.						
Total:							

Evaluado por: (Apellidos y Nombres)

D.N.I.: _____

Fecha: _____

Firma:

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Mario Agustín Muñoz Montenegro, con DNI N° 19201000, de profesión profesor, grado académico de Maestro, con código de colegiatura 05025, labor que ejerzo actualmente como docente, en la EESPP “Indoamérica” de Trujillo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Escala de la Convivencia Escolar, cuyo propósito es medir el nivel de desarrollo de la convivencia escolar, a los efectos de su aplicación a estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama. Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones:

Criterios a evaluar	Valoración Positiva +			Valoración Negativa -	
	Muy adecuado MA (4)	Bastante adecuado BA (3)	Adecuado A (2)	Poco adecuado PA (1)	No adecuado NA (0)
1.- Calidad de la redacción de los ítems	X				
2.- Amplitud del contenido a evaluar	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems	X				
4.-Congruencia con los indicadores	X				
5.- Coherencia con las dimensiones	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (X)

BA=Bastante adecuado ()

A= Adecuado ()

PA= Poco adecuado ()

No adecuado ()

Trujillo, a los 10 días del mes de junio del 2023

Apellidos y nombres: Muñoz Montenegro Mario Agustín

DNI: 19201000

Firma:  _____

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Delsi Victoria Velásquez Amaya, con DNI N° 27144250, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura 267405, labor que ejerzo actualmente como Sub directora, en la Institución Educativa Santo Domingo de Guzmán del Distrito de Chicama.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Escala de la Convivencia Escolar, cuyo propósito es medir el nivel de desarrollo de la convivencia escolar, a los efectos de su aplicación a estudiantes del primer grado de Educación Secundaria .de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama. Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones:

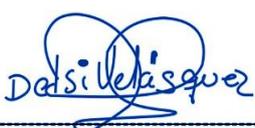
Criterios a evaluar	Valoración Positiva +			Valoración Negativa -	
	Muy adecuado MA (4)	Bastante adecuado BA (3)	Adecuado A (2)	Poco adecuado PA (1)	No adecuado NA (0)
1.- Calidad de la redacción de los ítems	X				
2.- Amplitud del contenido a evaluar	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems	X				
4.-Congruencia con los indicadores	X				
5.- Coherencia con las dimensiones	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (X) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 10 días del mes de junio del 2023

Apellidos y nombres: Velásquez Amaya Delsi Victoria DNI: 27144250

Firma: 

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Arturo Linares García, con DNI N° 18077925, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura 003039, labor que ejerzo actualmente como director, en la Institución Educativa Santo Domingo de Guzmán del Distrito de Chicama.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Escala de la Convivencia Escolar, cuyo propósito es medir el nivel del desarrollo de la convivencia escolar, a los efectos de su aplicación a los estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (X) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
()
No adecuado ()

Trujillo, a los 11 días del mes de junio del 2023

Apellidos y nombres: Linares García Arturo

DNI: 18077925

Firma: _____



FIABILIDAD DEL INSTRUMENTO
Confiabilidad de la Escala de Convivencia Escolar

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

		Alfa de Cronbach	N de elementos												
		,893	15												
Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00
2	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00
3	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00
4	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00
5	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00
6	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00
7	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00
8	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00
9	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00
10	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00

Prueba de hipótesis U de Mann-Whitney

Convivencia escolar del post test, grupos experimental y control.

Rangos

		Agrupación	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test	Condición 1		25	21,44	536,00
	Condición 2		25	29,56	739,00
	Total		50		

Estadísticos de prueba

		Post test
U de Mann-Whitney		211,000
W de Wilcoxon		536,000
Z		-2,000
Sig. asintótica(bilateral)		,451

a. Variable de agrupación: Agrupación

Prueba de hipótesis U de Mann-Whitney

Dimensión Relaciones interpersonales de la convivencia escolar del pre y post test, grupo experimental.

		Rangos		
	Agrupación	N	Rango promedio	Suma de rangos
Relaciones	Condición 1	25	23,32	583,00
	Condición 2	25	27,68	692,00
	Total	50		

Estadísticos de prueba

		Relaciones
U de Mann-Whitney		258,000
W de Wilcoxon		583,000
Z		-1,087
Sig. asintótica(bilateral)		,277

a. Variable de agrupación: Agrupación

Prueba de hipótesis U de Mann-Whitney

Dimensión Normas de la convivencia escolar del pre y post test, grupo experimental.

		Rangos		
	Agrupación	N	Rango promedio	Suma de rangos
Normas	Condición 1	25	24,18	604,50
	Condición 2	25	26,82	670,50
	Total	50		

Estadísticos de prueba

		Normas
U de Mann-Whitney		279,500
W de Wilcoxon		604,500
Z		-,689
Sig. asintótica(bilateral)		,491

a. Variable de agrupación: Agrupación

Prueba de hipótesis U de Mann-Whitney

Dimensión Valores de la convivencia escolar del pre y post test, grupo experimental.

		años		
	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Valores	Condición 1	25	27,96	699,00
	Condición 2	25	23,04	576,00
	Total	50		

Estadísticos de prueba

		Valores
U de Mann-Whitney		251,000
W de Wilcoxon		576,000
Z		-1,245
Sig. asintótica(bilateral)		,213

a. Variable de agrupación: Grupos

Anexo 02: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

YO, ISABEL AQUINO URBANO.....identificado con DNI
Nº 80377843, domiciliado (a) en PAGONS ME J S/N....., en
calidad de progenitor (a) legal de PATRICK YUMBATO AQUINO.....
con DNI Nº 61648700....., manifiesto a través de este documento, que fui informado (a)
suficientemente y comprendo la justificación, los objetivos, los procedimientos y las
posibles molestias y beneficios implicados en la participación de nuestro (a) menor hijo
(a), en la tesis titulada: " programa lúdico: interactuamos jugando", de los Tesista Br.
Liliana Barreto Pérez, identificada con DNI Nº 70797773 Y Br. Wilfredo Ricardo Malqui
Saavedra Identificado con DNI N.º 41432010.

Por tanto, autorizo de manera voluntaria la participación de mi menor hijo (a) en este
proceso.

Chicama, 04 de julio del 2022



PADRE, MADRE Y/O APODERADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

YO, ARACELI GUTIERREZ CASTAÑEDA.....identificado con DNI
Nº 9353963....., domiciliado (a) en Av. Progreso s/n....., en
calidad de progenitor (a) legal de KEYLA VICO GUTIERREZ.....
con DNI Nº 72332930, manifiesto a través de este documento, que fui informado (a)
suficientemente y comprendo la justificación, los objetivos, los procedimientos y las
posibles molestias y beneficios implicados en la participación de nuestro (a) menor hijo
(a), en la tesis titulada: “ programa lúdico: interactuamos jugando”, de los Tesista Br.
Liliana Barreto Pérez, identificada con DNI Nº 70797773 Y Br. Wilfredo Ricardo Malqui
Saavedra Identificado con DNI N.º 41432010.

Por tanto, autorizo de manera voluntaria la participación de mi menor hijo (a) en este
proceso.

