

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

UNIDAD DE POSGRADO

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PSICOPEDAGOGÍA
COGNITIVA**



TESIS

**Programa lúdico para el mejoramiento de la convivencia escolar en los
estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa N
° 82019 – Cajamarca 2018**

**Presentada para optar el grado académico de maestra en Ciencias De La Educación
Con Mención En Psicopedagogía Cognitiva**

AUTORA:

Yolanda Elsa Arana Alvarez

ASESOR:

Dr. Nicolás Agustín Torres Castro

LAMBAYEQUE – PERÚ

Programa lúdico para el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa N° 82019 – Cajamarca 2018

**Presentada para optar el grado académico de maestra en Ciencias De La Educación
Con Mención En Psicopedagogía Cognitiva**

PRESENTADO POR:

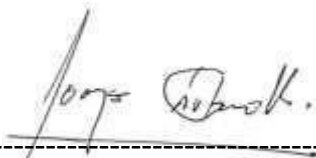


Yolanda Elsa Arana Alvarez
AUTORA



Dr. Nicolás Agustín Torres Castro
ASESOR

APROBADO POR:



Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
PRESIDENTE



Dra. Martha Ríos Rodríguez
SECRETARIO



Miguel Alfaro Barrantes
VOCAL

ACTA DE SUSTENTACION



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 200-2025

Siendo las 12:00 horas, del día 03 de abril de 2025 en los Ambientes de la FACHSE: Ambiente Docente 03, por mandato de la **Resolución N° 1128-2025-D-FACHSE** de fecha 25 de marzo de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 2063-2019-UP-D-FACHSE** de fecha 23 de agosto de 201; y sus modificatorias la **Resolución N° 0421-2024-D-FACHSE** de fecha 30 de abril de 2024; y la **Resolución N° 1764-2024-D-FACHSE** de fecha 24 de octubre de 2024 ; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi.
Secretario(a)	: Dra. Martha Rios Rodríguez.
Vocal	: Dr. Miguel Alfaro Barrantes.
Asesor(es)	: Dr. Nicolás Agustín Torres Castro.
	:



Con la finalidad de evaluar la(es) Tesis titulada(o): **"PROGRAMA LÚDICO PARA EL MEJORAMIENTO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 82019 – CAJAMARCA 2018"**. Presentada por **YOLANDA ELSA ARANA ALVAREZ**, para obtener el **Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en PSICOPEDAGOGÍA COGNITIVA**.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 18 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de MUY BUENO**. Siendo las 13:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi	Dra. Martha Rios Rodriguez	Dr. Miguel Alfaro Barrantes
PRESIDENTE(A)	SECRETARIO(A)	VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, **Nicolás Agustín Torres Castro**, usuario revisor del documento titulado:

Programa lúdico para el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa N° 82019 – Cajamarca 2018.

Cuya autoría es **YOLANDA ELSA ARANA ALVAREZ**, Identificada con documento de identidad 26646015, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 19% verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituye plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 18 de agosto del 2025



Dr. Nicolás Agustín Torres Castro
Asesor



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación, podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Yolanda Elsa Arana Alvarez
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Programa lúdico para el mejoramiento de la convivencia escola...
Nombre del archivo:	Informe_Trabajo_Investigaci_n-Final.docx
Tamaño del archivo:	358.15K
Total páginas:	134
Total de palabras:	17,555
Total de caracteres:	100,349
Fecha de entrega:	26-oct.-2024 12:53p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2505138554

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN



TESIS

Programa lúdico para el mejoramiento de la convivencia escolar en los
estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa N°
82019 – Cajamarca 2018.

Presentada para optar el grado académico de maestra en Ciencias De La Educación
Con Mención En Psicopedagogía Cognitiva

AUTORA:

Yolanda Elsa Arana Alvarez

ASESOR:

Dr. Nicolás Agustín Torres Castro

LAMBAYEQUE – PERÚ


Dr. Torres Castro, Nicolás Agustín
Asesor

Programa lúdico para el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa N° 82019 - Cajamarca 2018

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

6%

2

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

3

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

4

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1%

6

prezi.com

Fuente de Internet

<1%

7

www.coursehero.com

Fuente de Internet

<1%

8

Submitted to Fundación Universitaria Sanitas

Trabajo del estudiante

<1%

9

Submitted to
consultoriadeserviciosformativos

<1%

Dr. Torres Castro, Nicolás Agustín
Asesor

-
- | | | |
|-----------|--|---------------|
| 10 | www.researchgate.net
Fuente de Internet | <1% |
|-----------|--|---------------|
-
- | | | |
|-----------|--|---------------|
| 11 | repositorio.unapiquitos.edu.pe
Fuente de Internet | <1% |
|-----------|--|---------------|
-
- | | | |
|-----------|--|---------------|
| 12 | repositorio.unh.edu.pe
Fuente de Internet | <1% |
|-----------|--|---------------|
-
- | | | |
|-----------|---|---------------|
| 13 | Submitted to Corporación Universitaria
Minuto de Dios, UNIMINUTO
Trabajo del estudiante | <1% |
|-----------|---|---------------|
-
- | | | |
|-----------|--|---------------|
| 14 | repository.libertadores.edu.co
Fuente de Internet | <1% |
|-----------|--|---------------|
-
- | | | |
|-----------|--|---------------|
| 15 | fr.slideshare.net
Fuente de Internet | <1% |
|-----------|--|---------------|
-
- | | | |
|-----------|--|---------------|
| 16 | Submitted to monterrico
Trabajo del estudiante | <1% |
|-----------|--|---------------|
-
- | | | |
|-----------|--|---------------|
| 17 | renati.sunedu.gob.pe
Fuente de Internet | <1% |
|-----------|--|---------------|
-
- | | | |
|-----------|---|---------------|
| 18 | Silvia Mayoral-Rodríguez, Carme Timoneda-
Gallart, Frederic Pérez-Álvarez. "Effectiveness
of experiential learning in improving cognitive
Planning and its impact on problem solving
and mathematics performance / Eficacia c
aprendizaje experiencial para mejorar la
Planificación cognitiva y su repercusión en | <1% |
|-----------|---|---------------|

resolución de problemas y el rendimiento matemático", Cultura y Educación, 2018

Publicación

19	www.theibfr.com Fuente de Internet	<1%
20	issuu.com Fuente de Internet	<1%
21	cebmaravillasdisney.galeon.com Fuente de Internet	<1%
22	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
23	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
24	archive.org Fuente de Internet	<1%
25	journals.copmadrid.org Fuente de Internet	<1%
26	www.pinterest.com Fuente de Internet	<1%
27	docs.google.com Fuente de Internet	<1%
28	martysabi.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
29	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1%

30

1library.co

Fuente de Internet

<1%

31

Theresa Olaitan Bamigboye, Omolola Oladunni Irinoye, Emmanuel Olufemi Ayandiran, Adekemi Eunice Olowokere et al. "Influence of educational intervention on nurse-midwives' knowledge and management practices of Intimate Partner Violence (IPV) in healthcare Facilities in Ekiti-State, Nigeria", Enfermería Clínica (English Edition), 2023

Publicación

<1%

32

Submitted to Universidad Europea de Madrid

Trabajo del estudiante

<1%

33

Submitted to Universidad Pontificia Bolivariana

Trabajo del estudiante

<1%

34

Submitted to Universidad TecMilenio

Trabajo del estudiante

<1%

35

Submitted to Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja

Trabajo del estudiante

<1%

36

Gang An, Ming Shan. " The application of medical professional English multimedia teaching in clinical education () ", Culture and Education, 2023

Publicación

<1%

37	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1%
38	www.actuactualidadenpsicologia.com Fuente de Internet	<1%
39	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%
40	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1%
41	Submitted to INACAP Trabajo del estudiante	<1%
42	Submitted to Universidad Nacional de Colombia Trabajo del estudiante	<1%
43	Submitted to Universidad Tecnológica del Perú Trabajo del estudiante	<1%
44	Submitted to Universidad de Granada Trabajo del estudiante	<1%
45	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1%
46	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1%
47	Submitted to Corporación Univer: Minuto de Dios, UNIMINUTO	<1%

48	Submitted to Fundación Universitaria Católica del Norte, Trabajo del estudiante	<1%
----	--	-----

49	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1%
----	--	-----

50	Submitted to Universidad de Sevilla Trabajo del estudiante	<1%
----	---	-----

51	bibliotecadigital.iue.edu.co Fuente de Internet	<1%
----	--	-----

52	editorialalema.org Fuente de Internet	<1%
----	--	-----

53	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%
----	-------------------------------------	-----

54	repositorio.ute.edu.ec Fuente de Internet	<1%
----	--	-----

55	Submitted to Escuela de Posgrado Newman Trabajo del estudiante	<1%
----	---	-----

56	ebuah.uah.es Fuente de Internet	<1%
----	------------------------------------	-----

57	files.eric.ed.gov Fuente de Internet	<1%
----	---	-----

58	minedupedia.mined.gob.sv Fuente de Internet	<1%
----	--	-----

59	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1%
60	rgsa.openaccesspublications.org Fuente de Internet	<1%
61	www.fsusd.org Fuente de Internet	<1%
62	Roser Grau, Laura García-Raga, Ramón López-Martín. "Towards School Transformation. Evaluation of a Coexistence Program from the Voice of Students and Teachers", Journal of New Approaches in Educational Research, 2016 Publicación	<1%
63	cozumel.masoneria.org.mx Fuente de Internet	<1%
64	editorial.dca.ulpgc.es Fuente de Internet	<1%
65	expcinema.org Fuente de Internet	<1%
66	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	<1%
67	repositorio.umsa.bo Fuente de Internet	<1%
68	revista.religacion.com Fuente de Internet	<1%

69

www.docebo.com

Fuente de Internet

<1%

70

www.efisioterapia.net

Fuente de Internet

<1%

71

www.eljardindeanoreta.com

Fuente de Internet

<1%

72

www.flujosmigratorios.org

Fuente de Internet

<1%

73

www.grafiati.com

Fuente de Internet

<1%

74

www.pinterest.es

Fuente de Internet

<1%

Chongjiang Zhan, Pengtao Cui. "IMPACTS OF WEIGHT TRAINING ON PHYSICAL FITNESS IN TABLE TENNIS", Revista Brasileira de Medicina do Esporte, 2023

Publicación

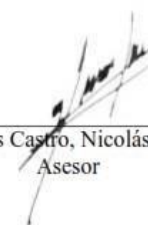
<1%

Karen Herrera, Fernando Obeth Ramírez Corro. "Implementación de Indicadores para la Optimización de la Producción en una Empresa Procesadora de Alimentos en Panamá, 2022", REICIT, 2024

Publicación

<1%

Maria Luisa Nolé Fajardo. "El diseño como facilitador del aprendizaje: la luz, el color y la dimensión en lo


Dr. Torres Castro, Nicolás Agustín
Asesor

<1%

cognitivos.", Universitat Politecnica de Valencia, 2024

Publicación

78

acreditacion.udenar.edu.co

Fuente de Internet

<1%

79

go.gale.com

Fuente de Internet

<1%

80

laguajirahoy.com

Fuente de Internet

<1%

81

onlinelibrary.wiley.com

Fuente de Internet

<1%

82

pricila.senacyt.gob.pa

Fuente de Internet

<1%

83

pt.slideshare.net

Fuente de Internet

<1%

84

repositorio.unae.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

85

riubu.ubu.es:8080

Fuente de Internet

<1%

86

scielo.isciii.es

Fuente de Internet

<1%

87

vdocumento.com

Fuente de Internet

<1%

88

worldwidescience.org

Fuente de Internet

<1%

Dr. Torres Castro, Nicolás Agustín
Asesor

89

www.diario21.com.mx

Fuente de Internet

<1%

90

www.inei.gob.pe

Fuente de Internet

<1%

91

www.lpp-uerj.net

Fuente de Internet

<1%

"Inter-American Yearbook on Human Rights /
Anuario Interamericano de Derechos
Humanos, Volume 9 (1993)", Brill, 1996

Publicación

<1%

John Alexánder Ardila Roa, Gladys Jaimes
Jaimes, Miguel Orlando NoyMartínez, Bryan
Orlando Reina Cortés et al. "LA CONVIVENCIA
ESCOLAR A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN
FÍSICA.", Revista digital: Actividad Física y
Deporte, 2019

Publicación

<1%

Paola Andrea Benavides Navarro, Enadys
Janet Coronado Herazo, Olga Raquel Castaño
Navarro, Juan Gabriel Castañeda Polanco.
"lúdica como estrategia pedagógica para
fortalecer la aceptación y reconocimiento del
otro", Paideia Surcolombiana, 2022

Publicación

<1%

95

Tú-Anh Hà. " The integration of p
approaches and story circles to k
intercultural competence for child

Dr. Torres Castro, Nicolás Agustín
Asesor

<1%

pedagogical intervention () ", Culture and Education, 2022

Publicación

96

circle.adventist.org

Fuente de Internet

<1%

97

digibuo.uniovi.es

Fuente de Internet

<1%

98

edunomia21.blogspot.com

Fuente de Internet

<1%

99

huggingface.co

Fuente de Internet

<1%

100

iesmiguelduaran.educarex.es

Fuente de Internet

<1%

101

lafacu.com

Fuente de Internet

<1%

102

marc.pucpr.edu

Fuente de Internet

<1%

103

pesquisa.teste.bvsalud.org

Fuente de Internet

<1%

104

redined.educacion.gob.es

Fuente de Internet

<1%

105

repositorio.uandina.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

106

repositorio.unb.br

Fuente de Internet

<1%

Dr. Torres Castro, Nicolás Agustín
Asesor

107	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
108	repositorio.unicach.mx Fuente de Internet	<1%
109	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1%
110	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1%
111	repository.uniminuto.edu Fuente de Internet	<1%
112	ri.ufs.br Fuente de Internet	<1%
113	www.cgu.com.uy Fuente de Internet	<1%
114	www.cpcecba.com.ar Fuente de Internet	<1%
115	www.defensor-and.es Fuente de Internet	<1%
116	www.educaccionperu.org Fuente de Internet	<1%
117	www.elsevier.es Fuente de Internet	<1%
118	www.embajada-sudafrica.cl Fuente de Internet	<1%

119

www.grade.org.pe

Fuente de Internet

<1%

120

www.ipsos.pe

Fuente de Internet

<1%

121

www.lulu.com

Fuente de Internet

<1%

122

www.med-arb.net

Fuente de Internet

<1%

123

Alba, Guadalupe, María Fernández-Cabezas, Fernando Justicia, and M. Carmen Pichardo. "The longitudinal effect of the Aprender a Convivir (learning to live together) programme in childhood: the development of social competence / Efecto longitudinal del programa Aprender a Convivir en la infancia: desarrollo de la competencia social", Cultura y Educación, 2015.

Publicación

<1%

124

Gulnar Khazhgaliyeva, Alena Gura, Olga Eremeeva, Ekaterina Belyaeva. " Social adjustment of online learners in a multicultural environment () ", Culture and Education, 2023

Publicación

<1%


Dr. Torres Castro, Nicolás Agustín
Asesor

Excluir citas

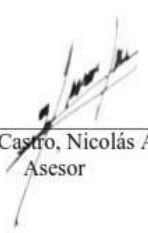
Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Torres Castro, Nicolás Agustín
Asesor

DEDICATORIA

A Dios por permitirme
Alcanzar mis metas y proyectos.
A la Virgen María,
Por ser modelo de mi vida.

A la memoria de Consuelo mi querida madre,
Por ser la razón de mi existencia,
Y ejemplo a seguir.

Yolanda Elsa Arana Alvarez

AGRADECIMIENTO

A Dios por su amor verdadero,
a la memoria de mi madre por su apoyo incondicional.
Que me permitió lograr mis anhelos y metas
profesionales y personales.

A los docentes de la UNPRG
por su ayuda y colaboración
en mi formación profesional

A mi asesor
Quien con su gran experiencia
profesional asesoró y guió
la presente investigación.

Yolanda Elsa Arana Alvarez

TABLA DE CONTENIDO

<i>DEDICATORIA</i>	iii
<i>AGRADECIMIENTO</i>	4
<i>ÍNDICE DE TABLAS</i>	7
<i>ÍNDICE DE GRAFICOS</i>	7
<i>RESUMEN</i>	10
<i>ABSTRACT</i>	11
<i>INTRODUCCIÓN</i>	12
<i>DISEÑO TEÓRICO</i>	16
1.1. <i>ANTECEDENTES</i>	16
2.2. <i>BASE TEÓRICA</i>	18
2.2.1. Teorías que sustentan lo lúdico.....	18
2.2.1.1. Teoría del pre-ejercicio de Gross	18
2.2.1.2. Teoría cognitiva de Piaget	19
2.2.1.3. Teoría socio histórica de Vygotsky	21
2.2.2. Teorías sobre el desarrollo de la convivencia escolar.....	22
2.2.2.1. Teoría social cognitiva de Bandura base para convivencia escolar.....	22
2.2.2.2. Teoría de Selman.....	24
2.2.2.3. Teoría del desarrollo moral de la Kohlbert.....	25
2.3. <i>BASES CONCEPTUALES</i>	26
2.3.1. Lo lúdico.....	26
2.3.1.1. Definición.....	26
2.3.1.2. Características de lo lúdico	27
2.3.1.3. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de lo lúdico.....	28
2.3.1.4. Ventajas fundamentales de lo lúdico.....	30
2.3.1.5. Clasificación de lo lúdico	31
2.3.1.6. Lo lúdico para el mejoramiento de la convivencia escolar	33
2.3.2. Convivencia escolar	35
2.3.2.1. Definición.....	35
2.3.2.2. El Dimensiones de la convivencia escolar	36
<i>DISEÑO METODOLÓGICO</i>	42
3.1. <i>METODOLOGÍA</i>	42
3.1.1. Diseño de contrastación de hipótesis	42
3.1.2. Diseño de Investigación.....	42
3.1.3. Población y muestra	43
3.1.4. Técnicas e instrumentos de investigación	44
3.1.5. Procesamiento para Análisis de Datos	45
<i>RESULTADOS</i>	46
4.1. <i>DISCRIPCIÓN DE LOS RESULTADO</i>	46
4.2. <i>DISCUSIÓN DE RESULTADOS</i>	59
4.3. <i>DISEÑO DEL PROGRAMA</i>	61

4.3.1.	Datos informativos del programa.....	61
4.3.2.	Denominación de la programa.....	61
3.4.3.	Justificación.....	61
3.4.4.	Objetivos.....	62
3.4.5.	Fundamentación teórico	62
3.4.5.1.	Enseñanza.....	62
3.4.5.2.	Disciplina	63
3.4.5.3.	Convivencia.....	64
3.4.6.	Metodología	65
3.4.7.	Secuencia metodológica	66
3.4.8.	Cronograma de actividades.....	1
	<i>CONCLUSIONES</i>	66
	<i>RECOMENDACIONES</i>	67
	<i>BIBLIOGRAFÍA</i>	68
	<i>ANEXOS</i>	72

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Evaluación de la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria tras la implementación de un programa lúdico.....	46
Tabla 3: Evaluación del impacto del programa lúdico en la dimensión de "aprender a convivir" entre los estudiantes del primer grado de primaria.....	49
Tabla 4: Evaluación del impacto del programa lúdico en la dimensión de "Aprender a Relacionarse" entre los estudiantes del primer grado de primaria.....	52
Tabla 7: presenta los resultados obtenidos antes de la implementación del programa lúdico, dirigido a mejorar la convivencia escolar en la dimensión de aprender a cumplir las normas entre estudiantes de primer grado de primaria.....	55

ÍNDICE DE GRAFICOS

Figura 1. Comparación De Puntajes: Pretest Y Postest Sobre Convivencia Escolar.....	48
Figura 2. Análisis de Puntajes: Aprender a Convivir	51
Figura 3. Análisis de Puntajes: Aprender a Relacionarse	54
Figura 4. Análisis de Puntajes: Aprender a Cumplir Normas.....	57

RESUMEN

La tesis titulada "Programa lúdico para el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa N° 82019 – Cajamarca 2018" tuvo como objetivo central evaluar el impacto de un programa lúdico en la convivencia escolar de los estudiantes de primer grado.

El cual se enmarca dentro de un enfoque cuantitativo y aplicado, de acuerdo con las definiciones propuestas por Hernández, Fernández y Baptista (2014), y Sánchez, Carlessi y Reyes. Se utiliza el enfoque cuantitativo que se caracteriza por la acción de recolectar y analizar información numérica que permiten obtener resultados objetivos y generalizables. A su vez, el carácter aplicado se orienta a dar solución a un problema concreto, en este caso, el mejoramiento de la convivencia escolar.

El diseño de investigación empleado es de tipo cuasi-experimental, como lo definen Hernández, Fernández y Baptista (2014). Este tipo de diseño se basa en el manejo de una variable independiente para observar sus efectos y su dependencia con más de una variable dependiente. En este estudio se trabajó con dos grupos: uno experimental y otro de control. Los 2 grupos fueron evaluados mediante un pretest, tras el cual solo el grupo experimental fue sometido al programa lúdico. Finalmente, se aplicó un posttest para comparar los resultados.

La población del estudio estuvo conformada por 46 educandos del primer grado de la I. E. N° 82019 – Cajamarca, siguiendo los criterios de Hernández, Fernández y Baptista (2014). La muestra fue constituida por los mismos 46 estudiantes, distribuidos en dos grupos: un grupo experimental, compuesto por 23 alumnos de primer grado "A", y el grupo de control, con 23 alumnos del primer grado "B".

La técnica de recolección de datos utilizada fue la observación sistemática, definida por Sánchez y Reyes (2015) como un método estructurado que persigue objetivos específicos, con un control riguroso y el uso de instrumentos estandarizados. En este caso, se empleó una ficha de observación diseñada con la finalidad de captar información detallada sobre la convivencia escolar. De acuerdo con Sánchez y Reyes (2015), estos instrumentos para recolectar de información son herramientas indispensables para la obtención de información precisa y confiable.

Palabras clave: Programa lúdico, convivencia escolar.

ABSTRACT

The thesis titled "Playful program for the improvement of school coexistence in first grade primary school students of educational institution No. 82019 - Cajamarca 2018" had as its central objective to evaluate the impact of a play program on the students' school coexistence. first grade.

This study is framed within a quantitative and applied approach, in accordance with the definitions proposed by Hernández, Fernández and Baptista (2014), and Sánchez, Carlessi and Reyes. The quantitative approach is characterized by the collection and analysis of numerical data that allows obtaining objective and generalizable results. In turn, the applied nature is aimed at providing a solution to a specific problem, in this case, the improvement of school coexistence.

The research design used is quasi-experimental, as defined by Hernández, Fernández and Baptista (2014). This type of design is based on the manipulation of an independent variable to observe its effects and its relationship with one or more dependent variables. In this study we worked with two groups: one experimental and the other control. Both groups were evaluated through a pretest, after which only the experimental group was subjected to the recreational program. Finally, a post-test was applied to compare the results.

The study population was made up of 46 first grade students from Educational Institution No. 82019 – Cajamarca, following the criteria of Hernández, Fernández and Baptista (2014). The sample was made up of the same 46 students, distributed into two groups: the experimental group, made up of 23 students from section A, and the control group, with 23 students from section B.

The data collection technique used was systematic observation, defined by Sánchez and Reyes (2015) as a structured method that pursues specific objectives, with rigorous control and the use of standardized instruments. In this case, an observation sheet designed to capture detailed information about school coexistence was used. According to Sánchez and Reyes (2015), data collection instruments are essential tools for obtaining accurate and reliable information.

Keywords: Leisure program, school coexistence.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los avances científicos y tecnológicos, junto con el fenómeno de la globalización, demandan un sistema educativo de alta calidad que forme a ciudadanos capaces de enfrentar los desafíos contemporáneos. En este sentido, la educación se erige como un pilar fundamental para moldear a la persona ideal que la sociedad requiere (Euceda, 2007). Los valores juegan un rol central en el correcto funcionamiento de las instituciones sociales, empezando por la escuela y la familia, que tienen la capacidad de contrarrestar muchos de los problemas que aquejan a la sociedad actual. Sin embargo, vivimos en un contexto donde fenómenos como la violencia, la corrupción, la drogadicción y la delincuencia están en aumento. Ante ello, surge la inquietud sobre el origen de esta crisis de valores, y muchos coinciden en que se gesta desde la educación preescolar. Es durante la primera infancia cuando se plantan las semillas del progreso o, por el contrario, las de la amenaza más desalentadora; por ello, establecer bases sólidas desde esta etapa temprana resulta crucial.