Chicama, 04 de julio del 2022

Puguez

PADRE, MADRE Y/O APODERADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

YO,.....ALVARADO PAREDES, ESTHER M......identificado con DNI N°.....44369885....., domiciliado (a) enAV. VENEZUELA MZ. K....., en calidad de progenitor (a) legal deLOPEZ ALVARADO, KARLEN VICTORIA..... con DNI N°.....62386280....., manifiesto a través de este documento, que fui informado (a) suficientemente y comprendo la justificación, los objetivos, los procedimientos y las posibles molestias y beneficios implicados en la participación de nuestro (a) menor hijo (a), en la tesis titulada: “ programa lúdico: interactuamos jugando”, de los Tesista Br. Liliana Barreto Pérez, identificada con DNI N° 70797773 Y Br. Wilfredo Ricardo Malqui Saavedra Identificado con DNI N.º 41432010.

Por tanto, autorizo de manera voluntaria la participación de mi menor hijo (a) en este proceso.

Chicama, 04 de julio del 2022



PADRE, MADRE Y/O APODERADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

YO,.....ALVARADO PAREDES ESTHER M......identificado con DNI
Nº.....44369885....., domiciliado (a) enAV. VENEZUELA M2. K....., en
calidad de progenitor (a) legal deLOPEZ ALVARADO, KATHERINE LUCIA.....
con DNI Nº.....60632952....., manifiesto a través de este documento, que fui informado (a)
suficientemente y comprendo la justificación, los objetivos, los procedimientos y las
posibles molestias y beneficios implicados en la participación de nuestro (a) menor hijo
(a), en la tesis titulada: “ programa lúdico: interactuamos jugando”, de los Tesista Br.
Liliana Barreto Pérez, identificada con DNI Nº 70797773 Y Br. Wilfredo Ricardo Malqui
Saavedra Identificado con DNI N.º 41432010.

Por tanto, autorizo de manera voluntaria la participación de mi menor hijo (a) en este
proceso.

Chicama, 04 de julio del 2022



PADRE, MADRE Y/O APODERADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

YO, KAYBE BAUTISTA SUCCHIL.....identificado con DNI N° 74221991....., domiciliado (a) en 11 DE FEBRERO 12"6" L"8"....., en calidad de progenitor (a) legal de JUANITA BAUTISTA SUCCHIL..... con DNI N° 62339767....., manifiesto a través de este documento, que fui informado (a) suficientemente y comprendo la justificación, los objetivos, los procedimientos y las posibles molestias y beneficios implicados en la participación de nuestro (a) menor hijo (a), en la tesis titulada: " programa lúdico: interactuamos jugando", de los Tesista Br. Liliana Barreto Pérez, identificada con DNI N° 70797773 Y Br. Wilfredo Ricardo Malqui Saavedra Identificado con DNI N.º 41432010.

Por tanto, autorizo de manera voluntaria la participación de mi menor hijo (a) en este proceso.

Chicama, 04 de julio del 2022



PADRE, MADRE Y/O APODERADO

Anexo 03: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Programa Lúdico “interactuamos jugando” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de educación secundaria, Chicama - 2023.	<p>Problema general ¿Cuál es la influencia del Programa lúdico “Interactuamos Jugando” en la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, ¿Chicama-2023?</p> <p>Problemas específicos Pe1. ¿Cuál es la influencia del programa lúdico “Interactuamos Jugando” en el desarrollo de la dimensión Relaciones interpersonales de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, ¿Chicama-2023? Pe2. ¿Cuál es la influencia del programa lúdico “Interactuamos Jugando” en el desarrollo de la dimensión Normas de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, ¿Chicama-2023? Pe3. ¿Cuál es la influencia del programa lúdico “¿Interactuamos Jugando” en el desarrollo de la dimensión</p>	<p>Hipótesis General Hi: La aplicación del programa lúdico “Interactuamos Jugando” mejora significativamente la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama-2023. Ho: La aplicación del programa lúdico “Interactuamos Jugando” no mejora significativamente la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama-2023.</p> <p>Hipótesis Específicas He1: La aplicación del programa lúdico “Interactuamos Jugando” influye significativamente en el desarrollo de la dimensión Relaciones interpersonales de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama-2023. He2: La aplicación del programa lúdico “Interactuamos Jugando” influye significativamente en el desarrollo de la dimensión Normas de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama-2023. He3: La aplicación del programa lúdico “Interactuamos Jugando” influye significativamente en el desarrollo de la</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia del programa lúdico “Interactuamos Jugando” en la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama-2023.</p> <p>Objetivos específicos Oe1. Determinar la influencia de la aplicación del programa lúdico “Interactuamos Jugando” en el desarrollo de la dimensión Relaciones interpersonales de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama-2023. Oe2. Determinar la influencia de la aplicación del programa lúdico “Interactuamos Jugando” en el desarrollo de la dimensión Normas de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama-2023.</p>	<p>Programa Lúdico “interactuamos jugando”</p> <p>Convivencia escolar</p>	<p>Juegos sociales</p> <p>Juegos de reglas</p> <p>Juegos éticos</p> <p>Relaciones interpersonales</p> <p>Normas</p> <p>Valores</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Métodos: Hipotético deductivo.</p> <p>Diseño: Cuasi experimental, con dos grupos, con pre y post test.</p> <p>Población: 103 estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama.</p> <p>Muestra: 50 estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Escala de la Convivencia Escolar.</p> <p>Métodos de análisis de investigación: Elaboración de tablas y figuras estadísticas con los resultados del pre test. Diseño de matriz de datos con los resultados del post test aplicado a ambos grupos. Aplicación de la estadística descriptiva: porcentajes, moda, media aritmética,</p>

	Valores de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “¿Santo Domingo de Guzmán”, Chicama-2023?	dimensión Valores de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama-2023.	Oe3. Determinar la influencia de la aplicación del programa lúdico “Interactuamos Jugando” en el desarrollo de la dimensión Valores de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, Chicama-2023.			mediación estándar y coeficiente de variabilidad. Elaboración de tablas y figuras estadísticas con los resultados post test Aplicación de prueba de hipótesis haciendo uso u de Man Withney.
--	--	---	---	--	--	---

Anexo 04: Constancia emitida por la Institución donde se realizó el Estudio



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"SANTO DOMINGO DE GUZMÁN"
R.M. N°10504 - 28-05-1962**



INSTITUCION EDUCATIVA "SANTO DOMINGO DE GUZMAN" - CHICAMA

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

EL QUE SUSCRIBE, Edilberto Elmer Gonzales de la Cruz, DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "SANTO DOMINGO DE GUZMAN" DEL DISTRITO DE CHICAMA.

HACE CONSTAR:

Que en la Institución Educativa "Santo Domingo de Guzmán" del Distrito de Chicama, con código modular N° 0395475, que los docentes **BARRETO PEREZ LILIANA CON DNI N° 70797773 Y MALQUI SAAVEDRA, WILFREDO RICARDO CON DNI N° 41432010 ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI, ESCUELA DE POSGRADO RN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA**, han aplicado su tesis titulada: **"PROGRAMA LÚDICO "INTERACTUAMOS JUGANDO" EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, CHICAMA 2022**. la cual inicio en el mes de abril a junio en el horario de 1:00 p.m. a 6:00 p.m. demostrando responsabilidad y puntualidad concerniente a los instrumentos de tesis en forma satisfactoria.

Se le expide la presente constancia a fines que sea concerniente.

Chicama, 04 de julio del 2023.

Atentamente

**GONZÁLES DE LA CRUZ, EDILBERTO ELMER
DIRECTOR**

Anexo 05: Base de datos

Base de datos del pre test grupo experimental

Nº	1	2	3	4	5	D ₁	6	7	8	9	10	D ₂	11	12	13	14	15	D ₃	G
1	3	3	3	2	2	13	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	35
2	3	3	2	2	2	12	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	33
3	3	3	2	2	2	12	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	33
4	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
5	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
6	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
7	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
8	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
9	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	29
10	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	29
11	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	29
12	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	29
13	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	29
14	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	29
15	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	29
16	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	27
17	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	27
18	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	27
19	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	27
20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	27
21	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	27
22	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25
23	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25
24	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25
25	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	1	1	1	1	6	23

Base de datos del pre test grupo control

Nº	1	2	3	4	5	D ₁	6	7	8	9	10	D ₂	11	12	13	14	15	D ₃	G
1	3	3	3	2	2	13	3	3	2	2	2	12	3	2	2	2	2	11	36
2	3	3	3	2	2	13	3	3	2	2	2	12	3	2	2	2	2	11	36
3	3	3	3	2	2	13	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	34
4	3	3	3	2	2	13	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	34
5	3	3	3	2	2	13	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	34
6	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
7	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
8	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
9	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
10	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
11	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	28
12	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	28
13	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	28
14	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	28
15	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	28
16	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	28
17	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	28
18	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	28
19	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	1	1	1	7	26
20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	1	1	1	7	26
21	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	1	1	1	7	26
22	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	1	1	1	7	26
23	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	1	1	1	7	24
24	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	1	1	1	7	24
25	2	2	2	2	1	9	2	2	1	1	1	7	2	1	1	1	1	6	22

Base de datos del post test grupo experimental

Nº	1	2	3	4	5	D ₁	6	7	8	9	10	D ₂	11	12	13	14	15	D ₃	G
1	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	2	13	43
2	3	3	3	3	2	14	3	3	3	3	2	14	3	3	2	2	2	12	40
3	3	3	3	3	2	14	3	3	3	3	2	14	3	3	2	2	2	12	40
4	3	3	3	2	2	13	3	3	3	2	2	13	3	2	2	2	2	11	37
5	3	3	3	2	2	13	3	3	3	2	2	13	3	2	2	2	2	11	37
6	3	3	3	2	2	13	3	3	3	2	2	13	3	2	2	2	2	11	37
7	3	3	3	2	2	13	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	35
8	3	3	3	2	2	13	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	35
9	3	3	3	2	2	13	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	35
10	3	3	3	2	2	13	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	35
11	3	3	3	2	2	13	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	35
12	3	3	3	2	2	13	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	35
13	3	3	3	2	2	13	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	35
14	3	2	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	31
15	3	2	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	31
16	3	2	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	31
17	3	2	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	31
18	3	2	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	31
19	3	2	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	31
20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	28
21	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	28
22	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	28
23	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	28
24	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	2	2	1	1	1	7	25
25	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	2	2	1	1	1	7	25

Base de datos del post test grupo control

Nº	1	2	3	4	5	D ₁	6	7	8	9	10	D ₂	11	12	13	14	15	D ₃	G
1	3	3	3	3	2	14	3	3	3	2	2	13	3	2	2	2	2	11	38
2	3	3	3	2	2	13	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	35
3	3	3	3	2	2	13	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	35
4	3	3	2	2	2	12	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	33
5	3	3	2	2	2	12	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	33
6	3	3	2	2	2	12	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	33
7	3	3	2	2	2	12	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	33
8	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
9	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
10	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
11	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
12	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
13	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
14	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
15	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	31
16	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	29
17	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	29
18	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	29
19	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	29
20	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	29
21	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	27
22	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	27
23	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	27
24	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	2	2	1	1	1	7	25
25	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	2	2	1	1	1	7	25

Anexo 06: Plan de Intervención Pedagógica

1.- DENOMINACIÓN

<p>Programa Lúdico “Interactuamos jugando” para mejorar la Convivencia Escolar en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Santo Domingo de Guzmán”.</p>

2.- IDENTIFICACIÓN

2.1 Institución Educativa: “Santo Domingo de Guzmán”

2.2 Distrito: Chicama

2.3 Provincia: Ascope

2.4 Región: La Libertad

3. FINALIDAD

El programa tiene como finalidad disminuir el grado de violencia, bullying, agresividad y falta de respeto entre los estudiantes con sus pares, fomentando así la buena convivencia y una buena socialización entre ellos y sus pares en su institución educativa o contexto social que interactúen.

4. OBJETIVOS

4.1 General:

Mejorar la convivencia escolar a través de la aplicación del programa lúdico “interactuamos jugando” en los estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo de Guzmán” del distrito de Chicama.

4.2 Específicos:

- a. Ayudar a controlar sus emociones y sentimientos frente a alguna dificultad que se les presente.
- b. Que reconozcan que sus actitudes negativas que realizan, no les permiten interrelacionarse en un clima afectivo con sus compañeros.
- c. Utilizar sus capacidades físicas, valorando lo realizado en correspondencia con la prevención y cuidado de la salud física y psicológica.

5. JUSTIFICACIÓN

La educación es un fin de promover y desarrollar a las personas integralmente, tiene que enfrentar una serie de problemas existentes en nuestra sociedad quienes limitan el logro de sus objetivos que se plantean puesto que los altos niveles de comportamiento sobre todo de

agresividad es una situación que afecta directa y significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por ello el programa propuesto trata de desarrollar actividades lúdicas que ayuden a los estudiantes a disminuir la agresividad, la violencia, la falta de respeto, descubriendo sus aspectos positivos que les ayuden a expresar adecuadamente sus sentimientos y valorar alternativas positivas frente a situaciones problemáticas que se les presente.

Por lo tanto, la aplicación de un programa lúdico “interactuamos jugando” es de gran utilidad para la institución educativa, puesto que nos ayuda a lograr una mejora de cómo los estudiantes logren convivir con los demás de una manera armoniosa, puesto que la convivencia escolar permite el desarrollo integral de los niños y jóvenes en su proceso de integración a la vida social, en la participación responsable en la vida ciudadana y en el desarrollo de su propio proyecto de vida.

6. CARACTERÍSTICAS

El proyecto está destinado a realizarse en la Institución educativa Santo Domingo de Guzmán, está enfocado a implementar estrategias que permitan el desarrollo de prácticas basadas en la buena convivencia entre estudiantes de la institución educativa, específicamente en el primer año de educación secundaria, debido a la problemática actual que posee la institución educativa en torno a la violencia escolar, la cual se produce por diversos factores, entre los que destacan la escasa formación de valores dentro de la familia y el poco tiempo destinado por los docentes para la reflexión y el diseño de estrategias que permitan la práctica de una buena convivencia escolar. Es por lo cual planteamos aplicar un programa lúdico “Interactuamos Jugamos” para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del primer año de educación secundaria.

7. DISEÑO METODOLÓGICO

Se realizará un diagnóstico a partir de encuestas aplicadas a la comunidad escolar, de tal manera que esta mediante la observación de los resultados, perciba la existencia de un problema en torno a la convivencia escolar y que requiere de una solución, además de la sensibilización de los actores respecto a la convivencia y la importancia de la resolución de conflictos en la institución educativa “Santo Domingo de Guzmán”, centradas en la reflexión pedagógica para mejorar la convivencia entre estudiantes. Por la misma razón, es que se solicitará que esta sea entregada bajo el principio didáctico de la reflexión pedagógica y debe estar orientada a los enfoques afectivos, cognitivo y experiencial. Durante esta etapa se realizará evaluación de proceso, en relación con el grado de sensibilización en torno al tema, adquisición de recursos para la capacitación de la comunidad educativa, gestión de recursos para ampliar carga horaria en docentes, encargados de realizar tutorías.