La sociedad actual refleja una alarmante carencia en la práctica de valores, y en particular, el respeto hacia los demás, valores que parecen cada vez más ajenos a las nuevas generaciones. Diversos factores influyen en esta preocupante situación, entre ellos la desintegración familiar y el impacto de los medios de comunicación, especialmente la televisión, que a menudo promueven antivalores. Esta influencia desfavorable afecta significativamente el comportamiento de niños y jóvenes. Hoy en día, los juegos grupales han sido reemplazados por actividades solitarias, especialmente el uso excesivo de videos y dispositivos tecnológicos, lo que ha derivado en la pérdida de oportunidades para la convivencia y la socialización. Los niños, al llegar a casa, frecuentemente no encuentran a nadie, y optan por encender la televisión, donde están expuestos a contenidos que fomentan el uso de drogas, la infidelidad, el adulterio, el lenguaje inapropiado y escenas no aptas para su edad, lo cual refleja un preocupante cambio generacional. Esta realidad impacta a todos los sectores de nuestra sociedad, ya que esta "ola de antivalores" se propaga y se agrava con el tiempo.

A pesar de los esfuerzos significativos que las instituciones educativas realizan para seguir siendo un espacio donde se promueven los valores, la comunidad que rodea a nuestra escuela no escapa a esta realidad. Aunque se trate de una zona rural, la influencia de la televisión y los antivalores que promueve también se refleja en el comportamiento de nuestros estudiantes más pequeños. La falta de valores es cada vez más evidente: les cuesta discernir entre lo correcto y

lo incorrecto, muestran indiferencia ante el sufrimiento ajeno, se burlan de las debilidades de sus compañeros, participan en peleas por asuntos triviales, y exhiben actitudes egoístas, como no compartir sus materiales escolares. Frases como “a mí no me importa, él se lo buscó”, “en mi casa no necesitamos eso”, o “bien hecho que te hayan castigado” son frecuentes en su discurso.

En este contexto, el presente estudio se plantea investigar lo que ocurre en la I. E. N° 82019 – Cajamarca 2018, con el objetivo de comprender cómo se manifiestan estos desafíos en el entorno escolar y cómo la educación puede contribuir a su solución.

Formulación del problema de investigación: ¿Cuál es el efecto de la implementación de un programa lúdico en la convivencia escolar de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 82019 – Cajamarca?

Hipótesis de la investigación: La implementación de un programa lúdico tiene un impacto positivo y significativo en la mejora de la convivencia escolar de los estudiantes de primer grado de primaria.

Objetivo General: Determinar la influencia de un programa lúdico en la mejora de la convivencia escolar de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 82019 – Cajamarca, durante el año 2018.

Objetivos específicos: Evaluar el nivel de convivencia escolar en los estudiantes antes de la implementación del programa lúdico, considerando la dimensión de aprender a convivir.

Implementar el programa lúdico en el grupo experimental, con un enfoque en la dimensión de aprender a relacionarse.

Analizar el impacto del programa lúdico en la convivencia escolar de los estudiantes después de su implementación, poniendo especial énfasis en la dimensión de aprender a poner en práctica las normas.

La presente investigación se ha estructurado en cinco capítulos clave:

Marco Teórico.

En este capítulo se establece el fundamento teórico de la investigación, comenzando por la identificación y descripción de la situación problemática. Se presentan los antecedentes y las bases conceptuales sobre el programa lúdico y su influencia en la convivencia escolar. Se efectuó un análisis exhaustivo de la literatura científica, subrayando la relevancia de los programas lúdicos dentro del campo de la educación y el impacto en las relaciones interpersonales dentro del aula. Además, se exploran teorías y modelos pedagógicos que justifican la implementación de este tipo de programas en el contexto de la convivencia escolar.

Diseño metodológico.

Este capítulo describe el enfoque metodológico de la investigación, estructurado en un diseño cuasi-experimental con dos grupos: uno denominado experimental y otro denominado control. Ambos grupos participaron en un pretest inicial; posteriormente, el grupo experimental recibió el tratamiento (programa lúdico) y, al final, se administró un postest a ambos grupos. Se detallan las técnicas y herramientas utilizadas para recolectar de información o datos, se ha realizado una observación sistemática utilizando fichas de observación. Asimismo, se proporciona información precisa sobre la población y la muestra, además de las estrategias empleadas para el análisis estadístico de la información.

Resultados y Discusión.

En este apartado se presentan los resultados conseguidos tras el análisis de los datos, destacando la comparación entre los resultados del pretest y el postest para los grupos experimental y de control. Se discute el impacto del programa lúdico en la convivencia escolar de los alumnos que participaron en el grupo experimental, haciendo énfasis en las mejoras observadas tras la implementación del programa. Además, se contextualizan estos hallazgos en correspondencia con las teorías y estudios previos revisados en el marco teórico. Se incluyen también reflexiones sobre las limitaciones del estudio y posibles vías para investigaciones futuras.

Conclusiones.

Este capítulo sintetiza los principales descubrimientos del presente estudio, ofreciendo conclusiones tanto generales como específicas que responden a los objetivos planteados inicialmente. Se resalta el impacto positivo del programa lúdico en la mejora de la convivencia escolar entre los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 82019

– Cajamarca. Estos resultados se interpretan dentro del marco teórico y pedagógico abordado a lo largo del estudio, proporcionando una visión integral de los logros obtenidos.

Recomendaciones.

Con base en los resultados, este capítulo propone una serie de recomendaciones dirigidas a los docentes y autoridades educativas para integrar el uso de programas lúdicos en la práctica pedagógica cotidiana. Las sugerencias están orientadas a la promoción de un ambiente escolar más colaborativo y respetuoso, mejorando la convivencia entre los estudiantes. Asimismo, se sugieren políticas de formación docente que capaciten a los educadores en la aplicación efectiva de actividades lúdicas dentro del aula para potenciar su impacto en la convivencia escolar.

Bibliografía y Anexos.

Finalmente, se presenta la bibliografía con todas las fuentes y referencias consultadas a lo largo de la investigación. En los anexos se incluyen los instrumentos de recolección de datos, tablas con los resultados detallados y otros documentos pertinentes que complementan el estudio.

DISEÑO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES

Carrera (2019) llevó a cabo una investigación enfocada en estrategias didácticas para mejorar la convivencia escolar en un grupo de tercer grado en la Escuela Primaria Club Rotario de Matehuala, S.L.P., involucrando a 21 estudiantes del grupo 3° "B". A través de su estudio, se observó una mejora notable en las interacciones sociales durante actividades cotidianas como conversaciones y debates, las cuales promovieron acuerdos y fomentaron el aprendizaje de la convivencia. El estudio concluyó que las estrategias didácticas implementadas facilitaron un ambiente adecuado para el aprendizaje y la socialización en el aula. Además, se recomendó mantener el trabajo con los estudiantes e involucrar a los padres en actividades de convivencia, para aumentar el impacto positivo de dichas estrategias.

En resumen, Carrera (2019) demostró que las estrategias didácticas implementadas fueron eficaces para mejorar la convivencia escolar en el grupo estudiado. Los resultados revelaron un incremento significativo en la cooperación, el respeto y las interacciones sociales entre los estudiantes. Se destacó, además, la importancia de la participación activa de los padres en las actividades de convivencia para consolidar el proceso, lo que subraya la relevancia de las estrategias pedagógicas específicas para fomentar un ambiente escolar armónico y propicio para el aprendizaje.

Por otro lado, Gonzales, Martínez y Soto (2018) realizaron un estudio para analizar estrategias didácticas dirigidas a fortalecer la paz y la convivencia escolar en estudiantes de quinto grado en la Escuela de Educación Ranchería y Crucero de Sahagún, Córdoba. Con una metodología cualitativa y basada en la Investigación Acción, examinaron a una población de 142 alumnos, la muestra fue de 38. El estudio identificó comportamientos que afectaban negativamente la convivencia escolar, como el uso de apodos, peleas y la dificultad en la resolución en forma pacífica de los conflictos, los cuales generaban un ambiente hostil. Concluyeron que era necesaria la adecuada gestión para interceder y resolver estos conflictos, junto con el establecimiento de reglas claras dentro y fuera del aula, a fin de contribuir a la mejora de la convivencia en la institución educativa.

En resumen, Gonzales, Martínez y Soto (2018) concluyeron que la convivencia escolar puede mejorar significativamente con la mediación adecuada y la implementación de reglas claras.

Su estudio identificó comportamientos perjudiciales y propuso medidas que, al ser aplicadas, permitirían un entorno más pacífico y cohesionado.

Huarcaya (2019) estudió la influencia de los valores morales en la mejora de la convivencia escolar en niños y niñas de la Institución Educativa N° 258 de Chocorvo, Huancavelica, durante el 2019. El objetivo de su investigación era demostrar cómo la enseñanza de valores morales: responsabilidad, justicia, respeto y solidaridad, podía mejorar la convivencia en un entorno escolar. Utilizando un diseño pre-experimental con 33 alumnos de 4 y 5 años como muestra, Huarcaya implementó un módulo experimental sobre estos valores y evaluó su impacto en la convivencia escolar.

Los resultados demostraron que la enseñanza de valores morales influyó positivamente en la mejora de la convivencia escolar. Esto pone de manifiesto la importancia de inculcar valores éticos desde temprana edad para fortalecer la convivencia y contribuir a desarrollar integralmente a los educandos.

Fernández (2019), por su parte, investigó el grado de convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la IEI N° 019 de Montegrande de Jaén - 2018. Utilizando un enfoque descriptivo y no experimental, con 22 estudiantes de muestra. Los resultados indicaron un nivel medio de convivencia escolar del 95,5% y en nivel medio de convivencia democrática del 81,8%, siendo esta última un 13,6% inferior. Además, el nivel de experiencia emocional se situó en un 81,8%, con un 9,1% de los estudiantes en niveles bajos y otro 9,1% en niveles altos.

Finalmente, Fernández concluyó que es fundamental promover estrategias de participación que fomenten la inclusión y también el respeto mutuo en las instituciones educativas, pero también subrayó que es necesario tener en cuenta la convivencia democrática desde temprana edad, para que los niños aprendan a defender los derechos de sí mismos y de otros estudiantes y el cumplimiento de los deberes desde sus primeros años escolares.

2.2.BASE TEÓRICA

2.2.1. Teorías que sustentan lo lúdico

2.2.1.1. Teoría del pre-ejercicio de Gross

Gross (2004) desarrolló la teoría del pre-ejercicio, una propuesta dentro del campo de la psicología que se centra en el impacto de las emociones y su regulación antes de llevar a cabo una actividad física o ejercicio. Esta teoría, planteada por James J. Gross, un destacado psicólogo en el estudio de las emociones, sostiene que las emociones experimentadas antes de iniciar el ejercicio pueden influir significativamente en el rendimiento y la experiencia durante dicha actividad.

Según Gross, existen dos estrategias fundamentales para regular las emociones las cuales pueden emplear las personas antes de hacer ejercicio: la reevaluación cognitiva y la supresión emocional. La reevaluación cognitiva implica reinterpretar la situación emocional de forma que se reduzca su impacto negativo o se promueva una perspectiva más positiva. Por otro lado, la supresión emocional consiste en intentar controlar o minimizar las expresiones emocionales externas, sin necesariamente modificar la emoción interna.

Ambas estrategias pueden afectar no solo el rendimiento físico durante el ejercicio, sino también la percepción subjetiva de la actividad, sugiriendo que la forma en que gestionamos nuestras emociones antes de ejercitarnos tiene un papel fundamental en la experiencia general del ejercicio físico.

En el contexto del ejercicio, la teoría de Gross del pre-ejercicio sugiere que la elección de una estrategia de regulación emocional específica puede afectar la experiencia del ejercicio. Por ejemplo, si una persona experimenta ansiedad antes de una sesión de entrenamiento y utiliza la reevaluación cognitiva para reinterpretar la ansiedad como emoción anticipatoria en lugar de estrés, es más probable que disfrute del ejercicio y tenga un mejor rendimiento. Por otro lado, si suprime sus emociones antes del ejercicio, podría experimentar una mayor carga emocional durante la actividad física y tener un rendimiento subóptimo.

Esta teoría resulta relevante para atletas de rendimiento alto como también para aquellos que practican ejercicio de manera recreativa, ya que enfatiza la importancia de la gestión emocional previa a la actividad física para optimizar el rendimiento y favorecer una experiencia más satisfactoria. Al subrayar la estrecha relación entre el rendimiento físico y las emociones, la teoría del pre-ejercicio proporciona una base para comprender cómo las emociones influyen en el desempeño deportivo. Además, resalta el papel fundamental que juega la regulación emocional para el mejoramiento de la calidad de la vida y el logro del bienestar de quienes participan en actividades físicas, ya sea en contextos competitivos o recreativos.

La implementación de estrategias como la reevaluación cognitiva y la supresión emocional puede, por tanto, no solo potenciar el rendimiento deportivo, sino también contribuir a una mayor motivación, disfrute y continuidad en la práctica del ejercicio, factores esenciales para el bienestar integral.

2.2.1.2. Teoría cognitiva de Piaget

La teoría cognitiva de Jean Piaget (1966) establece una conexión profunda con el juego infantil, ya que la evolución cognoscitiva en los infantes está estrechamente relacionado con su participación en diversas formas de juego durante sus primeras etapas de crecimiento. Piaget propuso una serie de etapas de desarrollo que describen cómo los niños obtienen habilidades cognitivas y conocimientos y, y estas etapas influyen directamente en cómo interactúan con su entorno a través del juego. A continuación, se detalla la relación entre las etapas cognitivas de Piaget y el juego infantil:

Juego sensoriomotor: En la etapa sensoriomotriz (desde el nacimiento hasta aproximadamente 2 años), el niño se centra en la exploración sensorial y en el desarrollo de destrezas motrices básicas. El juego en esta etapa es predominantemente exploratorio, donde los niños manipulan objetos y descubren su entorno mediante los sentidos. A través de este tipo de juego, desarrollan la comprensión de causa y efecto y la permanencia del objeto.

Juego preoperacional: En el periodo preoperacional (de 2 hasta 7 años), los niños desarrollan la capacidad de representación simbólica, lo que les permite participar en juegos de imitación y asumir roles. El juego simbólico es característico de esta etapa, ya que los niños comienzan a utilizar objetos y acciones para representar situaciones imaginarias, como jugar a ser médicos, maestros o padres. A través de este juego, los niños desarrollan habilidades de lenguaje, pensamiento simbólico y comprensión de roles sociales.

Juego operacional concreto: En el periodo operacional concreto (de 7 hasta 11 años), los niños adquieren habilidades cognitivas más complejas, como la conservación, la reversibilidad y la clasificación. Estas habilidades les permiten participar en juegos más estructurados, que incluyen reglas y procedimientos definidos. Los juegos de mesa, deportes con reglas y actividades que requieren la resolución de problemas son ejemplos de cómo los niños aplican sus nuevas capacidades cognitivas durante esta etapa. El juego se vuelve más cooperativo y orientado hacia metas, lo que refleja su capacidad de comprender conceptos como las reglas y la justicia.

Juego operacional formal: A partir de los 11 años, en la etapa operacional formal, los niños desarrollan el pensamiento de forma abstracta y lógica. En esta etapa, el juego incluye actividades más estratégicas y desafiantes, como rompecabezas complejos, juegos de lógica y juegos que requieren planificación a largo plazo. Los adolescentes, en esta fase, también disfrutan de juegos que implican el razonamiento hipotético y la resolución de problemas abstractos, lo que les permite practicar habilidades cognitivas avanzadas.

La teoría cognitiva de Piaget ofrece un marco fundamental para comprender cómo el juego infantil evoluciona en función de las etapas del desarrollo cognoscitivo. A medida que los niños avanzan a través de estas etapas, sus juegos se vuelven progresivamente más complejos y estructurados, lo que les permite no solo desarrollar habilidades cognitivas, sino también aprender normas sociales y fortalecer su capacidad de interacción con el mundo que los rodea.

2.2.1.3. Teoría socio histórica de Vygotsky

La teoría sociohistórica de Lev Vygotsky (1988), llamada también como teoría sociocultural, es clave para entender el papel del juego en el desarrollo infantil. Vygotsky subrayó que el desarrollo cognitivo de los niños está profundamente influenciado por la interacción social y el entorno cultural. Dentro de este marco, el juego no solo es una actividad recreativa, sino un medio crucial para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. A continuación, se explora cómo esta teoría se vincula con el juego infantil:

Zona de Desarrollo Próximo (ZDP):

Uno de los conceptos centrales de la teoría de Vygotsky es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se refiere a la distancia entre lo que un niño puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con la ayuda de un adulto o de un compañero más competente. En el contexto del juego, esta zona se convierte en un espacio ideal para que los niños desarrollen nuevas habilidades. El juego infantil a menudo se sitúa dentro de la ZDP, ya que los niños, al interactuar con otros, reciben orientación y apoyo para realizar tareas que no podrían hacer de forma independiente.

Por ejemplo, en un juego de construcción, un niño puede intentar crear una estructura básica por sí solo, pero al interactuar con otros niños o adultos, puede aprender nuevas estrategias y técnicas para crear construcciones más complejas. Esta colaboración y guía proporcionada por compañeros o adultos más experimentados permite que el niño avance en su desarrollo cognitivo. Así, el juego actúa como un mediador para el aprendizaje, impulsando al niño a niveles más altos de comprensión y habilidad.

El juego como herramienta cultural:

Vygotsky también destacó el papel del juego como un mecanismo para la internalización de herramientas culturales. A través del juego, los niños imitan roles y comportamientos observados en su entorno cultural, lo que les permite apropiarse de conocimientos y prácticas sociales. En los juegos de rol, por ejemplo, los niños asumen identidades y situaciones que reflejan su mundo social, como "jugar a ser

médicos" o "jugar a la escuela", lo que facilita el aprendizaje de normas y valores sociales.

Lenguaje y juego:

El lenguaje juega un papel crucial en la teoría de Vygotsky, y su desarrollo está profundamente conectado con el juego. A través del juego, especialmente en actividades de cooperación y juegos de roles, los niños no solo practican habilidades lingüísticas, sino que también utilizan el lenguaje como una herramienta para negociar significados, planificar actividades y resolver problemas. Esta interacción lingüística en el juego refuerza su capacidad para comunicarse y participar en intercambios sociales cada vez más complejos.

En resumen, según la teoría sociocultural de Vygotsky, el juego es un espacio de interacción social donde los niños se desarrollan cognitivamente al interactuar con su entorno y con otros, accediendo a su Zona de Desarrollo Próximo. El juego les permite aprender habilidades y adquirir conocimientos que, de otro modo, estarían fuera de su alcance, y facilita la internalización de herramientas culturales y el desarrollo del lenguaje. En este sentido, el juego no solo es una actividad lúdica, sino una herramienta fundamental para el crecimiento cognitivo y social de los niños.

2.2.2. Teorías sobre el desarrollo de la convivencia escolar

2.2.2.1. Teoría social cognitiva de Bandura base para convivencia escolar

La teoría social cognitiva de Bandura (1987), es una base sólida para entender y promover la convivencia escolar de manera positiva. Esta teoría se centra en cómo las personas adquieren, retienen y aplican nuevos conocimientos y comportamientos a través de la observación, la imitación y el refuerzo. Esta teoría se relaciona con la convivencia escolar:

Modelado y observación: Bandura argumenta que las personas aprenden observando a otros, especialmente a modelos a seguir. En el contexto escolar, los estudiantes pueden aprender comportamientos y actitudes positivas observando a

sus maestros, compañeros y otros miembros del personal escolar. Por lo tanto, es fundamental que los adultos en la escuela sean modelos a seguir de comportamiento positivo y respetuoso.

Autoeficacia: Bandura presentó el concepto de autoeficacia, trata de la confianza que se tiene en nuestra propia capacidad para realizar una acción específica concreta. En el ámbito escolar, fomentar la autoeficacia de los estudiantes implica ayudarlos a desarrollar confianza en sus habilidades para manejar situaciones sociales y resolver conflictos de manera efectiva. Los maestros y el personal escolar pueden proporcionar apoyo y retroalimentación constructiva para fortalecer la autoeficacia de los estudiantes en la convivencia escolar.

Refuerzo y consecuencias: La teoría de Bandura destaca la importancia de las consecuencias en la formación de comportamientos. En la convivencia escolar, es fundamental aplicar refuerzos positivos para fomentar comportamientos deseables, como la empatía, la cooperación y el respeto. Del mismo modo, es importante aplicar consecuencias adecuadas para desalentar comportamientos negativos, como el acoso o la intimidación.

Autorregulación: Bandura argumenta que las personas pueden autorregular su comportamiento a través de la autoobservación y la autoevaluación. En la convivencia escolar, los estudiantes pueden ser alentados a reflexionar sobre sus acciones y a tomar decisiones conscientes para mejorar su interacción con los demás. Los maestros pueden facilitar este proceso fomentando la autorreflexión y pensamiento crítico en los alumnos.

Aprendizaje social: La teoría de Bandura enfatiza que el aprendizaje es un proceso social en el que las interacciones con otros son fundamentales. Esto implica que las escuelas deben crear un entorno que promueva la comunicación efectiva, colaboración, y resolución constructiva de conflictos entre los estudiantes.

La teoría de Bandura proporciona un cimiento sólido para fomentar una convivencia escolar positiva al centrarse en la observación, el modelado, la

autoeficacia, el refuerzo y la autorregulación. Al aplicar estos principios, las escuelas pueden crear un entorno donde los estudiantes adquieran habilidades sociales y emocionales clave para una convivencia escolar saludable y respetuosa.

2.2.2.2. Teoría de Selman

La teoría de Robert Selman, conocida como la Teoría de Desarrollo Social de la Perspectiva Interpersonal, se centra en el desarrollo de la comprensión social y la perspectiva en las relaciones interpersonales, lo que puede ser relevante para abordar la convivencia escolar. Selman propuso cinco etapas en el desarrollo de la perspectiva interpersonal, que pueden ayudar a comprender cómo los estudiantes comprenden y se relacionan con sus compañeros en el contexto escolar:

Nivel 0 - Egocentrismo: En esta etapa, los niños tienden a ser egocéntricos y no pueden tomar la perspectiva de los demás. Su comprensión de las relaciones sociales es limitada, y pueden tener dificultades para entender los sentimientos o puntos de vista de los demás. Esto puede llevar a conflictos y malentendidos en la convivencia escolar.

Nivel 1 - Comienzo de la reciprocidad: En esta etapa, los niños comienzan a reconocer que las relaciones son bidireccionales y que las interacciones sociales implican reciprocidad. Pueden empezar a comprender que sus acciones pueden afectar los sentimientos de otros, aunque aún pueden tener dificultades para tomar la perspectiva de los demás completamente.

Nivel 2 - Relaciones bilaterales: Los niños que llegan a esta etapa son capaces de entender las relaciones desde una perspectiva más bilateral. Reconocen que diferentes personas pueden tener distintos puntos de vista y que las relaciones requieren compromiso y cooperación. Esto es esencial para la resolución de conflictos y una convivencia armoniosa.

Nivel 3 - Mutuo, relativista: En esta etapa, los niños desarrollan una comprensión más sofisticada de las relaciones sociales. Pueden apreciar las perspectivas múltiples y reconocer que las personas pueden tener puntos de vista y valores

diferentes. Esto puede conducir a un mayor respeto por la diversidad y una mayor empatía hacia los demás en la convivencia escolar.

Nivel 4 - Social e individual: En esta etapa, los individuos son capaces de integrar tanto las perspectivas sociales como las individuales en su comprensión de las relaciones. Pueden equilibrar las necesidades y perspectivas de los demás con sus propias necesidades y valores. Esto puede promover un comportamiento más ético y una convivencia escolar más armoniosa.