8. METAS DE LOGRO

Acciones	Metas	Actividades
Lograr que todos los estudiantes respeten las normas y reglas del aula de clase.	<ul style="list-style-type: none">- Identificar y analizar problemas éticos en su entorno.- Actuar coherentemente frente al valor de la verdad.- Fortalecer el autocuidado de sí mismo y de sus compañeros.- Educar en el Hábito de la buena convivencia.	<ul style="list-style-type: none">- Observación de un video- Encuesta sobre Violencia Escolar- Talleres y juegos lúdicos virtuales- Feria de valores película prevención contra la violencia escolar (Bullying).- Juegos de atención

9. PROCEDIMIENTO

La aplicación del programa lúdico “interactuamos jugando “se realizará a través de 12 sesiones por espacio de tres meses, cada sesión tendrá una duración de 45 minutos aproximadamente cada una y se ejecutará 1 vez por semana de forma virtual.

Para el desarrollo de nuestras sesiones se seguirá el siguiente proceso:

- Inicio o introducción
- Desarrollo
- Cierre

Antes de iniciar el desarrollo del presente programa lúdico se aplicó la escala para la convivencia escolar a los estudiantes de primero de educación secundaria lo cual nos ayudó a verificar el nivel de convivencia escolar.

Para culminar este programa se aplicará la escala para la convivencia escolar para evaluar su nivel de convivencia que tiene cada estudiante.

10. ESTRATEGIAS DE ORGANIZACIÓN

- Solicitaremos permiso a la dirección de la institución.
- Negociaremos las actividades del plan en aula y ambientación de la misma, de acuerdo a cada sesión.
- Implementaremos el plan con los recursos requeridos.

11. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Sesión N°	Temas de las sesiones lúdicas	Fecha
	Administración del pre - test	04/04/22
01	“Aprendiendo a escuchar”	11/04/22
02	“Una salida para no enfadarme”	18/04/22
03	“Expresando mis emociones libero mis tensiones”	25/04/22
04	“Ni como monstruos ni como ratones”	02/05/22
05	“Resolviendo los problemas”	09/05/22
06	“El juego de jan ken pon”	16/05/22
07	“Los periodistas”	23/05/22
08	“Creando nuestra historia”	30/05/22
09	“Cuento de la bondad y la solidaridad”	06/06/22
10	“Medio minuto”	13/06/22
11	“Dominando mi cólera”	20/06/22
12	“Yo te respeto y tú me respetas y somos felices todos”	27/06/22
	Administración del post - test	04/06/22

12. RECURSOS REQUERIDOS

- Humanos:
 - Estudiantes de 12- 13 años.
 - Investigadores.
- Materiales:
 - Tizas
 - Papeles de color
 - Una pelota

- Sogas
- Un paracaídas
- Obras literarias
- Rompecabezas
- Domino
- Piezas de robot
- Videos
- Laptop

Financieros:

Denominación	Cantidad	Costo unitario (S/.)	Costo total (S/.)	
Bienes				
Papel bond A 480 gr. color	01 millar	24.00	24.00	
rompecabezas	05 unidades	20.00	100.00	
paracaídas	01 unidades	30.00	30.00	
“ula ula”	10 unidades	10.00	100.00	
soga	04 unidades	03.00	12.00	
pelota	06 unidades	05.00	30.00	
			Total	296.00

Sesión N° 01

1. Título: “Aprendiendo a escuchar”
2. Temporalización: 45 minutos
3. Responsable: Liliana Barreto Pérez
4. Participantes: Estudiantes de primer año de secundaria
5. Objetivo: Crear en los estudiantes habilidades elementales que les permitan aprender a escuchar a los demás. Resaltar la importancia de saber escuchar para una buena comunicación.
6. Mensaje:

El sábado 27 de julio, Manuel nos invitó a celebrar su cumpleaños en la discoteca “Los magnéticos”. A esa fiesta asistieron compañeros del 3 “A” y los chicos del 1 “A” durante la fiesta vimos con sorpresa que los mejores bailarines, fueron Sonia con William; a tal punto que, todos los rodeamos y le hicimos barra. De pronto vimos a Manuel algo incómodo con ellos y le dijo al Disk-jockey que cambie la música y empezaron a tocar solo cumbias y salsa lo que produjo molestias y aburrimiento en todos y Manuel decidió retirarse de la fiesta.
7. Actividad:

Momentos	Actividades	tiempo
Inicio	<p>La docente saluda a todos los participantes, manifestándoles el agrado y satisfacción de trabajar con ellos.</p> <p>Se forman salas vía zoom con la dinámica titulada “Equipos de colores”, la cual consiste en que los estudiantes escogerán un color de los presentados, y cuando la docente dice: “me agrupo de acuerdo al color”, los estudiantes formarán sus salas.</p>	5
Desarrollo	<p>Se solicitará en el grupo la colaboración de 4 voluntarios (as).</p> <p>Se dará la indicación que cada voluntario (a) va a recibir un mensaje y que solo deberá escuchar sin hacer ninguna pregunta. De igual manera, el que narra la historia tampoco puede repetir el mensaje.</p> <p>Pedir que tres de los voluntarios (as) salgan fuera del ambiente quedando solo uno en el aula virtual.</p> <p>La profesora lee la historia (ver anexo) al voluntario (a) que se quedó en el ambiente y al término de ella le pide que este cuente la historia al segundo voluntario (a), que ingresará.</p> <p>Seguidamente se solicita que ingrese un tercer voluntario(a), que recibirá la narración de la historia del segundo voluntario(a).</p> <p>Finalmente, el cuarto voluntario ingresará al aula y recibirá la información del tercer voluntario.</p> <p>El último voluntario informará a toda el aula lo que ha recibido de información sobre la historia inicial. (Es muy probable que la historia haya cambiado).</p> <p>Se solicita que en grupo discutan lo que han podido observar, ¿Por qué se ha modificado el mensaje, sucede lo mismo en el aula? Pedir ejemplos de situaciones similares que se hayan presentado en el salón de clase.</p> <p>Solicitar que un participante de cada grupo presente los comentarios del grupo.</p> <p>La profesora, dirigiéndose al salón indagará sobre los sentimientos y emociones frente a esta situación, preguntando ¿Cómo se sentirán las personas cuando no se les entiende sus mensajes?</p>	35
Cierre	<p>Al término de los comentarios, la profesora informa que siendo la comunicación oral una de las formas más frecuentes de comunicación, existen algunas habilidades que fortalecen y nos permiten escuchar y entender el mensaje con mayor precisión.</p> <p>Finalmente, la profesora le entrega un impreso “para entender mejor el mensaje es importante saber escuchar” para que lo analicen.</p> <p>Se concluye enfatizando la importancia de saber escuchar y la aplicación de esas habilidades en nuestra vida diaria.</p>	5

Lista de cotejo N° 01

Indicadores Estudiantes	Asume el orden y la organización en la práctica de la actividad		Participa en los juegos evitando toda forma de agresión		Respeta a sus compañeros.		Nivel de logro
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							

Sesión N° 02

1. Título: “Una salida para no enfadarme”
2. Temporalización: 45 minutos
3. Responsable: Wilfredo R. Malqui Saavedra
4. Participantes: Estudiantes de primer año de secundaria
5. Objetivo: Identificar formas de remplazar la cólera por palabras y acciones asertivas. Reconocer que la cólera es una emoción natural sabiéndola expresar.
6. Expresiones asertivas
 Te quiero mucho. Gracias por tu amistad. Eres muy importante. Tienes mucho talento. Perdona por insultarte. Disculpa lo hice sin querer. Podrías prestarme tus cosas. Gracias por escucharme. Por favor, no me insultes. Cuando hables que sea para decir cosas positivas. ¡Dios te bendiga! Te estimo mucho. Eres una persona valiosa. Tienes grandes cualidades. Me gusta verte sonreír. ¡Gracias por ser como eres! No quiero perder tu amistad. Ayúdame, por favor. Gracias por el cariño que me brindas. Eres único (a)
7. Actividad:

Momentos	Actividades	tiempo
Inicio	El profesor saluda afectuosamente a los estudiantes y les da la bienvenida. Anima a los estudiantes a formar grupos de trabajo de acuerdo a su conveniencia.	5
Desarrollo	El docente presenta la frase del filósofo e historiador chino Confucio: “Quien domina su ira, domina a su peor enemigo”, les pide que lo lean y luego les hace las siguientes preguntas: Según Confucio ¿Quién es nuestro peor enemigo? ¿Creen que la cólera o ira nos hace daño a nosotros mismos? ¿Por qué? El profesor les explica que la cólera o ira es un estado emocional que en algunas ocasiones debemos expresarla, pero no necesariamente a través de la violencia física, ni verbal, porque a través de estas conductas no solo hacemos daño a las personas, sino a nosotros mismos. Luego el profesor organiza a los alumnos en grupos de cuatro y presenta a cada grupo una noticia en donde se evidencia violencia y agresividad para que ellos puedan dar sus propios puntos de vista y posibles recomendaciones para que no se lleguen a esos extremos. Luego los estudiantes plasman sus conclusiones y a través de la técnica de la exposición lo explican. El profesor escucha a todos los grupos y concluye diciendo que no se trata de tragarse la cólera o ira, sino que se propone una forma de convivir en donde se pueda defender nuestros derechos, respetando los derechos de los demás.	35
Cierre	El profesor presenta un listado con expresiones asertivas que se deberían de utilizar remplazando a expresiones inadecuadas. Finalmente cada estudiante se presenta y lee la expresión asertiva que ha escogido y comenta a quien se lo diría.	5

Lista de cotejo N° 02

Indicadores Estudiantes	Inclusiva Acciones directivas de buen trato y apoyo a estudiantes		Democrática Participa en los juegos evitando toda forma de agresión		Pacífica Respeto a sus compañeros.		Nivel de logro
	Si	no	si	no	si	no	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							

Sesión N° 03

1. Título: “Expresando mis emociones libero mis tensiones”
2. Temporalización: 45 minutos
3. Responsable: Liliana Barreto Pérez
4. Participantes: Estudiantes de primer año de secundaria
5. Objetivo: Valorar la expresión de emociones como una forma positiva de liberar tensiones.
6. Palabras
Alegría, cólera, miedo, inseguridad y afecto.
7. Actividad:

Momentos	Actividades	tiempo
Inicio	<p>Iniciamos la sesión presentando las siguientes palabras: alegría, cólera, miedo, inseguridad y afecto.</p> <p>Pedimos a los estudiantes que, de manera individual, escojan tres de esas palabras, y las guarden.</p> <p>Los invitamos a participar del juego y les damos la siguiente consigna: sin hablar, deben buscar solamente con la mirada a un compañero y mantener contacto visual.</p> <p>Nuestros estudiantes ubicarán a una pareja visualmente. Lo importante de esta parte de la dinámica es que puedan coordinar sin hablar, solo a través de la mirada.</p>	5
Desarrollo	<p>Los estudiantes organizados en grupos, se ponen de acuerdo en una situación cotidiana ya sea de su casa, colegio y/o calle, y recrean sus personajes basados en la conducta de una persona que tiene un comportamiento agresivo, sumisa y asertiva.</p> <p>Los estudiantes asumen el rol protagónico y actuando sobre la situación real en base a los gestos, palabras y acciones que realizan las personas generando impacto entre sus compañeros.</p> <p>Los estudiantes dan sus puntos de vista del tema realizado y opinan como se han sentido al realizar el papel que les tocó y que hubieran preferido. Mientras sus compañeros van realizando sus preguntas sobre lo positivo y negativo de cada aspecto de los personajes presentados, resaltando la importancia de actuar asertivamente en los diferentes espacios y momentos.</p>	35
Cierre	<p>Recogemos las opiniones de los estudiantes y señalamos que: Un abrazo, una mirada, un gesto, una sonrisa, un apretón de manos, un movimiento de cabeza, etc., son formas de expresar emociones y sentimientos. Es importante aprender a reconocer cómo se sienten los demás, no solo mediante el lenguaje verbal, sino también mediante el lenguaje no verbal.</p> <p>Es importante sentirnos libres de expresar nuestras emociones y sentimientos positivos a los demás; compartir lo bueno nos hace sentir bien a nosotros y a los demás.</p> <p>Nos liberamos de tensiones aprendiendo a expresar adecuadamente emociones como la cólera, la tristeza o el miedo.</p>	5

Lista de cotejo N° 03

Indicadores Estudiantes	Trato equitativo		Oportunidades de participación y dialogo.		Prácticas de respeto y legalidad.		Nivel de logro
	Si	no	si	no	si	no	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							

Sesión N° 04

1. Título: “Ni como monstruos ni como ratones”
2. Temporalización: 45 minutos
3. Responsable: Wilfredo R. Malqui Saavedra
4. Participantes: Estudiantes de primer año de secundaria
5. Objetivo: Diferenciar entre el comportamiento social pasivo, agresivo y asertivo.
6. Comportamiento:
 - Agresivo
 - Sumiso
 - Asertiva
7. Actividad:

Momentos	Actividades	tiempo
Inicio	<p>Estudiantes y profesor se saludan afectuosamente.</p> <p>Establecen los acuerdos, para realizar las actividades de aprendizaje, teniendo en cuenta las normas de convivencia.</p> <p>Con la dinámica el “barco se hunde” los alumnos se forman grupos de cinco integrantes en zoom y responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo se trabaja mejor: en grupo o en forma individual?, ¿Quiénes trabajan mejor en grupo las mujeres o los varones?</p> <p>El profesor, indica que hay varias formas de comunicarnos con las personas de nuestro alrededor y una de ellas es como ratones o como monstruos.</p>	5
Desarrollo	<p>Los estudiantes organizados en grupos, se ponen de acuerdo en una situación cotidiana ya sea de su casa, colegio y/o calle, y recrean sus personajes basados en la conducta de una persona que tiene un comportamiento agresivo, sumisa y asertiva.</p> <p>Los estudiantes asumen el rol protagónico y actuando sobre la situación real en base a los gestos, palabras y acciones que realizan las personas generando impacto entre sus compañeros.</p> <p>Los estudiantes dan sus puntos de vista del tema realizado y opinan como se han sentido al realizar el papel que les tocó y que hubieran preferido. Mientras sus compañeros van realizando sus preguntas sobre lo positivo y negativo de cada aspecto de los personajes presentados, resaltando la importancia de actuar asertivamente en los diferentes espacios y momentos.</p>	35
Cierre	<p>El profesor indica a los estudiantes que consigan en revistas, periódicos, libros, etc. Gestos corporales de los diferentes estados de ánimos de las personas para elaborar un collage.</p>	5

Lista de cotejo N° 04

Indicadores Estudiantes	Promoción del trabajo colaborativo entre estudiantes.		Oportunidades de participación y dialogo.		Acciones coordinadas para prevenir conductas de riesgo.		Nivel de logro
	Si	no	si	no	si	no	
26.							
27.							
28.							
29.							
30.							
31.							
32.							
33.							
34.							
35.							
36.							
37.							
38.							
39.							
40.							
41.							
42.							
43.							
44.							
45.							
46.							
47.							
48.							
49.							
50.							