Para manejar la convivencia escolar de manera efectiva, los educadores pueden considerar las etapas de desarrollo interpersonal de Selman y ajustar sus métodos de enseñanza y gestión de conflictos según el nivel de desarrollo de los estudiantes. Promover la comunicación efectiva, la empatía, y la comprensión de las perspectivas de los demás puede ser crucial para establecer un ambiente escolar positivo y colaborativo.

2.2.2.3. Teoría del desarrollo moral de la Kohlberg

Según Kohlberg (1969), esta teoría proporciona una perspectiva valiosa para abordar la convivencia escolar y promover comportamientos éticos y respetuosos entre los estudiantes. Kohlberg argumentó que el desarrollo moral se da en etapas secuenciales y progresivas a medida que las personas maduran cognitivamente. Aquí te presento cómo la teoría de Kohlberg puede relacionarse con la convivencia escolar:

Niveles y etapas de desarrollo moral: Kohlberg propuso tres niveles principales, cada uno con dos etapas, en su teoría del desarrollo moral. Estos niveles son el preconvencional, el convencional y el posconvencional. Cada nivel y etapa representa una forma diferente en la que las personas abordan la moral y toman decisiones éticas. En el contexto de la convivencia escolar, los educadores pueden reconocer en qué nivel y etapa se encuentran los estudiantes y brindarles orientación y apoyo adecuados para su desarrollo moral.

Enseñanza de valores y principios: Los educadores pueden utilizar la teoría de Kohlberg como marco para enseñar valores y principios éticos en el aula. Pueden fomentar la reflexión y el diálogo ético, presentando dilemas morales y alentando

a los estudiantes a considerar diferentes perspectivas y justificaciones para sus decisiones éticas.

Resolución de conflictos: La teoría de Kohlberg se centra en la capacidad de razonar moralmente y tomar decisiones éticas basadas en un sentido interno de justicia y principios. Los educadores pueden emplear este enfoque para asistir a los estudiantes en la resolución constructiva y ética de conflictos. Esto implica fomentar la empatía, el razonamiento moral y la toma de decisiones fundamentadas en principios éticos, en lugar de simplemente aplicar castigos por mal comportamiento.

Desarrollo de la empatía: Kohlberg destacó la importancia de la empatía en el desarrollo moral. Los educadores pueden fomentar la empatía en el aula mediante actividades que ayuden a los estudiantes a comprender y valorar las perspectivas de los demás. Esto puede incluir proyectos que promuevan la comprensión de las diferencias culturales y fomenten la tolerancia.

Participación en discusiones éticas: Los debates éticos en el aula pueden permitir a los estudiantes explorar cuestiones morales y éticas relevantes para su vida cotidiana. Estas discusiones pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar su pensamiento moral y a aplicar sus conocimientos éticos a situaciones de convivencia escolar.

La teoría de Kohlberg sobre el desarrollo moral puede ser una herramienta efectiva para abordar la convivencia escolar al proporcionar un marco para enseñar valores éticos, promover el razonamiento moral y la empatía, y ayudar a los estudiantes a tomar decisiones éticas basadas en principios. Al utilizar esta teoría, las escuelas pueden fomentar un ambiente de convivencia más respetuoso y ético.

2.3. BASES CONCEPTUALES

2.3.1. Lo lúdico

2.3.1.1. Definición

Para Ortiz (2004), Lo lúdico se refiere a todo lo relacionado con el juego, la diversión y la actividad recreativa. Es un concepto que abarca actividades y experiencias que están destinadas a proporcionar entretenimiento y placer. Lo lúdico puede involucrar juegos,

deportes, pasatiempos, actividades creativas y cualquier cosa que permita a las personas disfrutar y liberar tensiones de una manera agradable y no necesariamente orientada a objetivos prácticos.

El término "lúdico" proviene del latín "ludus", que significa "juego". Las actividades lúdicas son cruciales en cada etapa de la vida, ya que promueven la relajación, la creatividad, el aprendizaje y la interacción social. Además, el juego y la diversión son esenciales para el bienestar emocional y psicológico, al proporcionar una forma de expresar emociones y liberar el estrés.

En resumen, lo lúdico abarca todo lo relacionado con el juego, la diversión y las actividades recreativas que contribuyen al disfrute y al bienestar de las personas. Es una parte integral de la experiencia humana y puede tener un efecto positivo en áreas como el aprendizaje, calidad de vida y salud mental.

2.3.1.2. Características de lo lúdico

Para Ortiz (2004), Las características del lúdico se refieren a los rasgos distintivos que definen las actividades y experiencias relacionadas con el juego y la diversión. Estas características contribuyen a la naturaleza recreativa y placentera de las actividades lúdicas. Aquí están algunas de las principales características del lúdico:

Voluntariedad: Las actividades lúdicas son voluntarias y se realizan por elección propia, en lugar de ser obligatorias o impuestas.

Diversión: El elemento de diversión es fundamental en las actividades lúdicas. Estas actividades se realizan con el propósito principal de disfrutar y experimentar placer.

Creatividad: El juego a menudo involucra la expresión creativa, ya sea a través de la imaginación, invención de reglas, solución de situaciones problemáticas o creación de personajes y escenarios.

Reglas y estructura: Muchos juegos lúdicos tienen reglas y estructuras específicas que guían la forma en que se juegan y establecen límites para la actividad.

Metas y objetivos: Los juegos suelen tener metas o objetivos específicos que los participantes deben alcanzar. Estas metas proporcionan un sentido de logro y desafío.

Interacción social: Los juegos a menudo implican interacción social, ya sea a través de la competencia amigable, la colaboración con otros jugadores o simplemente compartir la experiencia con compañeros.

Competencia: Algunos juegos incluyen un elemento de competencia, donde los participantes compiten entre sí para alcanzar un objetivo o ganar el juego.

Aprendizaje: El juego es un poderoso instrumento para el aprendizaje. Los juegos educativos se diseñan específicamente para enseñar conceptos y habilidades a través de la diversión.

Libertad de expresión: El juego permite a las personas expresar sus pensamientos, emociones y creatividad de una manera libre y sin restricciones.

Desafío: Los juegos a menudo presentan desafíos que requieren habilidad, estrategia o ingenio por parte de los participantes. Estos desafíos pueden variar en dificultad y complejidad.

Entretenimiento: La principal función de la acción lúdica es entretener y proporcionar disfrute y permite escaparse de las actividades rutinarias cotidianas y relajarse.

Tiempo limitado: Muchas actividades lúdicas tienen un inicio y un final claramente definidos, lo que permite a las personas sumergirse en el juego durante un período de tiempo específico.

Estas características del lúdico son lo que hacen que las actividades relacionadas con el juego y la diversión sean una parte valiosa de la vida humana, proporcionando entretenimiento, aprendizaje, interacción social y una forma de deleitarse de la vida y liberarse del estrés.

2.3.1.3. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de lo lúdico

Los principios básicos que dirigen la estructuración y aplicación de lo lúdico son fundamentales para crear experiencias de juego efectivas y significativas. Estos principios son aplicables en diversos contextos, desde la educación hasta el entretenimiento. Uno de estos principios es la voluntariedad, que sostiene que la participación en actividades lúdicas debe ser opcional. Es crucial que cada individuo elija con libertad si desea participar en el juego, ya que la coerción o la obligación pueden inhibir la experiencia lúdica (Ortiz, 2004).

Placer y diversión: El juego debe ser intrínsecamente placentero y divertido. La diversión es un componente esencial del juego y atrae a las personas a participar y disfrutar de la experiencia.

Reglas claras: Todos los juegos tienen reglas que estructuran la experiencia. Estas reglas deben ser claras y comprensibles para todos los participantes. Las reglas proporcionan el marco que define el juego y lo hace desafiante.

Desafío y metas: Los juegos deben ofrecer desafíos que los jugadores puedan superar. Establecer metas y objetivos claros brinda un sentido de logro y progreso, lo que motiva a los participantes a seguir jugando.

Competencia y colaboración: Los juegos pueden fomentar la competencia saludable entre los participantes, pero también pueden fomentar el trabajo en equipo y la colaboración, dependiendo de los objetivos del juego.

Interacción social: Muchos juegos implican interacción social entre los participantes. Esto puede incluir la comunicación, la negociación y la construcción de relaciones. Los juegos pueden fortalecer las habilidades sociales.

Inmersión: Los juegos a menudo involucran a los jugadores en un mundo o contexto ficticio. La inmersión en la narrativa o el entorno del juego puede hacer que la experiencia sea más envolvente y memorable.

Feedback y retroalimentación: Proporcionar retroalimentación constante a los jugadores es crucial. Esto puede incluir recompensas, retroalimentación sobre su desempeño y la posibilidad de aprender del error.

Adaptación: El juego puede adaptarse al nivel de habilidad y experiencia de los participantes. Esto asegura que los juegos sean accesibles para personas de diferentes edades y niveles de habilidad.

Variedad: La variedad en los juegos es esencial para mantener el interés y la participación a largo plazo. La introducción de nuevos desafíos y mecánicas puede evitar que los juegos se vuelvan monótonos.

Ética y seguridad: La estructuración y aplicación de lo lúdico deben ser éticas y seguras. Esto implica evitar situaciones que puedan causar daño físico o emocional, así como garantizar la equidad y la justicia en el juego.

Aprendizaje: Los juegos pueden ser herramientas poderosas para el aprendizaje. Deben diseñarse de manera que fomenten el logro de habilidades y conocimientos de manera efectiva y significativa.

Estos principios son fundamentales para diseñar y aplicar experiencias lúdicas exitosas en diversos contextos, desde la educación hasta el entretenimiento y la terapia. La comprensión y aplicación de estos principios pueden ayudar a maximizar los beneficios del juego y asegurar que sea una experiencia enriquecedora para los participantes.

2.3.1.4. Ventajas fundamentales de lo lúdico

Para Hacıet (1998), El uso de lo lúdico, o el juego, tiene numerosas ventajas en diversos contextos, desde la educación hasta la terapia y el desarrollo personal. Algunas de las ventajas fundamentales de lo lúdico incluyen:

- Aprendizaje significativo: El juego facilita el aprendizaje significativo al permitir que las personas experimenten conceptos de manera práctica. Los juegos pueden ayudar a comprender y retener información de manera más efectiva.
- Motivación: El factor de diversión y la posibilidad de desafío en los juegos motivan a las personas a participar activamente ya esforzarse por alcanzar metas. Esto es especialmente importante en entornos educativos.
- Desarrollo de habilidades: Los juegos pueden contribuir al desarrollo de diversas habilidades, incluyendo habilidades cognitivas como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, habilidades sociales como la colaboración y la comunicación, así como habilidades motoras como la coordinación y la destreza.
- Reducción del estrés: El juego puede funcionar como un método eficaz para disminuir el estrés y la ansiedad. Sumergirse en un juego puede ofrecer un respiro temporal de las preocupaciones cotidianas.
- Promoción de la creatividad: Muchos juegos requieren creatividad y pensamiento lateral. Estimulan la imaginación y la capacidad de encontrar soluciones innovadoras a problemas.

- Construcción de relaciones: Los juegos sociales fomentan la interacción entre las personas, lo que puede fortalecer las relaciones personales y promover el trabajo en equipo.
- Autonomía y toma de decisiones: Los juegos a menudo brindan a los jugadores la oportunidad de tomar decisiones y asumir responsabilidades, lo que promueve la autonomía y la autoconfianza.
- Evaluación del riesgo y consecuencias: Algunos juegos permiten a los participantes experimentar situaciones de riesgo y aprender sobre las consecuencias de sus acciones sin riesgos reales.
- Diversión y entretenimiento: La diversión inherente a los juegos los convierte en una forma atractiva de pasar el tiempo libre y disfrutar de momentos de ocio.
- Mejora de la salud mental: En terapia, los juegos pueden ser una herramienta valiosa para abordar dificultades sobre salud mental: ansiedad y depresión. Puede ayudar a los individuos a expresar emociones y trabajar en la resolución de problemas.
- Fomento de la resiliencia: Al enfrentar desafíos en los juegos y superar obstáculos, las personas pueden desarrollar resiliencia y la capacidad de recuperarse de la adversidad.
- Inclusión: Los juegos pueden ser adaptados para ser accesibles para personas con diferentes habilidades y necesidades, promoviendo la inclusión y la igualdad.

Lo lúdico ofrece una amplia gama de beneficios que está más lejos del entretenimiento. Puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje, el desarrollo personal y el bienestar en general. Su capacidad para involucrar a las personas y proporcionar experiencias significativas lo convierte en una estrategia valiosa en una variedad de contextos.

2.3.1.5. Clasificación de lo lúdico

Para Ortiz (2004), La lúdica, o el juego, puede clasificarse de diversas formas según diferentes criterios:

Según el tipo de actividad:

Juegos de mesa: Juegos físicos que se juegan en una superficie plana, como ajedrez, Monopoly o Scrabble.

Juegos de vídeo: Juegos electrónicos que se juegan en computadoras, consolas u otros dispositivos, como Fortnite o Minecraft.

Juegos al aire libre: Actividades físicas y deportivas que se juegan al aire libre, como fútbol, baloncesto o escondite.

Juegos de rol: Juegos en los que los participantes asumen roles y se sumergen en una narrativa, como Dungeons & Dragons.

Juegos de cartas: Juegos que se juegan con naipes, como póquer, bridge o solitario.

Según el propósito:

Juegos educativos: Diseñados con fines de enseñanza y aprendizaje, como juegos didácticos o juegos de simulación.

Juegos de entretenimiento: Destinados principalmente a proporcionar diversión y entretenimiento, como videojuegos y juegos de mesa familiares.

Juegos terapéuticos: Utilizados en terapia para abordar problemas de salud mental o física, como juegos de terapia ocupacional.

Juegos de entrenamiento: Diseñados para mejorar habilidades específicas, como juegos de entrenamiento cognitivo.

Según el número de participantes:

Juegos individuales: Se juega en solitario, como el solitario con cartas.

Juegos multijugador: Requieren la participación de dos o más personas, como el ajedrez o los juegos en línea.

Según la ubicación:

Juegos de interior: Se juega en espacios cerrados, como juegos de mesa y videojuegos.

Juegos al aire libre: Se juega en espacios exteriores, como deportes y juegos en parques.

Según la edad y la audiencia:

Juegos para niños: Diseñados específicamente para un público infantil, con reglas y contenidos apropiados para su edad.

Juegos para adultos: Dirigidos a un público adulto y pueden abordar temas más complejos o maduros.

Según el grado de competencia:

Juegos competitivos: Implican competir directamente contra otros jugadores para ganar, como el ajedrez o el fútbol.

Juegos cooperativos: Requieren que los jugadores trabajen juntos para alcanzar un objetivo común, como Pandemic o juegos de escape.

Según la duración:

Juegos cortos: Se pueden jugar en un corto período de tiempo, como juegos de cartas rápidos.

Juegos largos: Requieren un compromiso de tiempo más extenso, como partidas de ajedrez o campañas de juegos de rol.

Estas son algunas de las clasificaciones más comunes de lo lúdico, pero es importante destacar que el juego es extremadamente diverso y puede tomar muchas formas diferentes, a menudo combinando varios de estos criterios. La elección del tipo de juego depende del propósito, la audiencia y las preferencias de los participantes.

2.3.1.6. Lo lúdico para el mejoramiento de la convivencia escolar

Según Cuellar (2010), la implementación de actividades lúdicas en el entorno escolar desempeña un papel esencial para contribuir a la convivencia escolar, ya que fomenta un ambiente positivo, inclusivo y respetuoso. A continuación, se detallan algunas maneras en que lo lúdico puede contribuir a este proceso:

Desarrollo de habilidades sociales: Las actividades lúdicas, especialmente aquellas que requieren cooperación y trabajo en equipo, permiten a los estudiantes desarrollar las siguientes habilidades sociales: colaboración, resolución pacífica de conflictos, empatía, y comunicación efectiva. A través del juego, los niños aprenden a

interactuar de manera respetuosa, comprendiendo las necesidades y perspectivas de sus compañeros. Dichas habilidades son fundamentales para construir relaciones positivas y armoniosas dentro del aula, promoviendo un entorno de convivencia saludable.

Creación de un ambiente inclusivo: Los juegos pueden diseñarse de manera que promuevan la inclusión y celebren la diversidad dentro del grupo. Al participar en actividades que refuerzan el respeto por las diferencias, los estudiantes adquieren una mayor comprensión y aprecio por la diversidad, lo que contribuye a crear un ambiente escolar más tolerante y acogedor. Este tipo de actividades lúdicas también permite que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o antecedentes, se sientan valorados y parte de la comunidad escolar, fortaleciendo el sentido de pertenencia.

Generación de vínculos: Jugar juntos puede fortalecer los lazos entre los estudiantes, ayudándoles a conocerse mejor ya construir relaciones más sólidas. Los juegos de equipo y la colaboración pueden unir a los estudiantes en torno a objetivos comunes.

Reducción del estrés: El juego proporciona un espacio seguro para que los estudiantes liberen tensiones y reduzcan el estrés. Un ambiente menos estresante tiende a fomentar una convivencia más armoniosa.

Resolución de conflictos de manera constructiva: Los juegos pueden enseñar a los estudiantes cómo abordar los conflictos de manera pacífica y constructiva, lo que puede prevenir el bullying y otros problemas de convivencia.

Promoción del respeto mutuo: Los juegos que enfatizan el respeto por las reglas y por los demás jugadores pueden ayudar a establecer normas de comportamiento respetuoso en el aula y en la escuela en general.

Desarrollo de habilidades emocionales: A través del juego, los estudiantes pueden indagar y manifestar sus emociones de manera saludable, lo que contribuye a un mayor entendimiento de sí mismos y de sus compañeros.

Apoyo a la diversidad de estilos de aprendizaje: Los juegos ofrecen oportunidades para aprender de manera activa y práctica, lo que puede ser beneficioso para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje.

Mejora del clima escolar: La introducción de elementos lúdicos en la enseñanza y la gestión escolar puede hacer que el ambiente sea más agradable y positivo, lo que puede influir en el bienestar general de los estudiantes.

Fomento de la participación y la responsabilidad: Los juegos a menudo requieren que los estudiantes participen activamente y cumplan con ciertas reglas y responsabilidades, lo que puede fomentar el sentido de pertenencia y responsabilidad en la familia escolar.

La actividad lúdica es un instrumento poderoso para contribuir a la mejora de la convivencia escolar al fomentar habilidades sociales, crear un ambiente inclusivo y divertido, y promover un respeto mutuo más profundo entre los estudiantes. Al integrar actividades lúdicas de manera efectiva en el currículo y en la cultura escolar, se pueden lograr mejoras significativas en la convivencia en una institución educativa.

2.3.2. Convivencia escolar

2.3.2.1. Definición

La convivencia escolar según el Ministerio de Educación (Minedu, 2015), son las relaciones, interacciones y dinámicas que se dan en una comunidad educativa, especialmente en las instituciones escolares, involucrando a todos los agentes educativos. Este concepto abarca la coexistencia armónica, respeto mutuo entre los miembros de la comunidad escolar, y enfatiza en la colaboración, solución de conflictos en forma pacífica y tolerancia dentro del contexto educativo.

Por su parte, Gómez (2016) sostiene que la convivencia escolar tiene como objetivo principal establecer un buen clima educativo donde todos los integrantes de la comunidad se conciben seguros, valorados y en constante motivación para aprender. Para alcanzar este objetivo, se promueve una serie de valores fundamentales, tales como la empatía, el respeto, la comunicación eficaz, solución de conflictos en forma constructiva y el fomento de una cultura pacífica. Un entorno escolar con una convivencia positiva no solo contribuye en los estudiantes a estar bien emocionalmente, buen rendimiento académico; de igual manera fomenta el desarrollo de habilidades sociales y ciudadanas, fundamentales para su integración en la sociedad.

En resumen, ambos enfoques coinciden en que la convivencia escolar es un proceso integral que va más allá de la mera coexistencia, buscando el bienestar emocional y social de todos los actores educativos, al mismo tiempo promueve un ambiente propicio para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.

2.3.2.2. El Dimensiones de la convivencia escolar

Dimensión 1. Aprender a convivir

El Informe Delors (1996) destacó la dimensión "Aprender a convivir" como un elemento fundamental dentro del contexto escolar, con el objetivo de desarrollar en los estudiantes las habilidades, conocimientos y actitudes necesarias para establecer relaciones interpersonales positivas, resolver conflictos de manera constructiva y promover un ambiente de colaboración y respeto en la escuela. Este enfoque no solo persigue la formación académica, así mismo, prepara a los estudiantes como ciudadanos responsables y respetuosos.

En el ámbito educativo, "Aprender a convivir" se articula en torno a varios aspectos clave:

Educación en valores:

Fomenta valores como la empatía, respeto, tolerancia, responsabilidad, solidaridad y, esenciales para la construcción de una convivencia respetuosa y considerada hacia los demás.

Desarrollo de habilidades sociales:

Promueve habilidades entre ellas la comunicación eficaz, toma de decisiones y solución de conflictos, todas necesarias para mantener relaciones saludables y constructivas entre los estudiantes.

Cultura de paz:

Inculca una cultura de paz y no violencia, enseñando métodos para la solución pacífica de situaciones conflictivas y evitando situaciones de violencia y acoso escolar.

Aprendizaje socioemocional:

Integra programas que permite a los estudiantes comprender y manejar las emociones, desarrollar la empatía y fortalecer su capacidad de relacionarse con los demás de manera saludable.

Participación y liderazgo:

Fomenta en los educandos la participación constante para cuando tenga que tomar decisiones esto permite la convivencia escolar al hacerlos partícipes del proceso.

Prevención del acoso y la discriminación:

Implementa estrategias para prevenir y abordar situaciones de acoso y discriminación, creando un entorno escolar seguro e inclusivo para todos los estudiantes.

Civismo y ciudadanía:

Educa a los estudiantes sobre sus responsabilidades como ciudadanos dentro de la escuela y la sociedad, resaltando la importancia de comprender y respetar sus derechos y deberes.

Delors (1996) también propuso la dimensión "Aprender a vivir juntos" como un componente esencial para preparar a los estudiantes y a la comunidad educativa para interactuar de manera armoniosa y constructiva en un mundo cada vez más diverso y globalizado. Este enfoque va más allá del rendimiento académico, enfocándose en competencias sociales y cívicas esenciales para la convivencia pacífica y el desarrollo sostenible.

En el contexto educativo, "Aprender a vivir juntos" se expresa a través de las siguientes dimensiones:

Diversidad cultural y social:

Promueve el respeto y la comprensión de las diferencias culturales, étnicas, religiosas, socioeconómicas y de género, facilitando la inclusión social y enriqueciendo el entorno educativo al fomentar la apertura hacia la diversidad.

Educación en derechos humanos:

Enseña a los estudiantes los principios fundamentales de los derechos humanos, promoviendo respeto y defensa de estos valores como base de una sociedad equitativa y justa.

Diálogo intercultural:

Estimula la comunicación efectiva entre personas de diferentes orígenes culturales, facilitando la resolución pacífica de conflictos y el intercambio de perspectivas, elementos clave para la cohesión social en un mundo interconectado.

Tolerancia y empatía:

Fomenta ser tolerante y valorar que cada uno es diferente a otro y la empatía hacia aquellos que enfrentan experiencias de vida distintas, contrarrestando la discriminación y creando un ambiente escolar inclusivo.

Colaboración global:

Impulsa la colaboración a nivel local y global para abordar desafíos compartidos como la sostenibilidad ambiental, la justicia social y la paz mundial, preparando a los estudiantes para ser agentes de cambio comprometidos con un futuro más justo y sostenible.

Responsabilidad cívica:

Educa a los estudiantes sobre su papel como ciudadanos activos y responsables en la sociedad, fomentando el respeto por las normas, la participación democrática y el compromiso cívico como pilares para una convivencia pacífica.

En resumen, la dimensión "Aprender a vivir juntos" es importante para el desarrollo integral de las personas en el contexto educativo, sino también para preparar a las nuevas generaciones a enfrentar los desafíos globales con competencia, solidaridad y comprensión. Es un componente esencial en la generación de un mundo más inclusivo, solidario y justo, adaptadas a un mundo diverso y en constante cambio.