Sesión N° 05

1. Título: “Resolviendo los problemas”
2. Temporalización: 45 minutos
3. Responsable: Liliana Barreto Pérez
4. Participantes: Estudiantes de primer año de secundaria
5. Objetivo general: Identificar sus derechos y situaciones en las que estos se vulneran.
6. Consignas:
 - Ejemplos de situaciones de respeto de derechos en la escuela.
 - Ejemplos de situaciones de vulneración de derechos en la escuela.
 - Ejemplos de situaciones de respeto de derechos en el hogar.
 - Ejemplos de situaciones de vulneración de derechos en el hogar.
 - Ejemplos de situaciones de respeto de derechos en la comunidad.
 - Ejemplos de situaciones de vulneración de derechos en la comunidad.
7. Actividad:

Momentos	Actividades	tiempo
Inicio	<p>Estudiantes y profesora saludan afectuosamente.</p> <p>Establecen los acuerdos, para realizar las actividades de aprendizaje, teniendo en cuenta las normas de convivencia.</p> <p>Forman grupos de trabajo según sus preferencias en el aplicativo zoom.</p> <p>La docente presenta la palabra “Derechos”, y pide a las y los estudiantes que nos digan, a manera de lluvia de ideas, qué significa para ellas y ellos esta palabra.</p> <p>Escribe sus ideas alrededor de cartel.</p> <p>Seguidamente les pregunta: ¿Conocen sus derechos?, ¿cuáles?</p> <p>Escuchamos sus respuestas con atención.</p>	5
Desarrollo	<p>La docente presenta los derechos del niño y la niña y las lee de manera conjunta con las y los estudiantes.</p> <p>Solicita a las y los estudiantes que formen seis equipos en zoom.</p> <p>Indicamos a cada equipo una de las siguientes consignas:</p> <p>Equipo 1: Ejemplos de situaciones de respeto de derechos en la escuela.</p> <p>Equipo 2: Ejemplos de situaciones de vulneración de derechos en la escuela.</p> <p>Equipo 3: Ejemplos de situaciones de respeto de derechos en el hogar.</p> <p>Equipo 4: Ejemplos de situaciones de vulneración de derechos en el hogar.</p> <p>Equipo 5: Ejemplos de situaciones de respeto de derechos en la comunidad.</p> <p>Equipo 6: Ejemplos de situaciones de vulneración de derechos en la comunidad.</p> <p>A continuación, un responsable de cada equipo presenta su trabajo al resto de la clase.</p>	35
Cierre	<p>Al término de la actividad, la docente reflexiona con los estudiantes y solicita que en pareja elaboren un lema que fomente el respeto de los derechos de las niñas, niños y adolescentes.</p>	5

Lista de cotejo N° 05

Indicadores Estudiantes	Promoción del trabajo colaborativo entre estudiantes.		Oportunidades de participación y dialogo.		Acciones coordinadas para prevenir conductas de riesgo.		Nivel de logro
	Si	no	si	no	si	no	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							

Sesión N° 06

1. Título: “El juego de jan ken pon”
2. Temporalización: 45 minutos
3. Responsable: Wilfredo R. Malqui Saavedra
4. Participantes: Estudiantes de primer año de secundaria
5. Objetivo: Cumplir las normas de convivencia al jugar. Aceptar los acuerdos entre todos los compañeros y compañeras.
6. El juego de jan ken pon
Es un juego de competencia infantil, que se juega entre dos personas, con las manos donde existen tres elementos: la piedra que vence a la tijera rompiéndola, la tijera vence al papel cortándolo, y el papel que vence a la piedra envolviéndola
Representaciones:
- Piedra un puño cerrado.
- Papel, todos los dedos extendidos con la palma de la mano mirando hacia abajo.
- Tijera, dedos índices y corazón extendidos y separados formando una V.
7. Actividad:

Momentos	Actividades	tiempo
Inicio	Estudiantes y profesor se saludan afectuosamente. El docente explica a los alumnos en que consiste el juego de “jan ken pon” En el aula virtual se ponen de acuerdo los estudiantes como van a participar en el juego. El profesor observa si los alumnos entendieron la forma como van a participar en el juego.	5
Desarrollo	Los estudiantes juegan en parejas. Responden a través de lluvia de ideas ¿Qué les pareció el juego? ¿Se necesita hacer ejercicios para jugar? ¿Le preguntamos al estudiante como participará dentro de sus compañeros? ¿Me pueden decir que nos les gustó de este juego? ¿Hubo desacuerdos en la realización del juego? ¿Qué reglas propones para realizar este juego para que no haya desacuerdos? ¿Qué castigo darías a los niños que rompan las reglas de este juego?	35
Cierre	Los estudiantes responden a preguntas de Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué lo hicimos? ¿Qué aprendimos con este juego? ¿Para qué nos sirve las reglas que elaboramos del juego? Evalúan su participación en el juego mediante un cartel de participación.	5

Lista de cotejo N° 06

Indicadores Estudiantes	Acciones directivas de buen trato y apoyo a estudiantes		Aplicación consistente y justa de las normas.		Promoción de la cohesión y la confianza en los estudiantes.		Nivel de logro
	Si	no	si	no	Si	no	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							

Sesión N° 07

1. Título: “Los periodistas”
2. Temporalización: 45 minutos
3. Responsable: Liliana Barreto Pérez
4. Participantes: Estudiantes de primer año de secundaria
5. Objetivo: Establecer acuerdos, para realizar las actividades de aprendizaje, teniendo en cuenta las normas de convivencia. Hablar frente a sus compañeros.
6. Orden de presentación del noticiero:
 - Organiza su sección de periodistas
 - Utiliza la postura correcta mientras habla.
 - Utiliza el tono de voz adecuado para llegar a todos sus compañeros
 - Muestra seguridad al expresarse
 - Posee fluidez de palabras
 - Evita el uso de muletillas al expresarse
 - Domina el tema del que habla.
 - Utiliza correctamente el espacio mientras habla
7. Actividad:

Momentos	Actividades	tiempo
Inicio	Estudiantes y profesora saludan afectuosamente. Establecen los acuerdos, para realizar las actividades de aprendizaje, teniendo en cuenta las normas de convivencia. Forman grupos de trabajo según sus preferencias.	5
Desarrollo	Cada grupo debe simular ser un programa de noticias, deben colocar nombre al programa y seleccionar las diversas secciones que conformaran su noticiero (Deportivo, Farándula, Político, Nacional, Regional, Policial, etc.) Se proporciona a cada grupo las indicaciones necesarias para que los estudiantes organicen su noticiero y establezcan un orden para su presentación. Posteriormente cada grupo debe presentar su programa en zoom, asumir el rol de periodista y dirigir adecuadamente la sección que le ha sido designada. Los demás estudiantes observan con atención el programa como si fueran televidentes, todos deben asumir el rol de periodistas y televidentes según el orden indicado.	35
Cierre	¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué lo hicimos? ¿Qué aprendimos con este juego? ¿Para qué nos sirve las reglas que elaboramos del juego? ¿Se respetó el orden de presentación de los noticieros?	5

Lista de cotejo N° 07

Indicadores Estudiantes	Integración y atención a necesidades distintas		Confianza mutua a estudiantes-docentes.		Promoción de la cohesión y la confianza en los estudiantes.		Nivel de logro
	Si	no	si	no	si	no	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							

Sesión N° 08

1. Título: “Creando nuestra historia”
2. Temporalización: 45 minutos
3. Responsable: Wilfredo R. Malqui Saavedra
4. Participantes: Estudiantes de primer año de secundaria
5. Objetivo: Establecer acuerdos, para realizar las actividades de aprendizaje, teniendo en cuenta las normas de convivencia. Iniciar, mantener y terminar conversaciones. Aprender a escuchar a sus compañeros.
6. Imágenes:
 - Escena en el campo.
 - Escena en el mercado.
 - Escena dentro de un ómnibus.
 - Escena en la escuela.
 - Escena en una calle de la ciudad.
7. Actividad:

Momentos	Actividades	tiempo
Inicio	Estudiantes y profesor saludan afectuosamente. Establecen los acuerdos, para realizar las actividades de aprendizaje, teniendo en cuenta las normas de convivencia. Se organizan en grupos según sus preferencias.	5
Desarrollo	Los estudiantes escucharán las indicaciones del docente. El docente presentará diversas imágenes proyectadas en diapositivas y cada grupo elegirá una imagen. Se les indica que deben conversar para crear una historia con las imágenes que escogieron. Cuando hayan culminado cada grupo narrará su historia ante sus compañeros. La historia debe ser entre todos los participantes del equipo. Finalizando la maestra explicará la importancia de poder escuchar y conversar. Se observará a todos los grupos que participan.	35
Cierre	Al término de los comentarios, el docente informa que siendo la comunicación oral una de las formas más frecuentes de comunicación, existen algunas habilidades que fortalecen y nos permiten escuchar y entender el mensaje con mayor precisión. Se debe respetar los turnos de expresión. Se concluye enfatizando la importancia de saber escuchar y la aplicación de esas habilidades en nuestra vida diaria.	5

Lista de cotejo N° 08

Indicadores Estudiantes	Promoción del trabajo colaborativo entre estudiantes.		Aplicación consistente y justa de las normas.		Promoción de la cohesión y la confianza en los estudiantes.		Nivel de logro
	Si	no	Si	no	si	no	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							

Sesión N° 09

1. Título: “Cuento de la bondad y la solidaridad”
2. Temporalización: 45 minutos
3. Responsable: Liliana Barreto Pérez
4. Participantes: Estudiantes de primer año de secundaria
5. Objetivo: Fomentar actitudes de bondad y solidaridad. Promover la reflexión y la escucha activa
6. “Cuento de la bondad y la solidaridad”:
Dime, ¿cuánto pesa un copo de nieve? -preguntó un gorrión a una paloma.
Nada de nada, le contestó.
Entonces, si es así debo contarte una historia, dijo el gorrión:
Estaba yo posado en la rama de un abeto, cerca de su tronco, cuando empezó a nevar.
No era una fuerte nevada ni una ventisca furibunda. Nada de eso.
Nevaba como si fuera un sueño, sin nada de violencia. Y como yo no tenía nada mejor que hacer, me puse a contar los copos de nieve que se iban asentando sobre los tallos de la rama en la que yo estaba. Al caer el siguiente copo de nieve sobre la rama que, como tú dices, pesaba nada de nada, la rama se rompió.
Dicho esto, el gorrión se alejó volando.
Y la paloma, toda una autoridad en la materia desde la época de Noé, quedó cavilando sobre lo que el gorrión le había contado y al final se dijo: Tal vez esté faltando la voz de una sola persona más para que la bondad y la solidaridad se abra camino en el mundo (Kurt Kauter)
7. Actividad:

Momentos	Actividades	tiempo
Inicio	Estudiantes y profesora se saludan afectuosamente. Establecen los acuerdos, para realizar las actividades de aprendizaje, teniendo en cuenta las normas de convivencia.	5
Desarrollo	En primer lugar, se presenta el “Cuento de la bondad y la solidaridad”, y se pide a los estudiantes leer en voz alta por turnos. Al finalizar se pide a los estudiantes que nos cuenten el significado que piensan que tiene el cuento y se hace un debate grupal. Como conclusión, la profesora explica que los pequeños actos de bondad y de solidaridad pueden hacer mucho más de lo que imaginamos, nosotros tenemos la posibilidad de cambiar las cosas y de aportar nuestro granito de arena en nuestro entorno más cercano y de influir y ayudar a las personas cercanas a nosotros. Debemos de intentar ser bondadosos y solidarios, porque de esta manera conseguiremos ayudar a los demás y lograremos hacer del mundo un lugar más hermoso.	35
Cierre	La docente plantea algunas acciones que se pueden realizar como prestar los colores a un compañero que no tiene, dar un abrazo a un amigo o una amiga que está triste, dejar que un compañero que se ponga en nuestro grupo o ayudar a un compañero con los deberes. Ejemplos como estos hay muchos, y en ocasiones no somos conscientes de los grande que este tipo de actos pequeños puede resultar para otras personas. Además cuando las personas de nuestro alrededor están felices, para nosotros es más fácil estar felices también y resulta más fácil alcanzar nuestras metas, juntos.	5

Lista de cotejo N° 09

Indicadores Estudiantes	Promoción del trabajo colaborativo entre estudiantes.		Aplicación consistente y justa de las normas.		Promoción de la cohesión y la confianza en los estudiantes.		Nivel de logro
	Si	no	si	no	si	no	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							

Sesión N° 10

1. Título: “Medio minuto”
2. Temporalización: 45 minutos
3. Responsable: Wilfredo R. Malqui Saavedra
4. Participantes: Estudiantes de primer año de secundaria
5. Objetivo: Fomentar valores de participación e implicación social. Hacer conscientes a los alumnos y alumnas de su capacidad de propiciar el cambio mediante la comunicación, la participación y la interacción.
6. Temática de los slogans:
 - Medio ambiente.
 - Pobreza.
 - Violencia.
 - Inclusión.
 - Discriminación.
7. Actividad:

Momentos	Actividades	tiempo
Inicio	Estudiantes y profesor se saludan afectuosamente. Establecen los acuerdos, para realizar las actividades de aprendizaje, teniendo en cuenta las normas de convivencia. Se organizan en grupos virtuales según sus preferencias.	5
Desarrollo	El profesor explica que los estudiantes podrán hacer uso de 30 segundos para comunicar a todo el grupo qué es lo que más les preocupa e importa. Deben imaginar que el “anuncio” se va a retransmitir en hora de máxima audiencia a todo el mundo: los presidentes, reyes, gobernantes, artistas, profesores, estudiantes, militares, científicos... de todas partes les van a poder escuchar, de esta forma podrán implicarse, participar e influir en el cambio. Los estudiantes se dedicarán 15 minutos a reflexionar sobre lo que más les importa, aquello que se desea contar para que los más poderosos lo escuchen. Se debe pensar que valores nos importan y decidir qué diremos en esos 30 segundos a la clase. Como los de la televisión, debería tener una frase corta y fácil de recordar, un eslogan impactante que deje pensando y reflexionando al público para así poder influir en los demás y mejorar el mundo. Al terminar se comentarán los valores que han escogido y comentarán los diferentes “anuncios” realizados por los compañeros.	35
Cierre	La profesora recalca que mediante esta actividad se ha podido reflexionar sobre temas que nos preocupan y nos importan relacionados con los valores y que, mediante la comunicación y la interacción entre nosotros, hemos propiciado la reflexión y la aparición de nuevas ideas. Los seres humanos podemos influir en las personas de nuestro alrededor y entre todos hacer del mundo un lugar mejor.	5