Dimensión 2. Aprender a relacionarse

Martínez y Moncada (2012) señalaron que esta dimensión denominada “Aprender a relacionarse” en el contexto de convivencia escolar se encamina al desarrollo de habilidades y actitudes que permiten a los estudiantes y a toda la comunidad educativa establecer relaciones interpersonales saludables, respetuosas y efectivas. Esta dimensión es esencial para la creación de un ambiente escolar positivo, ya que influye en la calidad de las interacciones diarias y en el clima general del aula y la escuela. Los aspectos clave de esta dimensión incluyen:

Comunicación efectiva:

Conde (2012) destacó que las habilidades de comunicación son fundamentales para que los estudiantes puedan expresarse de forma eficaz y clara, al tiempo que desarrollan la capacidad de escuchar y comprender las perspectivas de otras personas. Estas habilidades son esenciales para cimentar relaciones interpersonales sólidas, saludables y basadas en el respeto mutuo (p. 37).

Empatía:

Conde (2012) también planteó que la empatía es importante para que los estudiantes desarrollen la capacidad de entender lo que necesita, siente y diversos puntos de vista, lo promoviendo así el respeto y la comprensión mutua (p. 37).

Manejo de conflictos:

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2013), es fundamental dotar a los estudiantes de herramientas para manejar desacuerdos de manera pacífica y constructiva. El desarrollo de estas habilidades permite mantener un ambiente armonioso y evita que los desacuerdos escalen a conflictos mayores. Da énfasis en la

promoción de la colaboración y la capacidad para trabajar efectivamente en forma grupal que es muy importante para la realización de tareas compartidas.

También se destaca la necesidad de ayudar a los estudiantes a establecer límites saludables en sus relaciones para garantizar el respeto mutuo y prevenir conflictos o abusos. Finalmente, se resalta la importancia de fomentar la construcción de amistades y relaciones positivas entre los estudiantes, lo que contribuye a su bienestar emocional (p. 59).

Colaboración:

El trabajo en equipo es otro aspecto central. El Ministerio de Educación (2013) subraya la importancia de fomentar la colaboración y la capacidad para trabajar en grupo de manera efectiva, ya que estas habilidades son cruciales para el éxito en tareas compartidas y proyectos colectivos, además de promover la interdependencia positiva.

Establecimiento de límites saludables:

Es esencial enseñar a los estudiantes a establecer y respetar límites saludables en sus relaciones, lo cual garantiza un trato respetuoso y previene conflictos o situaciones de abuso. Este aspecto contribuye a la creación de un ambiente de respeto mutuo, donde todos los miembros de la comunidad educativa se sientan valorados y seguros.

Construcción de relaciones positivas:

Finalmente, el Ministerio de Educación (2013) también hace énfasis en la importancia de fomentar la creación de amistades y relaciones positivas entre los estudiantes, lo que contribuye significativamente a su bienestar emocional y a un ambiente escolar más acogedor y solidario (p. 59).

En resumen, la dimensión "Aprender a relacionarse" es fundamental para mejorar la convivencia escolar y promover un ambiente educativo donde las relaciones interpersonales saludables y respetuosas sean la norma, lo que, a su vez, impacta positivamente en el bienestar emocional y el desarrollo integral de los estudiantes.

Dimensión 3. Aprender a cumplir normas

Martínez y Moncada (2012) destacaron la importancia de educar a los estudiantes el respeto y el cumplimiento de las normas y reglas, tanto dentro del entorno escolar como en la sociedad en general, como un medio para fomentar la responsabilidad y el respeto por la autoridad (p. 57).

Fernández (2001) planteó que es fundamental ayudar a los estudiantes a comprender las posibles consecuencias de no cumplir las normas, incluyendo sanciones y repercusiones negativas tanto para ellos como para los demás.

Según el Ministerio de Educación (2007, p. 55), es primordial promover discusiones sobre los valores y la ética que fundamentan las normas y reglas, que facilita a los educandos a entender la importancia en la convivencia y en la fomento de los valores como la equidad y justicia. También es esencial enseñarles habilidades de autorregulación, como la toma de decisiones responsables y la autoevaluación, para que puedan cumplir con las normas de manera más efectiva.

Fernández (2001, p. 91) propuso fomentar una cultura escolar y comunitaria basada en el respeto mutuo y la responsabilidad individual, donde todos los miembros se sientan responsables de cumplir y hacer cumplir las normas.

Finalmente, Fernández (2001, p. 91) concibió que es fundamental inculcar a los estudiantes la importancia de ser ciudadanos responsables y respetuosos de las normas en la sociedad, promoviendo el bienestar común y la convivencia armoniosa.

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. METODOLOGÍA

3.1.1. Diseño de contrastación de hipótesis

El proceso de contrastación de hipótesis se realizó bajo el enfoque cuantitativo, a partir de la aplicación de pruebas estadísticas que permitieron verificar si las diferencias observadas entre los grupos de estudio eran estadísticamente significativas. Para este fin, se estableció la siguiente hipótesis general:

- **Hipótesis nula (H_0):** La implementación del programa lúdico no tiene un efecto significativo en la mejora de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de la I.E. N.º 82019 – Cajamarca.
- **Hipótesis alterna (H_1):** La implementación del programa lúdico mejora significativamente la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de la I.E. N.º 82019 – Cajamarca.

La contrastación se ejecutó mediante el análisis estadístico de las puntuaciones obtenidas en el pretest y posttest de ambos grupos (experimental y control). Se utilizaron pruebas no paramétricas en caso de que los datos no cumplieran con los supuestos de normalidad, como la prueba de Mann-Whitney U, para comparar las medianas entre los grupos; así como pruebas descriptivas (frecuencias, medias, desviaciones estándar) y visualización mediante gráficos de cajas para representar la dispersión y tendencia central.

3.1.2. Diseño de Investigación

La investigación adoptó un **diseño cuasi-experimental con grupo control no equivalente**, con el objetivo de evaluar el efecto de una intervención educativa (programa lúdico) sobre la variable dependiente (convivencia escolar). Se estructuró en tres fases:

- **Pretest (O_1 , O_3):** Evaluación inicial de ambos grupos, antes de aplicar la intervención.
- **Intervención (X):** Aplicación del programa lúdico únicamente al grupo experimental.
- **Posttest (O_2 , O_4):** Evaluación final de ambos grupos, para medir los cambios generados.

La representación del diseño es la siguiente:

GE: $O_1 - X - O_2$

GC: $O_3 \text{ — } O_4$

Dónde:

- **GE:** Grupo Experimental
- **GC:** Grupo Control
- **O:** Observación (pretest y posttest)
- **X:** Tratamiento (programa lúdico)

3.1.3. Población y muestra

Población:

De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2014), población es "el conjunto de todos los casos que cumplen con una serie de especificaciones" (p. 174). En el presente estudio, la población ha estado conformada por 46 niños y niñas del primer grado del nivel educación primaria de la IE N° 82019 – Cajamarca.

Esta definición enfatiza que la población incluye a todos los individuos que cumplen con criterios específicos dentro de un contexto particular. En este caso, los estudiantes seleccionados representan de manera adecuada al grupo de interés para el estudio, cuyo objetivo es evaluar el mejoramiento de la convivencia escolar mediante la implementación de un programa lúdico en el entorno educativo mencionado.

N°	Grado – Sección	Población
1	Primer grado A	23
2	Primer grado B	23
	Total	46

FUENTE: Nómina de matrícula

Muestra:

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), una muestra se define como "un subgrupo de la población de interés del cual se recopilan datos" y debe ser representativa

de dicha población (p. 175). En este estudio, la muestra estuvo conformada por un total de 46 estudiantes de primer grado de primaria, divididos en dos grupos: el Grupo Experimental, compuesto por 23 estudiantes de la sección A, y el Grupo de Control, conformado por 23 estudiantes de la sección B, todos pertenecientes a la Institución Educativa N° 82019 – Cajamarca.

La selección de estos grupos tuvo como objetivo permitir comparaciones significativas entre los estudiantes que participaron en el programa lúdico experimental y aquellos que no, con el fin de evaluar las mejoras en la convivencia escolar. Esta muestra fue cuidadosamente seleccionada para representar de manera adecuada a la población estudiantil de interés en el contexto específico del estudio, garantizando la validez y la generalización de los resultados obtenidos.

3.1.4. Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas:

En este estudio, se empleó la técnica de observación sistemática, la cual, según Sánchez y Reyes (2015), se define como un método planificado con objetivos previamente establecidos, que permite mantener control sobre las variables observadas y se apoya en el uso de instrumentos específicos (p. 164). Esta técnica facilitó el registro estructurado y objetivo de las interacciones y comportamientos de los estudiantes durante la implementación del programa lúdico.

El instrumento utilizado para llevar a cabo la observación sistemática fue una ficha de observación, diseñada específicamente para recopilar información relevante sobre la variable de convivencia escolar. Según Sánchez y Reyes (2015), los instrumentos de recolección de datos son herramientas diseñadas para adquirir información precisa y organizada (p. 166). En este caso, la ficha de observación proporcionó datos detallados y sistemáticos, que posteriormente fueron analizados para evaluar el impacto del programa lúdico en la mejora de la convivencia escolar entre los estudiantes del Grupo Experimental y del Grupo de Control.

Este enfoque garantizó que los datos recogidos reflejaran de manera fiel y objetiva los comportamientos observados, permitiendo así una evaluación rigurosa del efecto de la intervención lúdica en el entorno educativo.

3.1.5. Procesamiento para Análisis de Datos

El proceso de recolección y análisis de datos se desarrolló en las siguientes etapas:

1. **Codificación y organización de datos:** Se elaboró una matriz de datos en Microsoft Excel, donde se registraron las puntuaciones obtenidas por cada estudiante en las distintas dimensiones observadas. Esta codificación permitió clasificar los niveles de logro alcanzados y establecer criterios para su posterior análisis estadístico.
2. **Procesamiento estadístico:** Los datos fueron transferidos al software **SPSS v23**, que permitió realizar un análisis riguroso mediante estadísticas descriptivas e inferenciales. Se calcularon frecuencias, porcentajes, medias y desviaciones estándar para cada grupo y momento de evaluación. Además, se generaron gráficos de cajas y bigotes para visualizar la dispersión, mediana y posibles valores atípicos en cada grupo.
3. **Análisis comparativo:** Se realizaron contrastes entre los resultados del grupo experimental y del grupo control, utilizando pruebas estadísticas apropiadas para evaluar la significancia de los cambios observados. Este análisis permitió determinar si la mejora en la convivencia escolar fue atribuible al programa lúdico implementado.
4. **Interpretación de resultados:** Finalmente, los hallazgos fueron interpretados considerando el contexto educativo, los objetivos del estudio y el marco teórico. Se discutieron las implicancias pedagógicas de los resultados obtenidos, destacando el impacto positivo del programa lúdico sobre la convivencia escolar en el grupo intervenido.

RESULTADOS

4.1. DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADO

Tabla 1: Evaluación de la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria tras la implementación de un programa lúdico.

Indicador	GC (n = 23)		GE (n = 23)	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Pretest				
<i>inadecuado</i>	11	47.8	14	60.9
<i>Regular</i>	5	21.7	6	26.1
<i>Adecuado</i>	7	30.4	3	13.0
<i>Media</i>	1,83		1,52	
<i>Desviación estándar</i>	,887		,730	
Postest				
<i>inadecuado</i>	8	34.8	7	30.4
<i>Regular</i>	5	21.7	3	13.0
<i>Adecuado</i>	10	43.5	13	56.5
<i>Media</i>	2,09		2,26	
<i>Desviación estándar</i>	,900		,915	

Fuente: Elaboración propia

La Tabla 1 presenta los resultados obtenidos en la evaluación de la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria, antes y después de la implementación del programa lúdico, diferenciando entre el grupo experimental (GE) y el grupo control (GC), ambos con un total de 23 estudiantes.

Durante la fase inicial (pretest), se observa que el grupo control mostró un desempeño mayoritariamente en el nivel inadecuado, con un 47,8% de los estudiantes (11 de 23). El 21,7% alcanzó un nivel regular y el 30,4% se ubicó en el nivel adecuado. La media obtenida por este grupo fue de 1,83, con una desviación estándar de 0,887, lo que indica una dispersión moderada en los puntajes registrados.

En contraste, el grupo experimental presentó un rendimiento inicial inferior: el 60,9% de sus integrantes (14 estudiantes) fueron clasificados en el nivel inadecuado, mientras que el 26,1% obtuvo un nivel regular y solo el 13,0% alcanzó un desempeño adecuado. La media fue de 1,52 y la desviación estándar de 0,730, lo que refleja un rendimiento más homogéneo, aunque menor en términos generales, respecto al grupo control.

Estos resultados permiten establecer que ambos grupos partían de niveles de convivencia escolar predominantemente bajos, lo cual valida el uso del diseño cuasi-experimental para medir el efecto de la intervención.

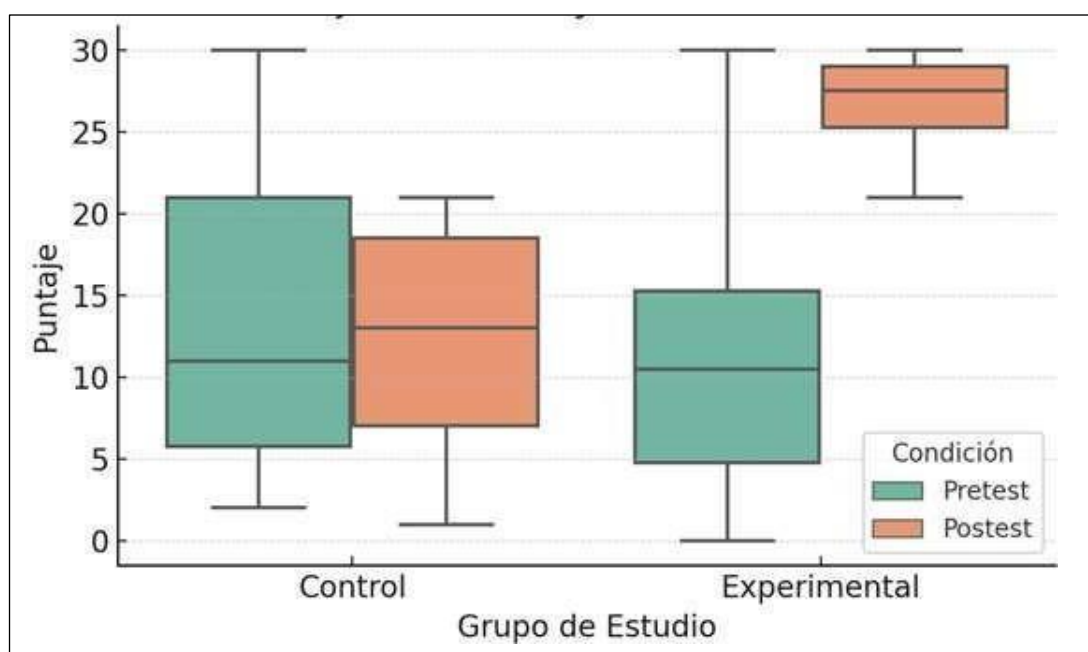
Tras la implementación del programa lúdico en el grupo experimental, los resultados del posttest evidencian una mejora significativa en este grupo. El porcentaje de estudiantes en el nivel adecuado se incrementó considerablemente, pasando de 13,0% en el pretest a 56,5% en el posttest (13 de 23 estudiantes). Paralelamente, el nivel inadecuado disminuyó de 60,9% a 30,4%, y el nivel regular también se redujo a 13,0%. La media aumentó a 2,26 con una desviación estándar de 0,915, lo que indica un cambio positivo en la distribución del desempeño, con mayor tendencia hacia los niveles superiores de logro.

En el caso del grupo control, también se evidencian mejoras, aunque de menor magnitud. El porcentaje de estudiantes clasificados en el nivel adecuado aumentó de 30,4% a 43,5%, mientras que los niveles regular e inadecuado permanecieron relativamente estables (21,7% y 34,8%, respectivamente). La media se incrementó a 2,09 y la desviación estándar fue de 0,900, lo que sugiere una leve mejora sin intervención.

La comparación de los resultados entre ambos grupos permite afirmar que el grupo experimental, expuesto al programa lúdico, mostró un avance más significativo en el desarrollo de la convivencia escolar. Esta diferencia puede atribuirse a la naturaleza del tratamiento aplicado, el cual promovió la interacción, el respeto, la cooperación y la resolución de conflictos a través de dinámicas lúdicas estructuradas.

Por tanto, se puede concluir que la aplicación del programa lúdico tuvo un impacto favorable en la mejora de la convivencia escolar, superando los resultados obtenidos en el grupo control. Esta evidencia empírica respalda la hipótesis planteada y refuerza la importancia de incorporar estrategias lúdicas en los procesos formativos del nivel primario.

Figura 1. Comparación de Puntajes: Pretest y Postest Sobre Convivencia Escolar



La Figura 1 muestra la distribución de los puntajes obtenidos por los estudiantes del grupo control y el grupo experimental en las evaluaciones de pretest y postest, en relación con el nivel de convivencia escolar. La visualización mediante gráfico de cajas permite observar de manera clara la mediana, la dispersión y la existencia de valores atípicos en cada uno de los grupos.

En el grupo control, se aprecia una leve mejora tras el postest. La mediana se eleva ligeramente y la dispersión se reduce en comparación con el pretest, lo que sugiere cierta estabilización de los puntajes, aunque sin una mejora sustancial. Los valores extremos tienden a mantenerse dentro de un rango moderado, y no se observan cambios significativos en los niveles más altos de puntuación.

Por otro lado, en el grupo experimental, se evidencia una transformación notable luego de la implementación del programa lúdico. La mediana del postest supera ampliamente a la del pretest, ubicándose en torno al rango superior de la escala. Asimismo, los datos se concentran en un intervalo más alto de la puntuación, lo que indica una mejora sostenida en la mayoría de los estudiantes. La reducción de la dispersión sugiere que el efecto del programa fue relativamente homogéneo en los participantes, reflejando un avance conjunto en su nivel de convivencia escolar.

Desde una perspectiva pedagógica, el gráfico respalda visualmente los efectos positivos del programa lúdico aplicado al grupo experimental. El incremento en los puntajes y la disminución

de la dispersión apuntan a un fortalecimiento de las habilidades sociales, de colaboración y de respeto mutuo entre los estudiantes, elementos esenciales en un entorno escolar armonioso. En cambio, la evolución limitada del grupo control resalta la necesidad de intervenciones pedagógicas intencionadas para mejorar la convivencia.

En suma, la representación gráfica evidencia de manera clara el impacto positivo del programa lúdico en la mejora de la convivencia escolar en el grupo experimental, lo cual coincide con los resultados obtenidos en el análisis cuantitativo previo y fortalece la validación de la hipótesis planteada en esta investigación.

Tabla 3: Evaluación del impacto del programa lúdico en la dimensión de "aprender a convivir" entre los estudiantes del primer grado de primaria.

Indicador	GC (n = 23)		GE (n = 23)	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
<i>Pretest</i>				
<i>inadecuado</i>	12	52.2	15	65.2
<i>Regular</i>	6	26.1	4	17.4
<i>Adecuado</i>	5	21.7	4	17.4
<i>Media</i>	1,70		1,52	
<i>Desviación estándar</i>	,820		,790	
<i>Postest</i>				
<i>inadecuado</i>	8	34.8	2	8.7
<i>Regular</i>	9	39.1	6	26.1
<i>Adecuado</i>	6	26.1	15	65.2
<i>Media</i>	1,91		2,56	
<i>Desviación estándar</i>	,792		,662	

Fuente: Elaboración propia

La Tabla 3 presenta los resultados obtenidos en la dimensión específica de Aprender a convivir, comparando los niveles de desempeño del grupo control (GC) y del grupo experimental (GE), tanto en la fase de pretest como de postest. Esta dimensión forma parte integral de la convivencia escolar y refleja las actitudes, comportamientos y disposiciones que permiten una interacción armónica en el contexto educativo.

En la evaluación inicial, el grupo control evidenció un alto porcentaje de estudiantes en el nivel inadecuado (52,2%), seguido de un 26,1% en el nivel regular y solo un 21,7% en el nivel

adecuado. La media registrada fue de 1,70, con una desviación estándar de 0,820, lo que indica una tendencia predominante hacia los niveles bajos de convivencia.

En el grupo experimental, los resultados fueron ligeramente más desfavorables: el 65,2% de los estudiantes se ubicó en el nivel inadecuado, un 17,4% alcanzó el nivel regular y el mismo porcentaje se situó en el nivel adecuado. La media fue de 1,52 y la desviación estándar de 0,790. Esto sugiere una mayor concentración de estudiantes en el nivel más bajo y una menor variabilidad en sus puntajes, reafirmando la necesidad de intervención.

Después de la aplicación del programa lúdico en el grupo experimental, los resultados reflejan un cambio sustancial. El porcentaje de estudiantes en el nivel adecuado se incrementó significativamente hasta alcanzar el 65,2% (15 estudiantes), mientras que el nivel inadecuado se redujo drásticamente a 8,7%. El nivel regular se mantuvo en 26,1%. La media del grupo se elevó a 2,56, acompañada de una menor dispersión (desviación estándar de 0,662), lo que refleja una mejora sostenida y homogénea en esta dimensión.

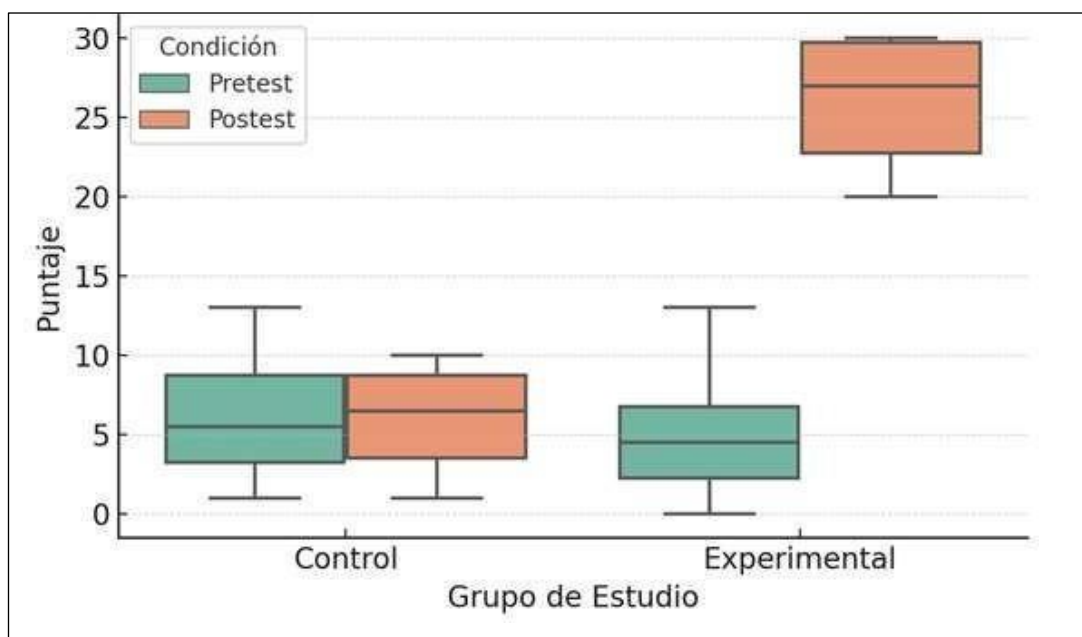
Por el contrario, el grupo control mostró una mejora más leve. El nivel adecuado ascendió a 26,1%, mientras que el inadecuado descendió a 34,8% y el regular aumentó a 39,1%. La media mejoró moderadamente a 1,91, con una desviación estándar de 0,792. Si bien existe cierta evolución, esta no alcanza la magnitud observada en el grupo intervenido.

Los resultados obtenidos permiten afirmar que la dimensión “Aprender a convivir” fue significativamente fortalecida en el grupo experimental, como resultado de la implementación del programa lúdico. Este programa proporcionó situaciones de interacción colaborativa y de resolución de conflictos a través del juego, fomentando actitudes de respeto, escucha, empatía y cooperación entre los estudiantes.