Lista de cotejo N° 10

Indicadores Estudiantes	Promoción del trabajo colaborativo entre estudiantes.		Aplicación consistente y justa de las normas.		Promoción de la cohesión y la confianza en los estudiantes.		Nivel de logro
	Si	no	si	No	si	no	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							

Sesión N° 11

1. Título: “Dominando mi cólera”
2. Temporalización: 45 minutos
3. Responsable: Liliana Barreto Pérez
4. Participantes: Estudiantes de primer año de secundaria
5. Objetivo: Reconocer las consecuencias de expresar cólera sin pensar en los demás. Manejar adecuadamente una de las emociones como lo es la cólera.
6. Material a utilizar:
 - Hoja de papel bond.
7. Actividad:

Momentos	Actividades	tiempo
Inicio	Estudiantes y profesora saludan afectuosamente en el aula virtual. Establecen los acuerdos, para realizar las actividades de aprendizaje, teniendo en cuenta las normas de convivencia.	5
Desarrollo	La profesora solicitará una hoja bond a todos los estudiantes y les pedirá que presionen la hoja y descarguen en ella todo su estrés, toda su cólera. Una vez que han terminado deben de desdoblarlo y se darán cuenta que el papel se encuentra totalmente maltratado y no volverá a ser igual; es allí donde la profesora les explica que muchas veces expresamos nuestra cólera sin pensar que nuestras palabras pueden herir a los demás. La profesora explica que problemas puede provocar el enojo en el adolescente, además de romper relaciones interpersonales con la respuesta inadecuada en los gestos, mirada y palabras cuando estamos enojados. Se les pide a los estudiantes que hagan anotaciones sobre las emociones desagradables que hayan pasado durante la semana y que lo originó y las compartan con sus compañeros.	35
Cierre	La profesora leerá en voz alta las anotaciones reflexionando sobre lo que sintieron, comprendiendo la causa y evitar tener otra vez situaciones desagradables, por ello es importante para su desarrollo emocional comprender lo que sentimos y como debemos manejar esta emoción.	5

Lista de cotejo N° 11

Indicadores Estudiantes	Promoción del trabajo colaborativo entre estudiantes.		Aplicación consistente y justa de las normas.		Promoción de la cohesión y la confianza en los estudiantes.		Nivel de logro
	Si	no	si	no	si	No	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							

Sesión N° 12

1. Título: “Yo te respeto y tú me respetas y somos felices todos”
2. Temporalización: 45 minutos
3. Responsable: Wilfredo R. Malqui Saavedra
4. Participantes: Estudiantes de primer año de secundaria
5. Objetivo general: Desarrollar la capacidad de expresar las propias ideas, escuchar las de otros (as) y llegar a acuerdos.
6. Textos:

Texto 1: Carla, es una niña que cursa el 3° grado de educación primaria, por lo general siempre para sola, porque sus compañeras no se juntan con ella, ya que las demás dicen que no se pueden juntar con ella, porque está un poco gordita y usa lentes.

Carlita siempre llora en las mañanas para ir al colegio ya que, se siente mal, pero su mamá le dice que ella igual debe de asistir y que en algún momento tendrá amigas. Pasaron los días y llegó una niña nueva, la cual se hizo amiga de Carla y la respetaba y quería por cómo era, logrando que sus demás compañeras entiendan que el físico no es importante.....

¿Y tú que hubieras hecho en el lugar de Fernanda estará bien lo que ella hizo con Carla?

Texto 2: Mariana es una niña de 9 años, es muy estudiosa y es la mejor de la clase, cada vez que la profesora forma grupos ella siempre es la líder del grupo y la que da las ideas para que las demás trabajen, pero Mariana tiene un pequeño problema, cada vez que sus compañeras desean opinar, ella les dice que no hablen que sus ideas son malas o simplemente las calla e interrumpe en caso ellas estén diciendo algo. Hasta que un día una de sus compañeras se enojó, y empezó a actuar como Mariana, fomentando un conflicto en el grupo y un ambiente tenso en el aula.....

¿Mariana habrá respetado a sus compañeras de grupo?
Cuál es tu opinión

Texto 3: Celeste es una niña de 4° de primaria, cada vez que sale al recreo tiene constantes discusiones con sus compañeras, porque no espera su turno para jugar y siempre pelea con sus compañeras, pero esta situación se ha agravado más ya que, ahora las golpea e insulta.

Sus compañeras ya se han ido a quejar con su maestra, pero a pesar de que la maestra habla con Celeste ella no cambia.

Y siempre quiere hacer lo que a ella le parece que está bien.

¿Estás de acuerdo con lo que hace Celeste?
7. Actividad:

Momentos	Actividades	tiempo
Inicio	Estudiantes y profesora se saludan afectuosamente en el aula virtual. Establecen los acuerdos, para realizar las actividades de aprendizaje, teniendo en cuenta las normas de convivencia. Se organizan en grupos según sus preferencias.	5
Desarrollo	El profesor brindará a cada grupo un pequeño texto, sobre el respeto con una situación significativa, en el cual las estudiantes tendrán que dramatizar la situación que les ha tocado, mientras sus demás compañeras observan con atención para luego dar sus opiniones y aportaciones de los hechos y si están de acuerdo o no como es que terminó la dramatización. Luego de que todos los grupos terminen de participar se les pide su opinión en conjunto a todo el grupo: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se sintieron al dramatizar la situación? ¿Alguna vez les ha sucedido lo mismo? ¿Qué reacción tuviste? ¿Crees que fue la adecuada? La profesora irá anotando todas sus respuestas.	35
Cierre	Finalmente, los estudiantes elaborarán un cartel con compromisos que asumen el respeto por sus compañeras. Luego se les pide a las estudiantes que socialicen sus carteles que han elaborado.	5

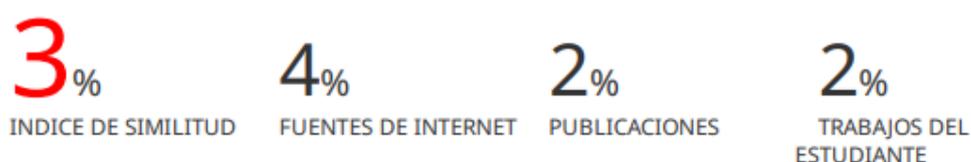
Lista de cotejo N° 12

Indicadores Estudiantes	Promoción del trabajo colaborativo entre estudiantes.		Aplicación consistente y justa de las normas.		Promoción de la cohesión y la confianza en los estudiantes.		Nivel de logro
	Si	no	si	no	si	no	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							

ANEXO 7: IMAGEN DE PORCENTAJE DE TURNIN

PROGRAMA LÚDICO “INTERACTUAMOS JUGANDO” EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, CHICAMA – 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	1%
2	bibliotecadigital.academia.cl Fuente de Internet	1%
3	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to unsaac Trabajo del estudiante	1%

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 1%