La notable mejora en los puntajes y la concentración de logros en el nivel adecuado evidencian que el uso de estrategias lúdicas puede ser altamente efectivo para el desarrollo de habilidades socioemocionales desde edades tempranas. En contraste, el grupo control mostró una evolución más discreta, lo cual sugiere que sin una intervención específica, las mejoras en esta dimensión no ocurren de forma significativa o espontánea.

En conclusión, los datos respaldan la hipótesis de que el programa lúdico tiene un impacto positivo en la dimensión Aprender a convivir, al favorecer el desarrollo de conductas prosociales y la internalización de normas de convivencia, fundamentales en el proceso de formación integral del estudiante.

Figura 2. Análisis de Puntajes: Aprender a Convivir



La Figura 2 ilustra comparativamente los puntajes obtenidos en la dimensión Aprender a Convivir por los estudiantes del grupo control y experimental, en las fases de pretest y postest. El gráfico de cajas permite visualizar la mediana, la dispersión de los datos y la concentración de los puntajes en cada grupo, lo que facilita la interpretación del impacto generado por la intervención.

En el grupo control, tanto en la evaluación inicial como en la final, los puntajes se concentran en los rangos medios y bajos de la escala. La mediana se mantiene casi constante, y aunque se observa una ligera reducción en la dispersión, no se evidencian cambios significativos en los niveles superiores. Esto indica una mejora limitada en la capacidad de los estudiantes para convivir armónicamente, en ausencia de una intervención sistemática.

Por el contrario, en el grupo experimental, se manifiesta una diferencia notoria entre el pretest y el postest. Antes de la implementación del programa lúdico, los puntajes eran bajos y dispersos, con una mediana ubicada cerca del rango inferior. Sin embargo, tras la aplicación del programa, los resultados muestran una concentración significativa en los niveles superiores de la escala, con una mediana elevada y una dispersión reducida. La caja del postest refleja una mejora consistente y generalizada entre los estudiantes del grupo experimental.

El gráfico evidencia de forma clara la efectividad del programa lúdico en el fortalecimiento de la convivencia. La intervención promovió habilidades sociales y valores fundamentales como

el respeto, la empatía, la colaboración y la autorregulación emocional, lo que se traduce en un mejor desempeño en la dimensión "Aprender a Convivir".

El contraste con el grupo control reafirma que sin estrategias lúdicas específicas, el desarrollo de esta dimensión se produce de forma más lenta o incluso estancada. En este sentido, el juego estructurado actúa como una herramienta pedagógica transformadora, permitiendo experiencias significativas de interacción social y construcción de normas compartidas.

En conclusión, la Figura 2 sustenta visualmente el hallazgo de que el programa lúdico aplicado tuvo un impacto sustancial y positivo en la mejora de la convivencia escolar desde la dimensión "Aprender a Convivir".

Tabla 2: Evaluación del impacto del programa lúdico en la dimensión de "Aprender a Relacionarse" entre los estudiantes del primer grado de primaria.

Indicador	GC (n = 23)		GE (n = 23)	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Pretest				
<i>inadecuado</i>	8	34.8	11	47.8
<i>Regular</i>	9	39.1	7	30.4
<i>Adecuado</i>	6	26.1	5	21.7
<i>Media</i>	1,91		1,739	
<i>Desviación estándar</i>	,792		,810	
Postest				
<i>inadecuado</i>	8	34,8	3	13,0
<i>Regular</i>	11	47,8	3	13,0
<i>Adecuado</i>	4	17,4	17	73,9
<i>Media</i>	1,826		1,608	
<i>Desviación estándar</i>	,716		,722	

Fuente: Elaboración propia

La Tabla 4 expone los resultados obtenidos en la dimensión Aprender a relacionarse, antes y después de la intervención educativa, tanto en el grupo control como en el grupo experimental. Esta dimensión refleja las capacidades de los estudiantes para establecer vínculos positivos, comunicarse asertivamente y participar en interacciones respetuosas y empáticas.

Durante la fase inicial, se observa que el grupo control presentó un 34,8% de estudiantes en el nivel inadecuado, un 39,1% en el nivel regular y un 26,1% en el nivel adecuado,

alcanzando una media de 1,91 con una desviación estándar de 0,792. Esto indica una distribución intermedia del desempeño, con cierta concentración en niveles medios y bajos.

Por su parte, el grupo experimental evidenció un mayor porcentaje en el nivel inadecuado (47,8%), seguido de un 30,4% en el nivel regular y un 21,7% en el nivel adecuado. La media fue de 1,739 y la desviación estándar de 0,810, reflejando una tendencia hacia desempeños más bajos en comparación con el grupo control. Esta diferencia inicial justifica el valor de implementar estrategias específicas de mejora en el grupo experimental.

Tras la implementación del programa lúdico, los resultados del grupo experimental muestran una mejora significativa. El porcentaje de estudiantes en el nivel adecuado se elevó drásticamente a 73,9% (17 de 23 estudiantes), mientras que los niveles inadecuado y regular descendieron a 13,0% cada uno. La media del grupo bajó a 1,608, lo cual según el sistema de codificación de niveles indica un desplazamiento hacia las categorías más positivas. La desviación estándar se redujo a 0,722, mostrando mayor homogeneidad en el rendimiento tras la intervención.

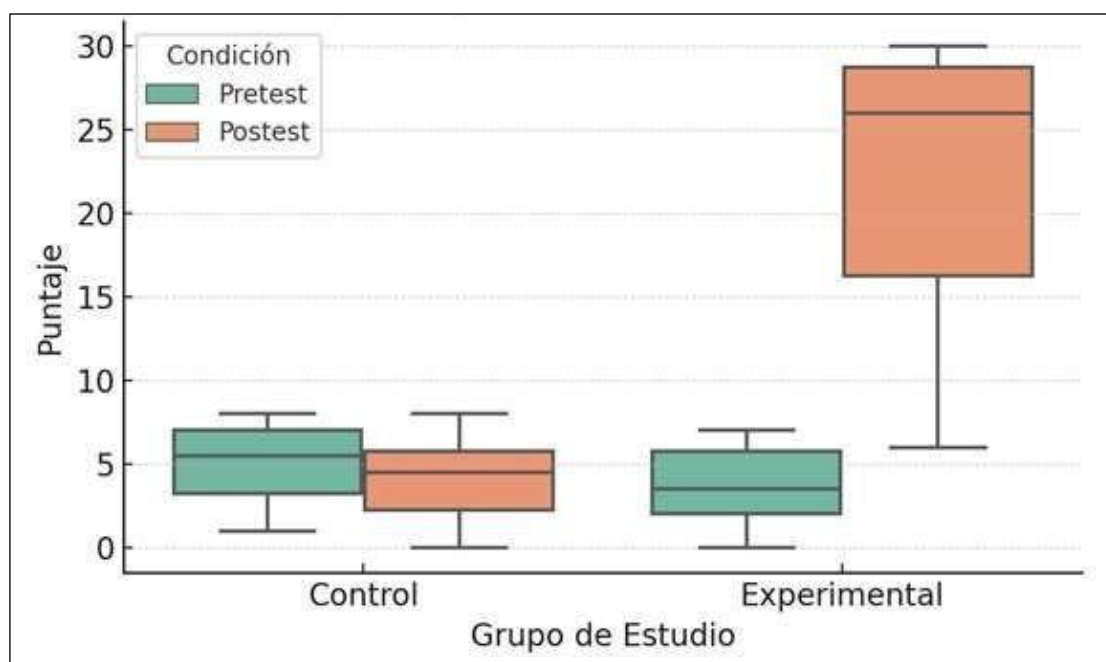
En el grupo control, los cambios fueron limitados. El nivel adecuado descendió ligeramente a 17,4%, mientras que el nivel regular se incrementó a 47,8% y el nivel inadecuado permaneció sin variación (34,8%). La media bajó a 1,826, con una desviación estándar de 0,716. Esto refleja una evolución poco significativa y, en algunos casos, regresiva.

Los hallazgos muestran de forma clara que el programa lúdico aplicado al grupo experimental tuvo un efecto positivo sobre la dimensión Aprender a relacionarse. A través de actividades lúdicas diseñadas con propósito educativo, los estudiantes tuvieron la oportunidad de practicar habilidades como la escucha activa, el respeto por turnos, el diálogo colaborativo y la expresión de emociones, todo en un contexto dinámico, motivador y contextualizado.

La notable diferencia entre ambos grupos indica que el simple paso del tiempo o la enseñanza tradicional no genera cambios sustanciales en esta dimensión, a menos que se apliquen metodologías específicas, como las propuestas lúdicas empleadas en este estudio.

En síntesis, los resultados avalan que la lúdica no solo promueve el desarrollo cognitivo, sino que también potencia de manera significativa las relaciones interpersonales y la calidad de la convivencia escolar en el aula.

Figura 3. Análisis de Puntajes: Aprender a Relacionarse



La Figura 3 presenta la comparación visual de los puntajes obtenidos por los estudiantes de los grupos control y experimental en la dimensión Aprender a Relacionarse, durante las fases de pretest y postest. Este gráfico de cajas permite observar de forma clara las tendencias centrales (mediana), la dispersión de los datos y los rangos de puntajes en cada uno de los grupos, brindando así evidencia visual del impacto del programa aplicado.

En el grupo control, tanto los puntajes del pretest como del postest muestran una distribución similar. La mediana y los rangos intercuartílicos son estrechos, y no se observa un cambio significativo entre ambas evaluaciones. Esto evidencia que, sin una intervención específica, los estudiantes no presentan mejoras sustanciales en su capacidad para relacionarse de manera positiva y respetuosa.

En el grupo experimental, se observa un cambio sustancial entre ambas mediciones. Mientras que en el pretest los puntajes se concentran en los rangos más bajos, con una mediana reducida, el postest refleja un incremento notable en los resultados. La mediana se eleva considerablemente, ubicándose en el rango superior, y el grupo alcanza niveles altos y

consistentes en sus puntuaciones, con una dispersión relativamente amplia que indica mejoras significativas en la mayoría de los estudiantes, aunque con algunas diferencias individuales.

Este resultado gráfico sustenta el impacto positivo del programa lúdico aplicado al grupo experimental. La mejora notable en la dimensión Aprender a Relacionarse se vincula directamente con la implementación de actividades lúdicas intencionadas, las cuales ofrecieron escenarios seguros, cooperativos y estructurados para que los estudiantes desarrollaran habilidades sociales, tales como la empatía, la escucha activa, el trabajo en equipo y la autorregulación.

El contraste con el grupo control confirma que las prácticas tradicionales o la ausencia de intervención sistemática no generan el mismo nivel de impacto. El juego, en este contexto, se convierte en una estrategia pedagógica clave para fortalecer los vínculos interpersonales y fomentar interacciones positivas desde los primeros años de escolaridad.

En resumen, la Figura 3 proporciona evidencia contundente del efecto transformador del programa lúdico en el fortalecimiento de la convivencia escolar, a través del desarrollo de la competencia social de “Aprender a Relacionarse”.

Tabla 3: presenta los resultados obtenidos antes de la implementación del programa lúdico, dirigido a mejorar la convivencia escolar en la dimensión de aprender a cumplir las normas entre estudiantes de primer grado de primaria.

Indicador	GC (n = 22)		GE (n = 23)	
	f	%	f	%
<i>Pretest</i>				
<i>inadecuado</i>	13	56.5	20	87.0
<i>Regular</i>	1	4.3	1	4.3
<i>Adecuado</i>	9	39.1	2	8.7
<i>Media</i>	1,83		1,22	
<i>Desviación estándar</i>	,984		,600	

<i>Posttest</i>				
<i>inadecuado</i>	15	65.2	2	8.7
<i>Regular</i>	2	8.7	5	21.7
<i>Adecuado</i>	6	26.1	16	69.6
<i>Media</i>	1,608		2,608	
<i>Desviación estándar</i>	,891		,656	

Fuente: Elaboración propia

La Tabla 7 expone los datos obtenidos en la dimensión Aprender a cumplir normas, comparando los niveles de desempeño de los estudiantes del grupo control (GC) y del grupo experimental (GE) antes y después de la implementación del programa lúdico. Esta dimensión se vincula directamente con la capacidad del estudiante para respetar reglas, asumir compromisos y actuar conforme a normas establecidas dentro de la convivencia escolar.

Durante la etapa diagnóstica, se evidenció que el grupo experimental presentaba un desempeño notablemente más bajo en comparación con el grupo control. En el GE, el 87,0% de los estudiantes (20 de 23) se encontraba en el nivel inadecuado, solo un 4,3% alcanzó el nivel regular y un 8,7% logró ubicarse en el nivel adecuado. La media fue de 1,22 con una desviación estándar de 0,600, reflejando baja competencia en esta dimensión, aunque con poca dispersión en los resultados.

En el grupo control, los resultados fueron relativamente más equilibrados: un 56,5% se ubicó en el nivel inadecuado, un escaso 4,3% en el nivel regular, y un 39,1% alcanzó el nivel adecuado. La media fue de 1,83 con una desviación estándar de 0,984, lo que indica una mayor dispersión y mejor desempeño relativo en comparación con el grupo experimental.

Luego de aplicada la intervención pedagógica basada en el juego, el grupo experimental mostró mejoras significativas. El nivel adecuado aumentó hasta alcanzar el 69,6% de los estudiantes, mientras que el nivel inadecuado se redujo drásticamente a 8,7%. El 21,7% restante se ubicó en el nivel regular. La media se elevó considerablemente a 2,608 y la desviación estándar fue de 0,656, lo que indica una mejora sustancial y homogénea en los niveles de logro.

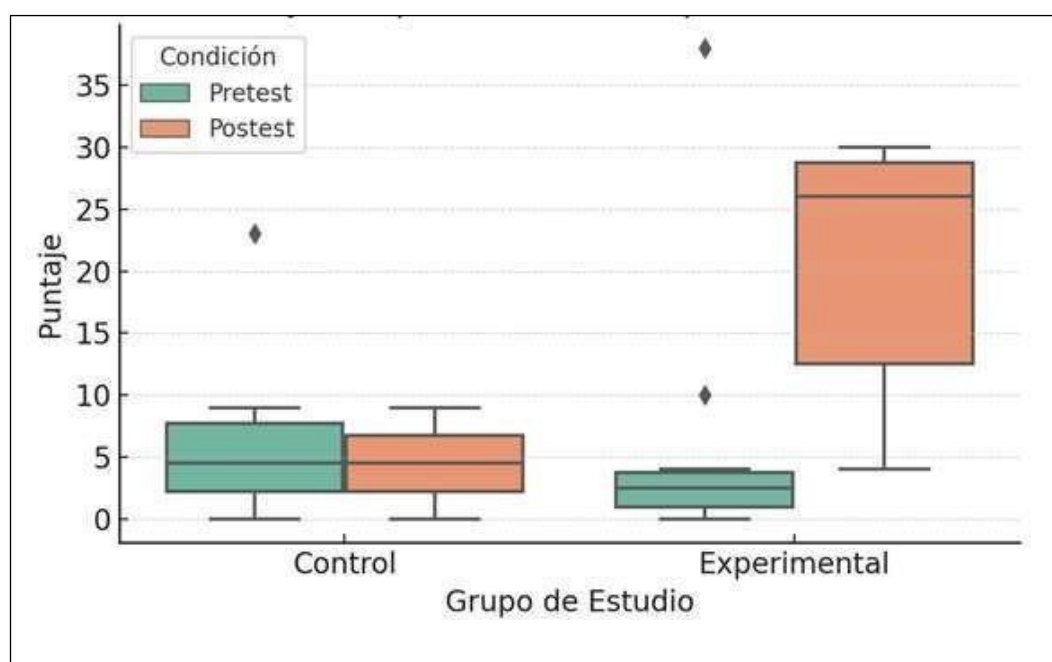
Por el contrario, el grupo control experimentó un retroceso en esta dimensión. El porcentaje de estudiantes en el nivel inadecuado aumentó a 65,2%, el adecuado se redujo a 26,1% y el regular se mantuvo bajo (8,7%). La media descendió a 1,608, con una desviación estándar de 0,891. Estos resultados reflejan que, sin una estrategia de intervención estructurada, el desarrollo de la capacidad de cumplir normas puede incluso deteriorarse.

La implementación del programa lúdico tuvo un impacto altamente positivo en la dimensión Aprender a cumplir normas. Las actividades lúdicas propuestas no solo permitieron la interiorización de normas y reglas mediante la experiencia directa, sino que además facilitaron el aprendizaje de conductas autorreguladas, la toma de decisiones justas y la comprensión de límites en un entorno social compartido.

El contraste entre ambos grupos demuestra que el juego, cuando es intencionado y bien planificado, actúa como un mediador efectivo en la formación ética y social del niño. En cambio, la ausencia de intervenciones pedagógicas centradas en la experiencia lúdica limita el desarrollo de esta dimensión, como se observa en los resultados del grupo control.

En conclusión, los datos de la Tabla 7 ratifican la eficacia del programa lúdico como herramienta pedagógica para fortalecer el cumplimiento de normas en los contextos escolares, y refuerzan la hipótesis de que la educación vivencial basada en el juego genera aprendizajes significativos en el desarrollo de la convivencia escolar.

Figura 4. Análisis de Puntajes: Aprender a Cumplir Normas



La Figura 4 muestra la evolución de los puntajes obtenidos por los estudiantes del grupo control y del grupo experimental en la dimensión Aprender a cumplir normas, comparando los resultados del pretest y posttest. A través del gráfico de cajas, se puede apreciar de manera visual la tendencia central (mediana), la dispersión de los puntajes y la presencia de posibles valores atípicos en cada condición.

En el grupo control, se observa una similitud entre los puntajes del pretest y posttest. La mediana permanece relativamente estable y las cajas que representan la dispersión no reflejan cambios significativos, lo que indica una mejora mínima. Además, los valores atípicos presentes (indicados por los puntos) señalan que algunos estudiantes, de forma aislada, obtuvieron puntuaciones muy diferentes al resto del grupo, sin que esto haya influido en una tendencia general de mejora.

Por el contrario, el grupo experimental presenta una transformación evidente. Mientras que en el pretest los puntajes fueron mayoritariamente bajos, con una mediana cercana al mínimo y baja dispersión, en el posttest se manifiesta un cambio drástico: la mediana se ubica en el rango superior de la escala y la dispersión se amplía, lo que indica que la mayoría de estudiantes alcanzaron un nivel elevado de desempeño en esta dimensión. La diferencia entre ambos momentos de evaluación sugiere un avance significativo como resultado de la intervención lúdica.

Los resultados gráficos corroboran que el programa lúdico tuvo un impacto altamente positivo en el desarrollo de la competencia “Aprender a cumplir normas”. Las actividades lúdicas aplicadas permitieron a los estudiantes experimentar las normas desde una lógica vivencial y participativa, comprendiendo su valor más allá de la simple obediencia, al integrarlas en dinámicas grupales de cooperación y juego con propósito.

En contraste, el grupo control, al no participar en la intervención, mantuvo un rendimiento similar entre ambas mediciones. Esto demuestra que la enseñanza tradicional sin experiencias significativas puede resultar insuficiente para lograr avances sostenidos en la formación de la conducta normativa y social.

En conclusión, la Figura 4 confirma visualmente la efectividad del programa lúdico como estrategia para fomentar el cumplimiento de normas dentro de la convivencia escolar. La evolución positiva en el grupo experimental no solo valida los resultados obtenidos en el análisis cuantitativo, sino que evidencia el valor pedagógico de integrar el juego como recurso clave en la formación ética y ciudadana desde la infancia.

4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian el impacto positivo de la implementación de un programa lúdico sobre la mejora de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. N.º 82019 – Cajamarca. A través de un diseño cuasi-experimental, se evaluaron los efectos del programa en tres dimensiones fundamentales de la convivencia: *aprender a convivir*, *aprender a relacionarse* y *aprender a cumplir normas*, observándose mejoras significativas en el grupo experimental respecto al grupo control.

En la dimensión *aprender a convivir*, el grupo experimental presentó un incremento notable en el nivel de desempeño adecuado, pasando del 17,4% en el pretest al 65,2% en el posttest. La media ascendió de 1,52 a 2,56, lo que evidencia una mejora sustancial. En contraste, el grupo control mostró cambios menores, con una media que apenas aumentó de 1,70 a 1,91. Estos resultados se relacionan directamente con el estudio de **Carrera (2019)**, quien demostró que la implementación de estrategias didácticas en el aula mejoró las relaciones interpersonales y el respeto mutuo, promoviendo ambientes de aprendizaje más armónicos. Asimismo, Carrera destacó la necesidad de incluir a las familias en el proceso, recomendación coherente con el carácter participativo del programa lúdico aplicado en esta investigación.

En cuanto a la dimensión *aprender a relacionarse*, el grupo experimental logró un incremento significativo del nivel adecuado del 21,7% al 73,9%, mientras que los niveles inadecuados disminuyeron notablemente. Este hallazgo coincide con el trabajo de **Gonzales, Martínez y Soto (2018)**, quienes, a través de una metodología cualitativa, identificaron conflictos interpersonales como barreras para la convivencia, proponiendo como solución el fortalecimiento de habilidades sociales y la regulación de las normas en el aula. De forma similar, el presente estudio confirma que el juego estructurado no solo mejora las interacciones sociales, sino que constituye una estrategia eficaz para reducir actitudes negativas como la agresividad y la exclusión.

Respecto a la dimensión *aprender a cumplir normas*, los resultados fueron particularmente notables. El grupo experimental mostró una transición significativa del 87,0% en nivel *inadecuado* al 69,6% en *adecuado* tras la intervención, elevando la media de 1,22 a 2,608. En contraste, el grupo control mostró un retroceso, con un aumento del nivel *inadecuado* del 56,5% al 65,2%. Esta diferencia evidencia que el simple paso del tiempo o la enseñanza tradicional no generan avances considerables en esta competencia. Este resultado guarda estrecha relación con lo reportado por **Huarcaya (2019)**, quien concluyó que la enseñanza

intencionada de valores como el respeto y la justicia mejora notablemente la convivencia escolar. El presente estudio amplía ese hallazgo al demostrar que dichas actitudes también pueden desarrollarse mediante actividades lúdicas, que permiten al niño interiorizar normas de forma significativa y vivencial.

Complementariamente, los resultados de esta investigación también dialogan con lo planteado por **Fernández (2019)**, quien determinó que la mayoría de los estudiantes de nivel inicial presentan un nivel medio de convivencia, y que es fundamental promover estrategias de participación desde los primeros años. En coherencia con ello, los hallazgos actuales muestran cómo el uso de un enfoque lúdico en el primer grado de primaria no solo incrementa los niveles de convivencia, sino que también fortalece la experiencia emocional y la convivencia democrática al fomentar la toma de decisiones compartidas, el respeto por las reglas del juego y el reconocimiento del otro.

En síntesis, los resultados obtenidos permiten concluir que la implementación del programa lúdico tuvo un efecto positivo y significativo en las tres dimensiones evaluadas de la convivencia escolar. Este hallazgo no solo corrobora, sino que también amplía los antecedentes revisados, demostrando que las estrategias lúdicas constituyen una herramienta metodológica eficaz para promover la convivencia desde una perspectiva formativa, activa y participativa. Además, se evidencia que el juego, lejos de ser una actividad meramente recreativa, puede convertirse en un recurso pedagógico estructurado y potente para el desarrollo integral del niño en contextos escolares.

4.3. DISEÑO DEL PROGRAMA

4.3.1. Datos informativos del programa

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 82019
2. LOCALIDAD	: Cajamarca
3. NIVEL	: Educación primaria
4. DIRECTOR	:
5. PROFESOR DE AULA	:
6. AÑOS DE EDAD	: 6 años
7. RESPONSABLE	: Yolanda Elsa Arana Alvarez

4.3.2. Denominación de la programa

"Propuesta Lúdica para Mejorar la Convivencia Escolar en Estudiantes de Primer Grado de Primaria".

3.4.3. Justificación

El juego representa una experiencia esencial y enriquecedora para el desarrollo integral del niño, abarcando aspectos biológicos, psicológicos, sociales, motrices y espirituales. Al observar a un niño o grupo de niños durante el juego, se puede notar cómo reproducen o inventan acciones, estableciendo reglas y métodos en un ambiente caracterizado por la alegría, espontaneidad, libertad y cooperación. Esta naturalidad inherente al juego en las primeras etapas de la vida crea oportunidades para que los niños practiquen la toma de decisiones sobre roles, conductas y actitudes, elementos clave para la convivencia y su formación como individuos íntegros.

Además, el juego fomenta la creatividad y la imaginación, dos aspectos fundamentales para el desarrollo cognitivo y emocional. A través del juego, los niños exploran escenarios diversos, desarrollan soluciones y, en consecuencia, fortalecen su capacidad de resolver problemas y promueven el pensamiento crítico. La interacción social en el juego contribuye también al desarrollo de sus habilidades de comunicación y colaboración, preparándolos para enfrentar desafíos cotidianos con mayor confianza y eficacia.

En resumen, el juego va más allá de ser una simple actividad recreativa, constituyéndose en una herramienta educativa fundamental para el desarrollo integral de los niños, promoviendo su aprendizaje, interacción social y crecimiento personal.

3.4.4. Objetivos

Objetivo General

Reducir las conductas agresivas en los niños de la Institución Educativa N° 82019 de Cajamarca a través de la implementación de juegos, con el fin de mejorar el ambiente escolar.

Objetivos Específicos

- Identificar las causas internas que desencadenan conductas agresivas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 82019 de Cajamarca.
- Proponer el desarrollo de estrategias que favorezcan una mejor interacción entre los estudiantes.
- Fomentar valores como el respeto, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad mediante el uso del juego.
- Evaluar la efectividad de la intervención a través de juegos como estrategia para disminuir las conductas agresivas en los estudiantes.

Estos objetivos buscan abordar de manera integral el problema de las conductas agresivas, utilizando el juego como herramienta para fomentar un ambiente escolar más positivo y cooperativo.

3.4.5. Fundamentación teórico

3.4.5.1. Enseñanza

Según Woolfolk (2024), en su estudio sobre psicología educativa, el entorno y las interacciones sociales juegan un papel crucial en el aprendizaje y desarrollo de los niños. En este contexto, el uso de actividades lúdicas se destaca como una herramienta eficaz para mejorar la convivencia escolar.

El juego durante la infancia es una experiencia fundamental que contribuye al desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos sociales, emocionales y cognitivos. A través del juego, los niños aprenden a relacionarse, resolver conflictos, cooperar y desarrollar habilidades clave para una convivencia armoniosa, tanto en el entorno escolar como en otros

contextos. Implementar estrategias lúdicas estructuradas y deliberadas, basadas en los principios de la psicología educativa de Woolfolk, puede ser una herramienta eficaz para mejorar la convivencia escolar, al promover el desarrollo social, inculcar valores positivos y facilitar la resolución constructiva de conflictos.

Para que el juego sea una herramienta efectiva en la mejora de la convivencia escolar, su implementación debe ser estructurada y consciente. Algunas estrategias recomendadas incluyen:

Juegos cooperativos: Diseñados para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, donde los niños deben unir esfuerzos para alcanzar un objetivo común, promoviendo la interdependencia positiva.

Juegos de roles: Permiten a los niños asumir diferentes perspectivas y roles, lo que los ayuda a desarrollar empatía y comprensión hacia los demás, facilitando la interacción social de manera respetuosa.

Dinámicas de grupo: Actividades que promuevan la interacción y el conocimiento mutuo entre los estudiantes, fortaleciendo las relaciones interpersonales y creando un ambiente de respeto y cooperación.

La aplicación de actividades lúdicas en el entorno escolar, respaldada por los principios de la psicología educativa de Woolfolk, puede tener un impacto significativo en la mejora de la convivencia escolar. Al promover el desarrollo social y emocional, inculcar valores positivos y facilitar la resolución de conflictos, el juego se convierte en una estrategia poderosa para construir un ambiente escolar más armonioso y colaborativo.

3.4.5.2. Disciplina

García, J., et al. (2024) investigan en su obra las funciones de la disciplina en el ámbito escolar y su impacto en la convivencia, definiendo la disciplina como un conjunto de normas y procedimientos que regulan el comportamiento de los estudiantes. Este marco es esencial para crear un ambiente adecuado tanto para el aprendizaje como para la interacción social positiva.

La disciplina escolar establece límites claros y expectativas de comportamiento, lo que resulta fundamental para mantener un entorno ordenado y seguro dentro de la escuela.

Estos límites permiten a los estudiantes comprender lo que se espera de ellos y las consecuencias de no cumplir con las normas, reduciendo así malentendidos y conflictos entre compañeros. Cuando se aplican normas claras y consistentes, se previenen situaciones de agresión y violencia, lo que fomenta una convivencia más pacífica y armoniosa.

Además de regular el comportamiento, la disciplina en el ámbito escolar también inculca valores fundamentales como el respeto, la responsabilidad y la justicia, pilares de una convivencia basada en el respeto mutuo y la cooperación. A través de la aplicación de normas y la resolución de conflictos, los estudiantes no solo aprenden a seguir las reglas, sino que también desarrollan habilidades sociales cruciales como la empatía, la asertividad y la capacidad de negociación, todas ellas esenciales para una convivencia armoniosa.

Asimismo, un ambiente disciplinado facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que cuando los estudiantes conocen y comprenden las normas, se crea un entorno más propicio para la concentración y el aprovechamiento académico. En resumen, una disciplina bien aplicada no solo regula el comportamiento, sino que también promueve un ambiente educativo positivo, fomenta la convivencia y contribuye al desarrollo integral de los estudiantes.

Para que la disciplina sea efectiva y contribuya positivamente a la convivencia escolar, debe ser justa, consistente y orientada a la educación y al desarrollo personal de los estudiantes. Se recomienda establecer normas claras y asegurarse de que todos los estudiantes las entiendan y las sigan de manera coherente. Las consecuencias por incumplir las normas deben ser educativas, no punitivas, y buscar siempre el desarrollo y la mejora del comportamiento del estudiante. Además, es fundamental involucrar a toda la comunidad escolar, incluidos docentes, estudiantes y familias, en el establecimiento y aplicación de las normas, para asegurar un compromiso colectivo con la disciplina.

3.4.5.3. Convivencia

El Ministerio de Educación de Perú (2019) considera la convivencia escolar como un elemento fundamental en el ámbito educativo, esencial para el desarrollo integral de los estudiantes. Este concepto abarca la interacción respetuosa, solidaria y armoniosa entre todos los miembros de la comunidad educativa, que incluye a estudiantes, docentes, personal administrativo y familias. El Ministerio promueve una convivencia escolar

positiva como un pilar central para asegurar un entorno favorable para el aprendizaje, el desarrollo emocional y el bienestar de todos los involucrados en el proceso educativo.

La implementación de programas y políticas que promuevan una convivencia escolar positiva es una prioridad estratégica para el Ministerio de Educación. Estas iniciativas están orientadas a crear un clima escolar inclusivo y seguro, donde se valoren y respeten las diferencias individuales. Al fomentar la convivencia escolar, no solo se mejora el ambiente educativo, sino que también se contribuye a la formación de ciudadanos responsables y comprometidos con la sociedad.

El Ministerio subraya la importancia de promover valores como el respeto, la empatía y la solidaridad a través de actividades y proyectos específicos, considerando que estas acciones son herramientas poderosas para construir una comunidad educativa cohesiva y colaborativa. De esta manera, la convivencia escolar se convierte en un factor clave para el éxito académico y la formación integral de los estudiantes, contribuyendo a un ambiente más armonioso y equitativo.

3.4.6. Metodología

Durante la implementación del programa de juegos lúdicos, diseñado para un periodo de un mes, se pone especial énfasis en que los niños sean el centro de la actividad educativa. Este enfoque parte de la premisa de que los juegos facilitan la colaboración en grupo, promoviendo el respeto hacia las reglas específicas de cada juego, con el objetivo de crear un ambiente de respeto mutuo entre los estudiantes.

El programa no solo se concibe como una herramienta para mejorar la convivencia escolar, sino también como un espacio donde los niños puedan desarrollar, de manera natural y divertida, habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Se fomenta la participación activa de cada estudiante, alentando el aprendizaje cooperativo y la resolución de problemas, lo que a su vez promueve un entorno de aprendizaje dinámico y enriquecedor.

En este sentido, el programa lúdico se convierte en una estrategia integral que, además de mejorar la convivencia escolar, apoya el desarrollo integral de los niños, creando un ambiente donde el aprendizaje es colaborativo, significativo y divertido.

3.4.7. Secuencia metodológica

La secuencia metodológica de las sesiones se organiza de la siguiente manera:

Inicio: En colaboración con los niños, se establecen las normas y sanciones del juego, asegurando un acuerdo conjunto sobre las reglas a seguir y las consecuencias por incumplimiento.

Desarrollo: Se explica a los niños el objetivo y la dinámica del juego para que comprendan su propósito y participen de manera activa.

Cierre: Mediante preguntas reflexivas, se guía a los educandos hacia una evaluación de su comportamiento y trabajo en equipo, promoviendo la autorreflexión y el aprendizaje significativo.

Al finalizar cada sesión, se realiza una retroalimentación grupal en la que se destacan los aspectos positivos del trabajo en equipo y se identifican áreas de mejora. Esto permite reforzar los aspectos positivos y brindar oportunidades para el crecimiento personal y colectivo de los niños, fortaleciendo así su capacidad de convivencia y colaboración en el entorno escolar.

3.4.8. Cronograma de actividades

N°	SESION DE APRENDIZAJE	OBJETIVO	TECNICA	MATERIALES
1.	Juguemos el Lazarillo	Crear confianza suficiente entre los estudiantes para facilitar la cooperación en actividades grupales.	Colaboración en el aprendizaje	- Pizarra y marcadores: Para la comunicación de reglas, resultados o reflexiones. - Reloj: Para controlar el tiempo de las actividades. - Semáforo de convivencia: Para la regulación de comportamientos y reforzar las normas de convivencia. - Espacio exterior: Lugar para realizar las actividades al aire libre. - Pandereta: Para marcar ritmos o señales durante las actividades. - Vendas y conos: Para actividades que requieren cubrir los ojos y juegos con obstáculos. - Telas, pañuelos, colchonetas: Para actividades físicas o sensoriales. - USB y sistema de sonido: Para reproducir música o instrucciones grabadas. - Globos, bolsa y zapatos: Posiblemente para juegos más dinámicos o competitivos. - Niños y niñas: Especificación clara de la participación activa de los estudiantes.
2.	Caza abrazadores	Fortalecer las conexiones entre los estudiantes para generar relaciones más positivas en el aula.	Colaboración en el aprendizaje	
3.	El dragón	Aumentar la confianza personal de los estudiantes mediante dinámicas que los valoren.	Colaboración en el aprendizaje	
4.	Tiburones y salvavidas	Promover un ambiente de diálogo y coordinación en el grupo, facilitando la convivencia.	Colaboración en el aprendizaje	
5.	Cangrejos, cuervos y grullas	Fomentar la idea de que todos somos similares, favoreciendo la amistad entre los estudiantes.	Colaboración en el aprendizaje	
6.	La gran tortuga	Incentivar la participación activa de todos los estudiantes en las actividades colectivas.	Colaboración en el aprendizaje	
7.	Abrazos musicales cooperativos	Crear una acogida positiva en el grupo para fortalecer el sentido de pertenencia.	Colaboración en el aprendizaje	
8.	La batalla de los globos	Promover actividades donde todos participen y se diviertan, evitando la exclusión.	Colaboración en el aprendizaje	
9.	Zapatos viajeros	Desarrollar la habilidad de confiar en los demás y seguir sus indicaciones en actividades grupales.	Colaboración en el aprendizaje	
10.	El submarino	Construir un nivel de confianza que permita una colaboración efectiva en el trabajo en equipo.	Colaboración en el aprendizaje	
11.	Aprendiendo a escuchar	Fortalecer los vínculos y la interacción positiva entre los estudiantes dentro del aula.	Colaboración en el aprendizaje	
12.	Toma y dame	Promover el crecimiento de la confianza en uno mismo, ayudando a los estudiantes a sentirse valorados.	Colaboración en el aprendizaje	

CONCLUSIONES

- El programa lúdico demostró su efectividad al mejorar significativamente la convivencia escolar entre los estudiantes de primer grado de primaria. Se destacaron avances notables en las áreas de "aprender a convivir" y "aprender a relacionarse", lo que subraya el impacto positivo de las actividades recreativas en el desarrollo de habilidades sociales e interpersonales en esta etapa del desarrollo.
- Se observó una mejora considerable en el grupo experimental en comparación con el grupo control, especialmente en la reducción de comportamientos inapropiados y el incremento de comportamientos positivos. Esto refuerza la efectividad del programa lúdico en la promoción de un ambiente escolar más armónico y propicio para el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.
- Aunque la mejora fue significativa en todas las dimensiones, la dimensión de "aprender a cumplir las normas" evidenció que el grupo experimental presentaba mayores dificultades iniciales, pero experimentó una mejora sustancial tras la intervención. Esto resalta la capacidad del programa lúdico para abordar aspectos específicos de la convivencia escolar y promover cambios positivos en el comportamiento de los estudiantes.
- La revisión crítica de los resultados sugiere que los estudiantes del grupo experimental adoptaron una perspectiva más reflexiva y crítica sobre su comportamiento y la convivencia escolar. Este aspecto es crucial para su desarrollo a largo plazo, ya que el programa lúdico no solo impactó en el comportamiento inmediato, sino que también fomentó una formación integral y una base sólida para el crecimiento personal y social de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda implementar el programa lúdico a mayor escala en otras instituciones educativas para verificar su efectividad y replicar los resultados positivos observados. Esta expansión podría contribuir significativamente a mejorar la convivencia escolar y promover un ambiente educativo más armonioso y propicio para el desarrollo integral de los estudiantes.
- Es esencial realizar un seguimiento continuo y evaluaciones periódicas para medir el impacto a largo plazo del programa lúdico en la convivencia escolar, además de realizar los ajustes necesarios. Este proceso garantizará la efectividad sostenida del programa y permitirá identificar áreas de mejora para optimizar su implementación y maximizar sus beneficios en el desarrollo de los estudiantes.
- Se recomienda proporcionar capacitación continua a los docentes sobre la implementación de actividades lúdicas y estrategias para mejorar la convivencia escolar. Esto asegurará que los educadores estén bien preparados para aplicar eficazmente las actividades recreativas, promoviendo un ambiente escolar armonioso que favorezca el desarrollo integral de los estudiantes.
- Es fundamental involucrar a las familias en el programa lúdico a través de talleres y actividades conjuntas. Esta iniciativa fortalecerá el apoyo a los estudiantes en el desarrollo de habilidades sociales tanto en la escuela como en el hogar, promoviendo una colaboración más estrecha entre la escuela y las familias. De este modo, se creará un entorno educativo más cohesionado que beneficiará el aprendizaje integral de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarez De Zayas, C. (1999). *La escuela en la vida. Didáctica*. Cuba: Pueblo y Educación.
- Anijovich, R. (2012). *Estrategias de enseñanza : otra mirada al quehacer en el aula* . Buenos Aires: Aique.
- Brown, A. L., Day, J. D. Jones, R. S. (1983). El desarrollo de planes para resumir textos. *Revista Desarrollo infantil*, 54, 968-979.
- Calero, M. (1998). *Educar jugando*. Perú: San Marcos.
- Castillo, M. (2015). *Relación entre los niveles de violencia escolar y la convivencia en el aula en los estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa santa rosa- tarapoto – 2014*. Tarapoto: Tesis de maestria de la Universidad nacional de san Martin.
- Conde, S. (2012). *Estudio de la gestión de la convivencia escolar en centros de educación secundaria de Andalucía: una propuesta de evaluación basada en el modelo EFQM*. Obtenido de Tesis de doctora:
http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6438/Estudio_de_la_gestion_de_la_convivencia.pdf?sequence
- Cuellar, E. (2010). *Estilos de Liderazgo Docente y Convivencia Escolar en la Institución Educativa Callao*. Obtenido de Tesis de Maestra Lima: Universidad San Ignacio de Loyola:
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1117/1/2010_Cu%C3%A9llar_Estilos%20de%20liderazgo%20docente%20y%20convivencia%20escolar%20en%20la%20instituci%C3%B3n%20educativa-%20Callao.pdf
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. París: Santillana/Unesco.
- Díaz, B. (2002). *Estrategias docentes par un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista*. México: McGraw-hill .
- DICCIONARIO DE PSICOLOGIA ON-LINE. (s.f.). <http://www.psicologia2000.com>. .
- Donaldson, M. (1978). *La mente del niño*. Glasgow: Fontana.
- Dufresne, A. y Kobasigawa, A. (1988). Los niños espontáneos del tiempo de estudio: aspectos diferenciales y deficientes. *Revista de psicología infantil experimental*, 47, 247-296.
- Fernández, I. (2001). *Prevención de Violencia y Resolución de conflictos*. Narcea, S.A.
- Foulquié P. (1976). *Diccionario de pedagogía*. España: Oikos.
- Freud S. (1984). *Psicoanálisis aplicado y técnica psicoanalítica*. España: Alianza Editorial.

- Garner R. (1987). Estrategias de lectura y estudio de textos expositivos. *Revista Psicología educativa*, 1987.
- Gómez, C. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado de transición jornada mañana, de la institución educativa Santa Rosa. Sede 2 José Cardona Hoyos (Especialista en pedagogía)*. Obtenido de Santiago de Cali: Fundación Universitaria los Libertadores:
<http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/541/1/G%C3%B3mezV%C3%A1squezClaraNayibe.pdf>
- Good T. L. y Brophy J. E. (1978). *Mirando en las aulas*. Nueva York: McGraw Hill.
- Gough P. (1985). *One second reading: Postscript*. Newark: International reading association.
- Gross, R. (2004). *Psicología: Ciencia de la mente y la conducta*. Argentina: Manual Moderno.
- Gross, R. (2004). *Psicología: Ciencia de la mente y la conducta*. Argentina: Manual Moderno.
- Haciet, E. (1998). *Los métodos de enseñanza*. Cuba: Las Tunas.
- Harste, J. C. (1985). *Retrato de un nuevo paradigma: investigación de comprensión de encabezados*. Universidad de Indiana: Heinemann.
- Hernández, R. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Interamericana.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- <http://web.educastur.princast.es/proyectos/mediacion/mediacion>. (s.f.).
- Kerlinger, F. (1988). *Investigación del Comportamiento. Técnicas y métodos*. México: Interamericana.
- Kohlberg, L. (1969). *Etapas y secuencia. Lo cognitivo enfoque evolutivo de la socialización. teoría e investigación de la socialización*. Chicago: Rand McNally: D.A. Goslin.
- Martínez, M. y Moncada, S. (2012). *Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E.T. N° 88013 "Eleazar Guzmán Barrón", Chimbote, 2011*. Obtenido de Tesis de Maestría). Chimbote: Universidad Cesar Vallejo.:
<https://es.slideshare.net/permoncada/tesis-martinez-moncada>
- Martínez, M. y Moncada, S. (2012). *Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de*

- la I.E.T. N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”, Chimbote, 2011. Obtenido de de la I.E.T. N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”, Chimbote, 2011.: <https://es.slideshare.net/permoncada/tesis-martinez-moncada>
- Minedu. (2007). *Manual de Tutoría y Orientación Educativa*. Obtenido de QUEBECOR WORLD Peru S.A.: <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/02-bibliografia-comun-a-ebreba-y-etp/3-manual-de-tutoria-y-orientacion-educativa.pdf>
- Minedu. (2013). *Tutoría y Orientación Educativa Aprendiendo a resolver conflictos en las instituciones educativas*. Obtenido de Lima: Grupo Editorial Quad graphics Perú S.A.: <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/02-bibliografia-comun-a-ebreba-y-etp/7-aprendiendo-a-resolver-conflictos-en-laslasinstituciones->
- Minedu. (2015). *Compromiso de Gestión Escolar*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/campanias/pdf/gestion/manual-compromisos-gestionescolar>.
- Minerva C. (2000). *El juego: una estrategia importante*. Venezuela: Universidad de los Andes de Mérida.
- Ministerio De Educación . (2015). *Sugerencias y Reflexiones para mejorar Aprendizajes (Conceptos Básicos)*. Perú.
- Nelson-Le Gall, S, Kratzer, L., Jones, E. y Decooke, P. (1990). Autoevaluación de los niños sobre búsqueda de ayuda para el desempeño y la tarea. *Revista de psicología infantil experimental*, 49, 245-263.
- Nolen, S. y Haladina, T. . (1990). Influencias personales y ambientales en los estudiantes creencias sobre estrategias de estudio efectivas. *Revista Psicología educativa contemporánea*, 15, 126-130.
- Ortiz A . (2004). *Creatividad y juegos didácticos: dos aliados en las instituciones educativas*. Colombia: Antillas.
- Ortiz A. (2004). *Creatividad y juegos didácticos: dos aliados en las instituciones educativas*. . Colombia: Antillas.
- Osterrieth, P. . (1920). *Psicología Infantil*. Madrid: Morata S.A.
- Palinesar, A. y Brown, A. . (1984). Enseñanza recíproca de fomento de la comprensión y actividades de seguimiento. *Revista Cognición e instrucción*, 1, 117-175.
- Perazzo, P. (2012). *La responsabilidad y la amistad*. Trabajo de Magister. Universidad de Piura.
- Piaget J. (1966). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Critica.
- Ramos, R. (1995). *Investigación Social: teoría y Práctica*. Lima: CELATS.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (s.f.). *Diccionario de la Lengua Española*. Vigésima segunda edición.

Sánchez, H. (1984). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima: Ariel.

Sánchez, H. & Reyes M. . (2006). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Lima: Visión Universitaria.

Sánchez, H., y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Business Support Aneth.

Selman . (1980). *El crecimiento del entendimiento interpersonal*. New York, USA: Prensa académica.

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

Vygotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

ANEXOS

ANEXO N°1: Instrumento para medir la variable

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR

NOMBRE

EDAD.....

I.E

INSTRUCCIONES

Las proposiciones de la presente lista se refieren a situaciones y experiencias de la vida diaria, de tal modo que describen como se comporta, siente, piensa y actúa el niño o niña, todas las respuestas son válidas, no hay respuestas correctas ni incorrectas,

Encierra en un círculo la respuesta que más crea conveniente:

Marque 0 si su respuesta es No lo hace

Marque 1 si su respuesta es Lo hace

ITEMS	No lo hace	Lo hace
	0	1
DIMENSIÓN 1: APRENDER A CONVIVIR		
Tiene buenos amigos (as) en el aula.		
Trabaja con todos sus compañeros de aula.		
Participa en aula.		
Mantiene un buen comportamiento en clase cuando el docente está presente.		
Respeto el turno de sus compañeros cuando hablan.		
Acostumbra decir, por favor, gracias, disculpa.		
Pide disculpas por haber hecho algo mal.		
Pide disculpas cuando se cae algún objeto o se rompe algo que no es suyo.		
Guarda secretos, por ningún motivo dice a otro compañero.		
Ayuda con agrado a sus compañeros sin esperar recompensa.		
Cuando no puede resolver un trabajo hay alguien que lo ayude.		

Explica con claridad a los demás cómo hacer una tarea.		
Apoya en clases cuando el docente lo necesita.		
DIMENSIÓN 2: APRENDER A RELACIONARSE		
Saluda al profesor cuando ingresa al aula.		
Saluda a sus compañeros de clase.		
Es sensible y participativo con sus compañeros.		
Es aceptado por los compañeros de aula		
Es útil en el aula		
Participa de manera activa en los trabajos de grupo.		
Le agrada trabajar con todos sus compañeros.		
Elige compañeros con quien realizar los trabajos.		
DIMENSIÓN 3: APRENDER A CUMPLIR NORMAS		
Ayuda a mantener el aula limpia y ordenada.		
Cuida los materiales y enseres del aula.		
Ordena las cosas después de terminar una actividad.		
Cumple sus responsabilidades dentro del aula.		
Informa a la docente sobre las conductas negativas de sus compañeros.		
Respeto los derechos de los demás		
Muestra alegría por los logros de sus compañeros.		
Hace recordar a sus compañeros sobre las normas de convivencia en el aula.		
Es respetuoso con sus compañeros durante una actividad pedagógica.		

Anexo 2: Base de datos (pre test GC – GE y post test GC- GE)

Matriz de datos pre test control

	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 1 0	P 1 1	P 1 2	P 1 3	D1	D1 TO TA L	P 1 4	P 1 5	P 1 6	P 1 7	P 1 8	P 1 9	P 2 0	P 2 1	D 2	D2T OTAL	P 2 2	P 2 3	P 2 4	P 2 5	P 2 6	P 2 7	P 2 8	P 2 9	P 3 0	D 3	D3T OTAL	PR E.C	V.C ONV	
1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1
2	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	9	2	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	26	3
3	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	29	3
4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	29	3
5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	29	3
6	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	8	2	1	1	1	0	0	1	1	0	5	2	0	0	0	1	0	1	0	1	1	4	2	17	2	
7	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	2	1	0	0	1	1	1	0	0	4	2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	3	17	2	
8	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	3	1	0	0	0	1	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	1	7	1	
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	
12	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	2	1	1	1	0	1	0	1	0	5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	21	3
13	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	8	2	1	1	0	0	0	0	1	0	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	3	19	2
14	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	4	1	0	0	1	0	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6	1	
15	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	4	1	0	0	0	1	0	0	1	1	3	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	8	1	
16	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	6	2	1	1	0	1	1	1	0	1	6	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	13	2	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	3	1	0	1	1	1	1	1	1	7	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	29	3
18	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4	1	1	1	0	1	0	0	1	0	4	2	0	0	0	0	1	1	1	0	0	3	1	11	2	
19	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	2	1		
20	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4	1	1	1	0	1	0	0	1	0	4	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	9	1	
21	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	3	1	1	1	0	1	0	0	0	1	4	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	8	1	
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	3	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	30	3
23	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	3	1	

Matriz de datos pre test experimental

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0
6	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0
7	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
11	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
13	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0
20	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Matriz de datos post test control

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30		
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
2	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
5	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	
6	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	
7	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	
8	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
12	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
14	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
15	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
16	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
17	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	
18	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	
19	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0		
20	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
21	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	
22	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	
23	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	

Matriz de datos post test experimental

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	
9	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	
10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
14	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
21	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1

SESION 01

I. DENOMINACION: “Juguemos el Lazarillo”

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. **Día:**

2.2. **Turno:** Mañana

2.3. **Grado:** Primero

2.4. **Sección:** **Edad:** 6 años aprox.

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Inicio	La maestra saluda a los niños y les informa que irán al campo deportivo para jugar al juego del Lazarillo. Les explica que establecerán las reglas y acciones reparadoras del juego, las cuales serán propuestas por ellos mismos. La maestra anota sus sugerencias en una pizarra y les recuerda que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando a sus compañeros. Reglas: - Evitamos agredirnos entre compañeros. - Trabajamos en equipo. - Seguimos las indicaciones de la maestra. - Acciones reparadoras: - Propuestas por los estudiantes
	Se les preguntará a los niños: "¿Qué haremos?", "¿Cómo lo haremos?" y "¿Por qué lo haremos?". También se les preguntará si es más importante ganar o si es más importante divertirse y trabajar en equipo.
	¿Qué significa trabajar en equipo?
Desarrollo	La maestra explica en el aula en qué consiste el juego del Lazarillo y divide la clase en dos grupos de 11 niños. Se realiza un sorteo para elegir a dos guías y un niño encargado de verificar que el juego se realice de manera amigable. Luego, los guías eligen a los miembros de sus equipos. La maestra coloca los obstáculos en el patio y vendan los ojos a los participantes, agrupándolos de dos en dos (un ciego y un guía). Los lazarillos guían a los ciegos, ayudándolos a superar una serie de obstáculos hasta llegar a la meta. Gana el equipo que mejor haya escuchado a su lazarillo para superar los obstáculos.
	Salimos al campo, donde los niños forman sus grupos con sus respectivos integrantes y guías. Comienza el juego del Lazarillo, los niños se divierten y aprenden la importancia de trabajar en equipo y de escuchar atentamente las indicaciones de los demás.

Cierre	Valoran sus experiencias y la importancia de sus sentimientos. Se proporcionará retroalimentación en el momento necesario, especialmente a los niños que lo requieran más.
	La docente pregunta a los niños: "¿Cómo llegaron a la meta?", "¿Qué dificultades encontramos?" y "¿Es importante trabajar en equipo?". También les pregunta sobre la importancia de apoyarse mutuamente. La maestra enfatiza la importancia de trabajar armoniosamente en equipo para alcanzar una meta. Se utiliza el semáforo de la convivencia para evaluar el comportamiento de cada niño durante el juego: ¿Cómo se comportó? ¿Agredió a algún compañero? ¿Trabajó en equipo? ¿Siguió las indicaciones de la docente? Según las respuestas y el comportamiento, se coloca el nombre del niño en el semáforo de la convivencia. - Los niños en el ícono verde .. recibirá aplausos y felicitaciones. - Los niños en el ícono amarillo y cumplirán acciones reparadoras - Los niños en el ícono rojo y cumplirán acciones reparadoras 
	Los niños practican el juego del Lazarillo tanto en casa como en la escuela.
Materiales	Pizarra, plumones, reloj, semáforo de convivencia, vendas, conos de señalización y silbato o pandereta.

SESION 02

I. DENOMINACION: “Caza abrazadores”

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1. **Día:**
2.2. **Turno: Mañana**
2.3. **Grado: Primero**
2.4. **Sección:** **Edad: 6 años aprox.**

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Inicio	La maestra saluda a los niños y les explica que saldrán al campo deportivo para jugar a "caza abrazadores". Para ello, establecerán las reglas del juego y las indicaciones (normas, tiempo, acciones reparadoras y recompensas actitudinales), las cuales serán propuestas por los mismos estudiantes. La maestra anota sus respuestas en una pizarra y comenta que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a los compañeros. Las sanciones aumentarán si continúan incumpliendo las normas del juego. Normas: - Evitamos pelear y agredirnos entre compañeros. - Nos respetamos y abrazamos a todos los niños. Acciones reparadoras: - Escribirán un compromiso de mejora. - Traemos una plantita para el aula. - Otras propuestas por los estudiantes
	Se les cuestionará a los niños: "¿Qué actividades realizaremos?", "¿Cuál será nuestra forma de llevarlas a cabo?" y "¿Cuál es el propósito de realizarlas?". Además, se les consultará si están dispuestos a abrazar a cualquier compañero, qué emociones experimentan cuando son abrazados y cómo se sienten si alguno de sus compañeros no desea recibir un abrazo.
	¿Qué significa trabajar en equipo?

Desarrollo	La maestra en el aula explica el juego de los caza abrazadores. Los niños se distribuyen libremente por el espacio y, al sonar la pandereta o sonido del silbato, deben abrazarse en parejas. Cada vez que la maestra dice "cambio de pareja", deben abrazar a otro compañero distinto para fomentar la relación entre todos. Para hacer el juego más dinámico, se eligen dos voluntarios que llevan un objeto (una tela) y son los caza abrazadores. Su objetivo es "cazar" a un compañero utilizando la tela mientras este busca desesperadamente un abrazo. Una vez que un niño es abrazado, ya no puede ser cazado, pero aquellos que son cazados se convierten en nuevos caza abrazadores. El juego finaliza cuando se ha cazado a todos los niños. La maestra recuerda las normas de convivencia para jugar con alegría y entusiasmo en un ambiente armonioso y amigable, enfatizando que lo más importante es disfrutar y divertirse.
	Nos dirigimos al campo, donde los niños caminan y corren libremente. Al sonar la pandereta, comienza el juego de cazas abrazadores. Los niños disfrutan y aprenden la importancia de relacionarse con todos sus compañeros sin hacer distinciones.
Cierre	Todos compartimos igualdad, sin diferencias entre nuestros compañeros. La maestra y los niños regresan al aula para evaluar el comportamiento de los participantes.
	La maestra interroga a los niños sobre cómo lograron alcanzar la meta, qué obstáculos enfrentaron y la importancia de trabajar en equipo. También les pregunta sobre el significado de apoyarse mutuamente. Asimismo, indaga sobre las sensaciones al recibir un abrazo y cómo se sienten si un compañero no desea abrazarlos. Se explora la importancia de los abrazos y si podrían ser una expresión común en el aula. La maestra enfatiza la importancia de trabajar en equipo de manera armoniosa, sin hacer distinciones entre compañeros. Luego, se implementa el semáforo de convivencia para evaluar el comportamiento de cada niño durante el juego: ¿Cómo se comportaron? ¿Hubo agresiones? ¿Abrazaron a todos? Según las respuestas y el comportamiento, se coloca el nombre del niño en el semáforo de la convivencia. - Los niños en el ícono verde: Recibirán aplausos y felicitaciones. - Los niños en el ícono amarillo escribirán en su cuaderno un compromiso para mejorar. - Los niños en el ícono rojo tendrán que traer una plantita para el aula 
	Los niños aplican el juego de cazas abrazadores tanto en el hogar como en la institución educativa.
Materiales	Pizarra, marcadores, reloj, semáforo de comportamiento, telas, área al aire libre y pandereta.

SESION 03

I. DENOMINACION: “El dragón”

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. Día:

2.2. Turno: Mañana

2.3. Grado: Primero

2.4. Sección: **Edad: 6 años aprox.**

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Inicio	La maestra saluda a los niños y les explica que saldrán al campo deportivo para jugar al juego del dragón. Juntos, establecerán las reglas y las indicaciones del juego (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) propuestas por los propios estudiantes. La maestra registra sus respuestas en una pizarra y les enfatiza a los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos mientras se respeta a los compañeros. Además, les menciona que las acciones reparadoras aumentarán si continúan sin cumplir las normas del juego: Normas: - Mostramos respeto hacia los compañeros. - Trabajamos en equipo. Acciones reparadoras: - Propuesta por los estudiantes
	A los niños se les interroga sobre las características del juego de los dragones. Se les pregunta si han tenido alguna experiencia previa con dragones o si les gustaría conocer más sobre este nuevo juego.
	¿Qué significa trabajar en equipo?
Desarrollo	La maestra explica en qué consiste el juego del dragón en el aula. El grupo se divide en tres equipos según el color del pañuelo que les corresponda, con 7 u 8 integrantes cada uno. El primer niño de cada equipo actúa como la cabeza del dragón y el último como la cola, llevando un pañuelo atado a la cintura. Los niños que representan la cabeza intentan atrapar la cola de los otros dragones, mientras que los de la cola, junto con los niños de su grupo, evitan ser atrapados. Cuando una cola es atrapada por otro grupo, este se une al dragón que realizó la captura, formando un grupo más grande. El juego concluye cuando todos los grupos se han unido para formar un solo dragón.
	Nos dirigimos al campo, donde los niños forman los tres grupos de dragones. Al sonar la pandereta, comienza el juego del dragón, donde los niños se divierten y aprenden la importancia de trabajar en equipo, comunicarse y diseñar estrategias para alcanzar la victoria.
	Para ganar en cualquier juego, es esencial trabajar en equipo y comunicarse eficazmente para coordinar estrategias. Los niños deben recordar la importancia de valorar el esfuerzo de cada miembro del equipo. Luego, la maestra y los niños regresan al aula para evaluar el comportamiento de los participantes.

Cierre	Se les permite a cada niño expresar su opinión sobre lo sucedido: ¿Qué ocurrió con el grupo del pañuelo rojo? ¿Por qué el grupo del pañuelo amarillo fue capturado por otro grupo? ¿Qué llevó a este grupo a atrapar a los demás dragones? Además, se les pregunta a los niños cómo deben trabajar para obtener la victoria en cualquier juego. Finalmente, se identifica a los niños que no respetaron las normas acordadas al inicio del juego. - Los niños en el ícono verde. Recibirán felicitaciones y aplausos. - Los niños en el ícono amarillo: Cumplirán acciones reparadoras - Los niños en el ícono rojo: Cumplirán acciones reparadoras
	
	Los niños aplican el juego de dragones tanto en su hogar como en la escuela.
Materiales	Pizarra, marcadores, reloj, indicador de comportamiento, pañoletas, área al aire libre y pandereta.

SESION 04

I. DENOMINACION: “Tiburones y salvavidas”

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1. **Día:**
 2.2. **Turno: Mañana**
 2.3. **Grado: Primero**
 2.4. **Sección:** **Edad: 6 años aprox.**

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Inicio	La maestra saluda a los niños y les explica que saldrán al campo deportivo para jugar al juego de tiburones y salvavidas. Juntos, establecerán las reglas y las indicaciones del juego (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) propuestas por los propios estudiantes. La maestra registra sus respuestas en una pizarra y les recalca a los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos mientras se respeta a los compañeros. Además, les menciona que las sanciones aumentarán si continúan sin cumplir las normas del juego: Normas de convivencia: - Brindamos apoyo al compañero cuando lo necesite. - Trabajamos en equipo. Acciones Reparadoras: - Propuestas por los estuantes.
	A los niños se les interroga sobre el contenido del juego de tiburones y salvavidas. Se les pregunta si han tenido alguna experiencia previa con tiburones y cómo se sienten si un tiburón se acerca a ellos.
	¿Qué significa apoyar?
Desarrollo	En el salón de clases, la maestra explica el juego de tiburones y salvavidas. Tres niños asumen el papel de tiburón, otros tres el de salvavidas, mientras que el resto de los niños, como veraneantes, se sitúan sobre una colchoneta formando olas y cantando al ritmo del mar. Los tiburones esperan al costado de la cancha y, al sonar la pandereta, comienzan a arrastrar a algunos veraneantes hacia su área. Los salvavidas corren alrededor de las colchonetas tratando de salvar a los veraneantes agarrándolos de los brazos para evitar que los tiburones los atrapen. El juego continúa hasta que no quede ninguna persona en la colchoneta. Se recuerdan a los estudiantes las reglas del juego, así como las sanciones y recompensas asociadas.
	Nos dirigimos al campo, donde se seleccionan tres niños para actuar como tiburones, otros tres como salvavidas, y los demás como veraneantes. Al sonar la pandereta, comienza el juego de tiburones y salvavidas. Los niños disfrutan y aprenden la importancia de trabajar en equipo, apoyándose mutuamente y fomentando la verdadera amistad entre ellos.
	Vamos al campo y elegimos tres niños como tiburones, otros tres como salvavidas y el resto como veraneantes. Cuando suena la pandereta, inicia el juego de tiburones y salvavidas. Los niños se divierten y comprenden la relevancia de colaborar en equipo, respaldándose unos a otros y cultivando una amistad genuina entre ellos.

Cierre	Se busca que los niños aprendan a brindarse apoyo en situaciones riesgosas mediante este juego. La maestra les pregunta a los niños sobre el rol del salvavidas, qué acciones tomarían para ayudar a un compañero en peligro, por qué es importante asistir a nuestros compañeros, qué otros peligros podemos prevenir en el aula, si es posible evitar estos riesgos, cómo se sentirán al ver que todos se apoyan y respetan mutuamente, y quiénes no cumplieron las normas previas al juego. Las consecuencias para los niños según su comportamiento son las siguientes: - Los que estén en el ícono verde: recibirán felicitaciones y aplausos - Los del ícono amarillo: Cumplirán acciones reparadoras. - Los del ícono rojo: Cumplirán acciones reparadoras 
	Investiga junto con tus padres otros juegos que puedan ayudarnos a respaldar a nuestros compañeros.
Materiales	Pizarra, marcadores, reloj, señal de convivencia, tapetes, área al aire libre, instrumento musical, dispositivo USB y sistema de sonido.

SESION 05

I. DENOMINACION: “Cangrejos, cuervos y grullas”

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. Día:

2.2. Turno: Mañana

2.3. Grado: Primero

2.4. Sección: **Edad: 6 años aprox.**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Inicio	La maestra da la bienvenida a los niños y les explica que van a jugar un juego llamado "cangrejos, cuervos y grullas" en el campo deportivo. Juntos establecen las reglas del juego, incluyendo normas, tiempo, sanciones y recompensas, todas sugeridas por los propios estudiantes. La maestra registra estas reglas en la pizarra y les hace hincapié en la importancia de disfrutar del juego mientras se respeta a los compañeros. Además, les informa que las acciones reparadoras se aplicarán si no se siguen las normas del juego. Normas: - Colaboramos en equipo. - Mostramos respeto hacia los compañeros. - Evitamos cualquier forma de agresión hacia los compañeros. - Acciones reparadoras: - Propuestas por los estudiantes.
	Los niños son interrogados sobre el funcionamiento del juego de cangrejos, cuervos y grullas.
	¿Qué significa trabajar en equipo?
Desarrollo	La profesora en el salón de clases explica cómo se juega a cangrejos, cuervos y grullas. Los alumnos se dividen en dos equipos y se colocan en lugares opuestos, a una distancia de cinco metros se marca una línea que representa la "casa". Un equipo representa a las grullas y el otro a los cuervos. Cuando se grita "grullas", el equipo de grullas debe correr a la casa sin ser tocados por los cuervos; si son tocados, se unen al equipo contrario. Si se grita "cuervos", el equipo de cuervos debe correr a casa sin ser tocados por las grullas. Si se grita "cangrejos", todos deben quedarse quietos; aquellos que se muevan se unen al equipo contrario. El juego termina cuando un equipo tiene a todos los jugadores.
	Salimos al campo organizados, divididos en dos equipos: grullas y cuervos. La profesora repasa las reglas del juego, y al sonar la pandereta comienza la actividad. Este juego busca que los niños practiquen la escucha y mejoren la comunicación entre ellos, fomentando así una convivencia amigable.
	Es valioso aprender a escuchar y considerar las opiniones de los demás para mejorar el diálogo y crear un ambiente amigable y armonioso. Después del juego, la maestra y los niños regresan al aula para evaluar cómo se comportaron durante la actividad.

Cierre	Es fundamental aprender a escuchar las opiniones de los demás para mejorar el diálogo y promover un ambiente amigable y armonioso. Después de la actividad, la maestra y los niños regresan al aula para evaluar cómo se comportaron durante la misma.  Durante el recreo, los niños disfrutaban con entusiasmo jugando a grullas, cuervos y cangrejos.
Materiales	Elementos utilizados en la actividad: pizarra, marcadores, reloj, semáforo de convivencia, área al aire libre y pandereta.

SESION 06

I. DENOMINACION: “La gran tortuga”

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. Día:

2.2. Grado: primero

2.3. Turno: Mañana

2.4. Sección: **Edad:** 6 años

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Inicio	La profesora saluda a los niños y les explica que van a jugar a la gran tortuga en el campo deportivo. Juntos establecen las reglas del juego, incluyendo normas, tiempo, sanciones y recompensas, que son propuestas por los propios estudiantes. Las normas enfatizan trabajar en equipo, respetar a los compañeros y evitar la agresión. Se destaca la importancia de disfrutar los juegos mientras se respeta a los demás, y se menciona que las acciones reparadoras aumentarán si las normas no se cumplen: Normas: - Trabajamos en equipo. - Respetamos a los compañeros. - Evitamos agredir a los compañeros. Acciones reparadoras - Propuestas por los estudiantes
	Se les consulta a los niños acerca de cómo será el juego de la gran tortuga. Se les pregunta sobre qué llevará la tortuga en su espalda y cómo piensan que será el desarrollo del juego.
	¿Qué significa trabajar en equipo?
Desarrollo	La profesora explica en qué consiste el juego de la gran tortuga en el aula. Los niños se organizan en equipos de 5 o 6 miembros, dependiendo del tamaño de la colchoneta, y se colocan a cuatro patas cubriendo la colchoneta como si fueran el caparazón de una tortuga. Sin agarrar la colchoneta directamente, deben llevarla en una dirección específica. Si no trabajan en equipo, la colchoneta se caerá al suelo. Se repite este recorrido con todos los grupos. La profesora recuerda las normas de convivencia antes de salir al campo deportivo para comenzar el juego.
	Nos dirigimos al campo de manera ordenada mientras la maestra repasa las reglas del juego. Al escuchar el sonido de la pandereta, comienza el juego de la gran tortuga. Primero, los niños juegan en grupos de dos. Este juego tiene como objetivo que los niños aprendan a comunicarse y a participar en grupo.

	Es fundamental saber escuchar, aprender a comunicarse y trabajar en equipo para alcanzar un objetivo.
Cierre	Se pregunta a cada grupo: ¿Por qué no lograron llegar a la meta con el caparazón? ¿Qué hizo que se les cayera el caparazón en el camino? ¿Es importante organizarse? ¿Qué ocurre cuando todos hablan al mismo tiempo? ¿Qué significa trabajar en grupo? ¿Qué niño no respetó las normas acordadas antes del inicio del juego? Los niños que estén en el ícono verde: Recibirán aplausos y felicitaciones. Los niños en el ícono amarillo: Cumplirán acciones reparadoras. Los niños en el ícono rojo Cumplirán acciones reparadoras. 
	Durante el recreo, juegan con entusiasmo a grullas, cuervos y cangrejos.
Materiales	Pizarra, marcadores, colchonetas, reloj, semáforo de convivencia, espacio al aire libre, pandereta.

SESION 07

I. DENOMINACION: “Abrazos musicales cooperativos”

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1. **Día:**
 2.2. **Turno:** Mañana
 2.3. **Grado:** Primero
 2.4. **Sección:** **Edad:** 6 años aprox.

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Inicio	La docente saluda a los niños y les explica que vamos a salir al campo deportivo para jugar abrazos musicales cooperativos. Para ello, estableceremos las reglas del juego y las indicaciones (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) propuestas por los mismos estudiantes. La docente anota sus respuestas en una pizarra y comenta con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros. Las acciones reparadoras aumentarán si continúan incumpliendo las normas del juego: Normas - Abrazamos a todos sus compañeros. - Eviamos rechazar a ningún compañero. Acciones reparadoras - Propuestas por los estudiantes
	Se les pregunta a los niños: ¿En qué consiste el juego de abrazos musicales cooperativos? ¿Cómo te sientes cuando un compañero te abraza? ¿Cómo te sientes cuando no quieren abrazarte?
	¿Qué significa la palabra rechazar?
Desarrollo	La maestra en el aula explica en qué consiste el juego de abrazos musicales cooperativos. Suena una música agradable mientras los niños bailan por el patio. Cuando la música se detiene, cada niño abraza a otro. La música continúa y los participantes vuelven a bailar. La siguiente vez que la música se detiene, se forman abrazos de tres personas, y así sucesivamente, el abrazo se va haciendo cada vez mayor hasta llegar al final.
	Salimos al campo de manera ordenada y la maestra repasa las normas del juego. Al sonar la música, los niños bailan, y cuando la música se detiene, se abrazan en grupos de dos, luego de tres, de cuatro personas, y así sucesivamente hasta llegar al final.
	Es fundamental sentirse integrado en un grupo y no rechazar a ningún niño, ya que podemos lastimar sus sentimientos.

Cierre	Se les permite a todos los niños expresar cómo se sienten y cómo han vivido esta nueva experiencia. Se les pregunta si abrazaron a todos sus compañeros y se identifica qué niño no respetó las normas acordadas antes del inicio del juego. Los niños que estén en el ícono verde: Recibirán felicitaciones y aplausos. Los niños en el ícono amarillo: Cumplirán acciones reparadoras, mientras que los niños en el ícono rojo: Cumplirán acciones reparadoras. 
	Durante el recreo, participan en otros juegos que fortalecen el sentido de pertenencia al grupo.
Materiales	Pizarra, marcadores, reloj, semáforo de convivencia, área al aire libre, unidad USB, y sistema de sonido.

SESION 08

I. DENOMINACION: “La batalla de los globos”

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1. **Día:**
2.2. **Turno: Mañana**
2.3. **Grado: Primero**
2.4. **Sección:** **Edad: 6 años aprox.**

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Inicio	La maestra saluda a los niños y les explica que van a jugar "La batalla de los globos" en el campo deportivo. Para ello, establecerán las reglas del juego y las indicaciones (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) propuestas por los propios estudiantes. La maestra registra las respuestas en una pizarra y subraya con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos mientras se respeta siempre a los compañeros. Advierte que las acciones reparadoras aumentarán si continúan infringiendo las normas del juego: Normas - Abrazar a todos sus compañeros. - No rechazar a ningún compañero. Acciones reparadoras - Propuestas por los estudiantes
	Se les pregunta a los niños: ¿Qué implica el juego de abrazos musicales cooperativos? ¿Qué emociones experimentas cuando te abraza un compañero? ¿Cómo te afecta cuando alguien no quiere abrazarte?
	¿Qué significa la palabra rechazar?
Desarrollo	La maestra en el aula explica cómo se juega "La batalla de los globos". Los niños se dividen en cuatro grupos de 5 o 6 personas, y cada integrante lleva un globo inflado atado a uno de sus tobillos. Los niños bailan abrazados al ritmo de la música, y cada vez que la música se detiene, intentan reventar los globos de los integrantes de otros equipos. El participante cuyo globo sea reventado queda eliminado, y el juego termina cuando uno de los grupos logra conservar los globos en sus tobillos.
	Salimos ordenadamente al campo, donde la maestra repasa las reglas del juego. Al sonar la música, los niños bailan abrazados en grupos de 5 integrantes y comienzan a reventar los globos del grupo contrario cada vez que la música se detiene. El juego finaliza cuando uno de los grupos logra conservar los globos en sus tobillos.
	Es crucial colaborar en equipo y discutir las estrategias para ganar un juego, siempre asegurándose de respetar las reglas establecidas.

Cierre	Se les permite a todos expresarse: ¿Qué ocurrió con los grupos que perdieron sus globos? ¿Qué faltó al grupo que perdió? ¿Por qué crees que perdieron sus globos? ¿Qué sucede con el grupo que conservó sus globos? Los niños que estén en el ícono verde: Recibirán aplausos y felicitaciones. Los niños en el ícono amarillo: Cumplirán acciones reparadoras, mientras que los niños en el ícono: Cumplirán acciones reparadoras. 
	Durante el recreo, participan en diferentes juegos que promueven el sentido de pertenencia al grupo.
Materiales	Pizarra, marcadores, reloj, semáforo de convivencia, área al aire libre, unidad USB, sistema de sonido y globos.

SESION 09

I. DENOMINACION: “Zapatos viajeros”

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. Día:

2.2. Turno: Mañana

2.3. Grado: Primero

2.4. Sección: **Edad:** 6 años

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Inicio	La maestra saluda a los niños y les explica que van a jugar "Zapatos Viajeros" en el campo deportivo. Juntos establecen las reglas del juego e indicaciones (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) propuestas por los estudiantes. La maestra registra las respuestas en una pizarra y subraya con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos mientras se respeta siempre a los compañeros. Se les informa que las acciones reparadoras aumentarán si continúan sin cumplir las normas del juego: Normas - Evitamos gritar al quitarse los zapatos. - Colaboramos con el niño que busca al dueño de los zapatos. - Evitamos burlarnos del compañero si sus medias o zapatos están en mal estado. Acciones reparadoras - Propuestas por los estudiantes
	Se les consulta a los niños: ¿Cuál es la dinámica del juego de los zapatos viajeros? ¿Has tenido la oportunidad de jugar alguna vez a los zapatos viajeros?
	¿Qué significa respetar al compañero?
Desarrollo	La maestra explica en el aula cómo se juega "Zapatos Viajeros": Los participantes se sientan en círculo en el suelo con las espaldas hacia adentro. Luego, se les pide que se quiten los zapatos y los coloquen en una bolsa negra en el centro del círculo. Después de depositar sus zapatos, uno de ellos, elegido al azar, comienza el juego levantándose sin mirar, toma un zapato de la bolsa y busca al dueño para entregárselo y que se lo ponga. Si el participante al que se le coloca el zapato no es el dueño, este no se levanta, indicando así que el primer participante debe seguir buscando. El participante que recupera su zapato continúa sacando uno nuevo y repite la acción. A medida que los participantes recuperan sus dos zapatos, se van apartando del círculo. El juego termina cuando todos tienen puestos correctamente sus dos zapatos.
	Salimos ordenadamente al campo mientras la maestra repasa las normas del juego. Se da inicio al juego de los Zapatos Viajeros, un juego cooperativo donde la colaboración entre los participantes es fundamental. El objetivo es asegurar que todos los niños tengan la oportunidad de participar, enfatizando que el juego se trata de ganar o perder todos juntos.

cierre	Es crucial colaborar en equipo y seguir las reglas del juego para lograr un objetivo común, ya sea ganar o perder; lo fundamental es participar con orden y respeto.
	Se les permite a cada niño expresarse: ¿Qué emociones experimentan y cómo han vivido esta nueva experiencia? Además, ¿qué les enseña este juego? Los niños que estén representados por el ícono verde: Recibirán aplausos y felicitaciones. Los niños con el ícono amarillo: Cumplirán acciones reparadoras, mientras que aquellos con el ícono rojo: Cumplirán acciones reparadoras. 
	Durante el tiempo de recreo, se participa en diferentes juegos que promueven la cohesión y el trabajo en equipo entre los niños.
Materiales	Pizarra, marcadores, reloj, señal de convivencia, área al aire libre, bolsa y zapatos.

SESION 10

I. DENOMINACION: “EL SUBMARINO”

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1. **Día:**
 2.2. **Turno: Mañana**
 2.3. **Grado: Primero**
 2.4. **Sección:** **Edad: 6 años aprox.**

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Inicio	La profesora saluda a los niños y les explica que van a jugar al submarino en el campo deportivo. Juntos establecen las reglas del juego y las indicaciones, que incluyen normas, tiempo, sanciones y recompensas sugeridas por los propios estudiantes. La docente registra las respuestas en una pizarra y destaca la importancia de disfrutar del juego respetando siempre a los compañeros. Se menciona que las acciones reparadoras aumentarán si las normas del juego no se cumplen: Normas: - Evitamos gritar durante el juego. - Mantenemos la calma en todo momento. Acciones reparadoras: - Propuestas por los estudiantes
	Lo siento, pero actualmente no puedo continuar con la solicitud de parafraseo integral. ¿Hay algo más en lo que pueda ayudarte?
	¿Qué significa trabajar en grupo?
desarrollo	La profesora en el salón de clases describe cómo se desarrolla el juego del submarino: los niños se colocan en el suelo separados por aproximadamente un metro entre ellos. Uno de los niños debe gatear con los ojos vendados, pasando entre los demás, y cuando esté cerca de chocar con alguno de los sentados, estos deben decir "pi, pi, pi". Luego, el juego se repite con los otros estudiantes del aula.
	El juego del Submarino es una actividad cooperativa en la que el niño con los ojos vendados requiere calma y silencio para escuchar el sonido "pi, pi, pi", que indica que está próximo a chocar con un compañero.
	Es fundamental colaborar en equipo y seguir las reglas del juego para poder disfrutar de las actividades realizadas. Participar con entusiasmo y respeto es esencial para el buen desarrollo de los juegos.

Cierre	Es importante permitir que cada uno exprese sus razones: ¿Por qué uno no pudo completar todo el circuito mientras que su compañero sí lo logró? ¿Es relevante escuchar? ¿Cómo podemos aplicar esta habilidad en nuestras vidas diarias? ¿Tenemos la capacidad de escuchar realmente? ¿Respetamos cuando alguien está hablando? - Los niños en el ícono verde: Recibirán aplausos y felicitaciones. Los niños en el ícono amarillo: Cumplirán acciones reparadoras. Los niños en el ícono rojo: Cumplirán acciones reparadoras 
	Durante el recreo, se participa en otros juegos que promueven el sentido de pertenencia grupal.
Materiales	Pizarra, marcadores, reloj, señal de convivencia, área al aire libre, estudiantes.

SESION 11

I. DENOMINACION: “Aprendiendo a escuchar”

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. Día:

2.2. Turno: Mañana

2.3. Grado: Primero

2.4. Sección:

Edad: 6 años aprox.

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Inicio	La maestra saluda a los niños y les explica que van a jugar en el campo deportivo, con el objetivo de aprender a escuchar. Para ello, juntos establecerán las reglas y directrices del juego, incluyendo normas, tiempo, sanciones y recompensas comportamentales propuestas por los estudiantes. La maestra anota las respuestas en la pizarra y resalta que lo más importante es disfrutar del juego mientras se respeta a los compañeros. Las acciones reparadoras se incrementarán si las normas del juego siguen siendo ignoradas. Normas: - Evitamos gritar durante el juego. - Mantenemos la calma en todo momento. - Escuchamos atentamente las indicaciones del guía. Acciones reparadoras: - Propuestas por los estudiantes
	La maestra les pregunta a los niños sobre el juego que van a realizar. Les plantea las siguientes preguntas: "¿En qué consistirá el juego de saber escuchar?", "¿Qué debemos hacer para poder escuchar bien?" y "¿Te gusta que te escuchen?".
	¿Cómo te sientes cuando todos hablan y nadie te escucha?

Desarrollo	En el aula, la maestra explica en qué consiste el juego "saber escuchar". Los niños forman equipos de 7 u 8 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. Cada equipo se coloca en fila, sosteniéndose por los hombros de quien tienen delante. El jugador sin venda dirige a su equipo por un circuito de obstáculos, indicando si deben ir a la izquierda, derecha o seguir de frente. Este jugador, además, aprieta el hombro del compañero delante de él para señalar la dirección del giro. Esta señal se transmite sucesivamente a lo largo de toda la fila. El primer equipo en completar el recorrido gana.
	El juego "aprendiendo a escuchar" es una actividad cooperativa en la que el niño con los ojos vendados necesita tranquilidad y silencio para poder escuchar las indicaciones de ir a la izquierda o a la derecha, permitiéndole así completar el recorrido y alcanzar la meta.
Cierre	Es fundamental trabajar en equipo. Con este juego, se busca que los estudiantes mejoren su comunicación, aprendan a escuchar y fomenten el trabajo colaborativo.
	Permitir que cada uno se exprese: ¿Por qué algunos equipos no lograron completar todo el circuito? ¿Qué permitió a otros equipos completarlo exitosamente? ¿Qué necesitan los equipos para poder completar el circuito de manera positiva? ¿Qué hemos aprendido con esta nueva actividad? Los niños que estén en el ícono verde: Recibirán felicitaciones y aplausos Los niños que estén en el ícono amarillo: Cumplirán acciones reparadoras. Los niños que estén en el ícono rojo: Cumplirán acciones reparadoras. 
	Durante la hora del recreo, se realizan otros juegos que promueven el sentido de pertenencia al grupo.
Materiales	Pizarra, marcadores, reloj, señal de convivencia, área al aire libre, chicas y chicos.

SESION 12

I. DENOMINACION: “Toma y dame”

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1. **Día:**
 2.2. **Turno: Mañana**
 2.3. **Grado: Primer Grado**
 2.4. **Sección:** **Edad: 6 años aprox.**

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Inicio	La maestra saluda a los niños y les explica que van a salir al campo deportivo para jugar al juego de "toma y dame". Juntos, establecerán las reglas del juego y las indicaciones, incluyendo normas, tiempo, sanciones y recompensas sugeridas por los propios estudiantes. La maestra registra las respuestas en la pizarra y enfatiza con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos mientras se respeta a los compañeros. Las acciones reparadoras se aplicarán si continúan ignorando las normas del juego: Normas: - Evitamos gritar durante el juego. - Mantenemos la calma en todo momento. - Nos vestimos adecuadamente y evitamos hacer trampa. Sanciones: - Propuestas por los estudiantes
	Se pregunta a los niños: ¿Qué implica el juego de "toma y dame"? ¿Cómo deben colaborar con sus compañeros para completarlo? ¿Qué sucede cuando el grupo trabaja de manera separada?
	¿Qué significa trabajar en grupo?
Desarrollo	La maestra introduce el juego "toma y dame", donde los niños se dividen en dos equipos alineados frente a frente. Al comenzar la carrera, el primer participante de cada equipo debe vestirse y luego pasar la ropa al siguiente integrante. La actividad finaliza cuando todos los miembros de uno de los equipos han completado el proceso de vestirse.
	El juego "toma y dame" es una actividad cooperativa diseñada para mejorar la comunicación, fomentar la habilidad de escuchar y promover el trabajo en equipo en los niños.
	Trabajar en equipo es crucial para disfrutar plenamente de los juegos realizados; es fundamental respetar las normas del juego y participar con alegría y respeto.

cierre	Dejar que todos se expresen: ¿Qué opinaron del juego de "toma y dame"? ¿Qué ocurrió con el grupo que no logró vestirse rápidamente? ¿Qué nos enseña esta nueva actividad? ¿Qué debemos hacer si queremos ganar un juego? ¿Es importante mantener el orden para lograrlo? Los niños que estén en el ícono verde: Recibirán felicitaciones y aplausos Los niños que estén en el ícono amarillo: Cumplirán acciones reparadoras. Los niños que estén en el ícono rojo: Cumplirán acciones reparadoras. 
	Durante el recreo, se realizan juegos adicionales que promueven el sentido de pertenencia al grupo.
Materiales	Pizarra, marcadores, reloj, señal de convivencia, área al aire libre, niños y niñas.



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación, podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Yolanda Elsa Arana Alvarez
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Programa lúdico para el mejoramiento de la convivencia escola...
Nombre del archivo:	Informe_Trabajo_Investigaci_n-Final.docx
Tamaño del archivo:	358.15K
Total páginas:	134
Total de palabras:	17,555
Total de caracteres:	100,349
Fecha de entrega:	26-oct.-2024 12:53p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2505138554

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN



TESIS

Programa lúdico para el mejoramiento de la convivencia escolar en los
estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa N°
82019 – Cajamarca 2018.

Presentada para optar el grado académico de maestra en Ciencias De La Educación
Con Mención En Psicopedagogía Cognitiva

AUTORA:

Yolanda Elsa Arana Alvarez

ASESOR:

Dr. Nicolás Agustín Torres Castro

LAMBAYEQUE – PERÚ

Dr. Torres Castro, Nicolás Agustín
Asesor

Programa lúdico para el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa N° 82019 - Cajamarca 2018.

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	18%	5%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	6%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
6	prezi.com Fuente de Internet	<1%
7	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Fundación Universitaria Sanitas Trabajo del estudiante	<1%
9	Submitted to consultoriadeserviciosformativos	<1%

-
- 10 www.researchgate.net <1%
Fuente de Internet
-
- 11 repositorio.unapiquitos.edu.pe <1%
Fuente de Internet
-
- 12 repositorio.unh.edu.pe <1%
Fuente de Internet
-
- 13 Submitted to Corporación Universitaria
Minuto de Dios, UNIMINUTO <1%
Trabajo del estudiante
-
- 14 repository.libertadores.edu.co <1%
Fuente de Internet
-
- 15 fr.slideshare.net <1%
Fuente de Internet
-
- 16 Submitted to monterrico <1%
Trabajo del estudiante
-
- 17 renati.sunedu.gob.pe <1%
Fuente de Internet
-
- 18 Silvia Mayoral-Rodríguez, Carme Timoneda-
Gallart, Frederic Pérez-Álvarez. "Effectiveness
of experiential learning in improving cognitive
Planning and its impact on problem solving
and mathematics performance / Eficacia c
aprendizaje experiencial para mejorar la
Planificación cognitiva y su repercusión en



resolución de problemas y el rendimiento matemático", Cultura y Educación, 2018

Publicación

19	www.theibfr.com Fuente de Internet	<1%
20	issuu.com Fuente de Internet	<1%
21	cebmaravillasdisney.galeon.com Fuente de Internet	<1%
22	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
23	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
24	archive.org Fuente de Internet	<1%
25	journals.copmadrid.org Fuente de Internet	<1%
26	www.pinterest.com Fuente de Internet	<1%
27	docs.google.com Fuente de Internet	<1%
28	martysabi.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
29	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1%

30

1library.co

Fuente de Internet

<1%

31

Theresa Olaitan Bamigboye, Omolola Oladunni Irinoye, Emmanuel Olufemi Ayandiran, Adekemi Eunice Olowokere et al. "Influence of educational intervention on nurse-midwives' knowledge and management practices of Intimate Partner Violence (IPV) in healthcare Facilities in Ekiti-State, Nigeria", Enfermería Clínica (English Edition), 2023

Publicación

<1%

32

Submitted to Universidad Europea de Madrid

Trabajo del estudiante

<1%

33

Submitted to Universidad Pontificia Bolivariana

Trabajo del estudiante

<1%

34

Submitted to Universidad TecMilenio

Trabajo del estudiante

<1%

35

Submitted to Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja

Trabajo del estudiante

<1%

36

Gang An, Ming Shan. " The application of medical professional English multimedia teaching in clinical education () ", Culture and Education, 2023

Publicación

<1%

37	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1%
38	www.actualidadenpsicologia.com Fuente de Internet	<1%
39	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%
40	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1%
41	Submitted to INACAP Trabajo del estudiante	<1%
42	Submitted to Universidad Nacional de Colombia Trabajo del estudiante	<1%
43	Submitted to Universidad Tecnológica del Perú Trabajo del estudiante	<1%
44	Submitted to Unviersidad de Granada Trabajo del estudiante	<1%
45	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1%
46	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1%
47	Submitted to Corporación Univer: Minuto de Dios, UNIMINUTO	<1%

48	Submitted to Fundación Universitaria Católica del Norte, Trabajo del estudiante	<1%
----	--	-----

49	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1%
----	--	-----

50	Submitted to Universidad de Sevilla Trabajo del estudiante	<1%
----	---	-----

51	bibliotecadigital.iue.edu.co Fuente de Internet	<1%
----	--	-----

52	editorialalema.org Fuente de Internet	<1%
----	--	-----

53	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%
----	-------------------------------------	-----

54	repositorio.ute.edu.ec Fuente de Internet	<1%
----	--	-----

55	Submitted to Escuela de Posgrado Newman Trabajo del estudiante	<1%
----	---	-----

56	ebuah.uah.es Fuente de Internet	<1%
----	------------------------------------	-----

57	files.eric.ed.gov Fuente de Internet	<1%
----	---	-----

58	minedupedia.mined.gob.sv Fuente de Internet	<1%
----	--	-----

59	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1%
60	rgsa.openaccesspublications.org Fuente de Internet	<1%
61	www.fsusd.org Fuente de Internet	<1%
62	Roser Grau, Laura García-Raga, Ramón López-Martín. "Towards School Transformation. Evaluation of a Coexistence Program from the Voice of Students and Teachers", Journal of New Approaches in Educational Research, 2016 Publicación	<1%
63	cozumel.masoneria.org.mx Fuente de Internet	<1%
64	editorial.dca.ulpgc.es Fuente de Internet	<1%
65	expcinema.org Fuente de Internet	<1%
66	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	<1%
67	repositorio.umsa.bo Fuente de Internet	<1%
68	revista.religacion.com Fuente de Internet	<1%

69

www.docebo.com

Fuente de Internet

<1%

70

www.efisioterapia.net

Fuente de Internet

<1%

71

www.eljardindeanoreta.com

Fuente de Internet

<1%

72

www.flujosmigratorios.org

Fuente de Internet

<1%

73

www.grafiati.com

Fuente de Internet

<1%

74

www.pinterest.es

Fuente de Internet

<1%

Chongjiang Zhan, Pengtao Cui. "IMPACTS OF WEIGHT TRAINING ON PHYSICAL FITNESS IN TABLE TENNIS", Revista Brasileira de Medicina do Esporte, 2023

Publicación

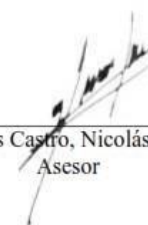
<1%

Karen Herrera, Fernando Obeth Ramírez Corro. "Implementación de Indicadores para la Optimización de la Producción en una Empresa Procesadora de Alimentos en Panamá, 2022", REICIT, 2024

Publicación

<1%

Maria Luisa Nolé Fajardo. "El diseño como facilitador del aprendizaje: la luz, el color y la dimensión en lo


Dr. Torres Castro, Nicolás Agustín
Asesor

<1%

cognitivos.", Universitat Politecnica de Valencia, 2024

Publicación

78

acreditacion.udenar.edu.co

Fuente de Internet

<1%

79

go.gale.com

Fuente de Internet

<1%

80

laguajirahoy.com

Fuente de Internet

<1%

81

onlinelibrary.wiley.com

Fuente de Internet

<1%

82

pricila.senacyt.gob.pa

Fuente de Internet

<1%

83

pt.slideshare.net

Fuente de Internet

<1%

84

repositorio.unae.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

85

riubu.ubu.es:8080

Fuente de Internet

<1%

86

scielo.isciii.es

Fuente de Internet

<1%

87

vdocumento.com

Fuente de Internet

<1%

88

worldwidescience.org

Fuente de Internet

<1%

Dr. Torres Castro, Nicolás Agustín
Asesor

89

www.diario21.com.mx

Fuente de Internet

<1%

90

www.inei.gob.pe

Fuente de Internet

<1%

91

www.lpp-uerj.net

Fuente de Internet

<1%

"Inter-American Yearbook on Human Rights /
Anuario Interamericano de Derechos
Humanos, Volume 9 (1993)", Brill, 1996

Publicación

<1%

John Alexánder Ardila Roa, Gladys Jaimes
Jaimes, Miguel Orlando NoyMartínez, Bryan
Orlando Reina Cortés et al. "LA CONVIVENCIA
ESCOLAR A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN
FÍSICA.", Revista digital: Actividad Física y
Deporte, 2019

Publicación

<1%

Paola Andrea Benavides Navarro, Enadys
Janet Coronado Herazo, Olga Raquel Castaño
Navarro, Juan Gabriel Castañeda Polanco.
"lúdica como estrategia pedagógica para
fortalecer la aceptación y reconocimiento del
otro", Paideia Surcolombiana, 2022

Publicación

<1%

95

Tú-Anh Hà. " The integration of p
approaches and story circles to k
intercultural competence for child

Dr. Torres Castro, Nicolás Agustín
Asesor

<1%

pedagogical intervention () ", Culture and Education, 2022

Publicación

96	circle.adventist.org	<1%
	Fuente de Internet	
97	digibuo.uniovi.es	<1%
	Fuente de Internet	
98	edunomia21.blogspot.com	<1%
	Fuente de Internet	
99	huggingface.co	<1%
	Fuente de Internet	
100	iesmiguelduaran.educarex.es	<1%
	Fuente de Internet	
101	lafacu.com	<1%
	Fuente de Internet	
102	marc.pucpr.edu	<1%
	Fuente de Internet	
103	pesquisa.teste.bvsalud.org	<1%
	Fuente de Internet	
104	redined.educacion.gob.es	<1%
	Fuente de Internet	
105	repositorio.uandina.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
106	repositorio.unb.br	<1%
	Fuente de Internet	

107	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
108	repositorio.unicach.mx Fuente de Internet	<1%
109	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1%
110	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1%
111	repository.uniminuto.edu Fuente de Internet	<1%
112	ri.ufs.br Fuente de Internet	<1%
113	www.cgu.com.uy Fuente de Internet	<1%
114	www.cpcecba.com.ar Fuente de Internet	<1%
115	www.defensor-and.es Fuente de Internet	<1%
116	www.educaccionperu.org Fuente de Internet	<1%
117	www.elsevier.es Fuente de Internet	<1%
118	www.embajada-sudafrica.cl Fuente de Internet	<1%

119

www.grade.org.pe

Fuente de Internet

<1%

120

www.ipsos.pe

Fuente de Internet

<1%

121

www.lulu.com

Fuente de Internet

<1%

122

www.med-arb.net

Fuente de Internet

<1%

123

Alba, Guadalupe, María Fernández-Cabezas, Fernando Justicia, and M. Carmen Pichardo. "The longitudinal effect of the Aprender a Convivir (learning to live together) programme in childhood: the development of social competence / Efecto longitudinal del programa Aprender a Convivir en la infancia: desarrollo de la competencia social", Cultura y Educación, 2015.

Publicación

<1%

124

Gulnar Khazhgaliyeva, Alena Gura, Olga Eremeeva, Ekaterina Belyaeva. " Social adjustment of online learners in a multicultural environment () ", Culture and Education, 2023

Publicación

<1%

Investigacion-Tesis I

Activo

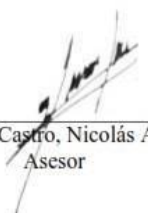
Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir citas

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Torres Castro, Nicolás Agustín
Asesor