

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Actividades lúdicas para promover la sana convivencia escolar en
estudiantes de 4 grado de la I.E N°10144 Motupe**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación,
especialidad de Educación Primaria.

Autores

Bach. Callaca Santos Gerardo Jaime

Bach. Roque Sanchez Emiliano

Asesor:

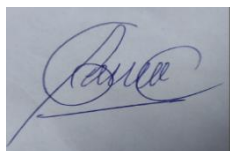
Dr. Castro Kikuchi Jorge Isaac

Lambayeque - Perú

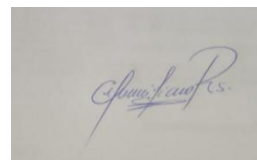
2026

Actividades lúdicas para promover la sana convivencia escolar en estudiantes de 4 grado
de la I.E N°10144 Motupe

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación,
especialidad de Educación Primaria.



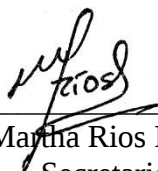
Callaca Santos Gerardo Jaime
Investigador



Roque Sánchez Emiliano
Investigador



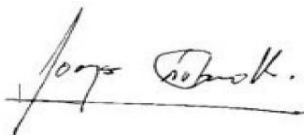
Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elias
Presidente



Dra. Martha Rios Rodriguez
Secretario



Dr. Juan Carlos Granados Barreto
Vocal



Dr. Castro Kikuchi Jorge Isaac
Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 476-2026

Siendo las 16:00 horas, del día martes 16 de junio 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/azr-eqxs-vtx> por mandato de la Resolución N° 1959-2026-D-FACHSE de fecha 11 de junio de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0391-2025-D-FACHSE de fecha 27 de enero de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
Secretario(a)	: Dr. Martha Rios Rodriguez
Vocal	: M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto
Asesor(a) Metodológico	: Dr. CASTRO KIKUCHI, JORGE ISAAC
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER LA SANA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE 4 GRADO DE LA I.E N°10144 MOTUPE Presentada por GERARDO JAIME CALLACA SANTOS y EMILIANO ROQUE SANCHEZ para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Primaria.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de 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 17 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO**.

Siendo las 17:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


 Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
 PRESIDENTE(A)


 Dr. Martha Rios Rodriguez
 SECRETARIO(A)


 M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto
 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, Jorge Isaac Castro Kikuchi, usuario revisor de la tesis titulada:

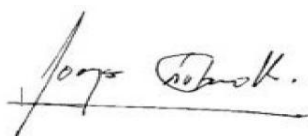
Actividades lúdicas para promover la sana convivencia escolar en estudiantes de 4 grado de la I.E N°10144 Motupe

Cuyos autores son: Callaca Santos Gerardo Jaime con DNI N°76384663 y Roque Sanchez Emiliano, con DNI N°80539190, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 13% 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, 06 de noviembre de 2025



Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI: 16453781
Asesor
ORCID ID: 0000-0003-1912-5551

Se anexa:

- Resumen de Reporte automatizado de similitudes.
- Recibo Digital

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

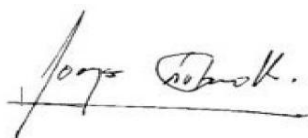
Actividades lúdicas para promover la sana convivencia escolar en estudiantes de 4 grado de la I.E N°10144 Motupe

INFORME DE ORIGINALIDAD

13 %	12 %	7 %	7 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

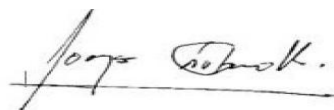
FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	2 %
2	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1 %
3	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1 %
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
5	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	<1 %
6	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
7	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
8	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
9	Submitted to MOODLE Trabajo del estudiante	<1 %
10	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	



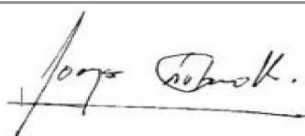
Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI: 16453781
Asesor

		<1 %
12	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
13	dilemascontemporaneoseduccionpoliticaayvalores.com Fuente de Internet	<1 %
14	colegioseminario.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	api repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	www.tdx.cat Fuente de Internet	<1 %
18	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
19	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to uniminuto Trabajo del estudiante	<1 %
22	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	jeks1jhire.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1 %



Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI: 16453781
Asesor

26	León Quintero, Paula Marcela Meneses Santos, Silvia Juliana Muñoz Gutiérrez, Ingridt Eliana. "Plan de actualización en educación inclusiva para la institución educativa Las Américas de la ciudad de Bogotá", Universidad El Bosque (Colombia) Publicación	<1 %
27	Vellón, Jissenia Rivera. "Perspectivas de las guías Montessori ante la integración de la modalidad de aprendizaje combinado (B-Learning) en el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel elemental del sistema público Montessori de Puerto Rico.", Universidad Ana G Méndez - Gurabo Publicación	<1 %
28	Ariel Vinicio Coronel Jima, Steveen Bolívar Nieto Aldaz, Rodrigo Alejandro Aguirre Vega, Bryan Andrés Ramírez Saritama. "Las Prácticas Lúdicas y su influencia en la Motricidad Fina de niños de 4 años: Revisión Sistemática", Revista Interdisciplinaria de Educación, Salud, Actividad Física y Deporte, 2024 Publicación	<1 %
29	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	www.ssccaqp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	profile.d62.org Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
33	revistainterdisciplinaria.com Fuente de Internet	<1 %



Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI: 16453781
Asesor

34	renati.sunedu.gob.pe Puente de Internet	<1 %
35	Submitted to Universidad TecMilenio Trabajo del estudiante	<1 %
36	dspaceserver.ube.edu.ec Puente de Internet	<1 %
37	repositorio.uladech.edu.pe Puente de Internet	<1 %
38	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
39	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1 %
40	dspace.ucacue.edu.ec Puente de Internet	<1 %
41	idoc.pub Puente de Internet	<1 %
42	repositorio.une.edu.pe Puente de Internet	<1 %
43	Yanque Quiñones, Catalina. "Los juegos andinos en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas del 2º grado de la Institución Educativa N° 56423 de Occobamba – Canchis – Cusco", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1 %
44	amautaenlinea.com Puente de Internet	<1 %
45	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Puente de Internet	<1 %
46	wwwn.mec.es Puente de Internet	<1 %

Excluir citas

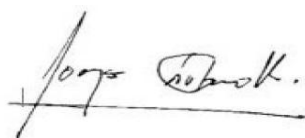
Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI: 16453781
Asesor

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD

turnitin

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:	Callaca Santos Gerardo Jaime Roque Sanchez Emiliano
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Actividades lúdicas para promover la sana convivencia escolar...
Nombre del archivo:	escolar_en_estudiantes_de_4_grado_de_la_I.E_N_10144_Motup...
Tamaño del archivo:	15.65M
Total páginas:	210
Total de palabras:	30,686
Total de caracteres:	177,859
Fecha de entrega:	18-nov-2025 04:13p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2819978079



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TEXTO

Actividades lúdicas para promover la sana convivencia escolar en
estudiantes de 4 grado de la I.E.N. 10144 Motup...

PARA ENTREGAR EN EL SISTEMA TURNITIN

Concedido en: Educación, correspondencia presentada

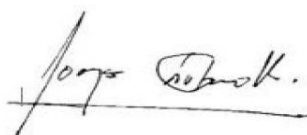
Autentico

Dr. Callaca Santos Gerardo Jaime
Dr. Roque Sanchez Emiliano
Autor

Dr. Jorge Kikuchi Inga
Contratista - Parte

2025

Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.



Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI: 16453781
Asesor

DEDICATORIA

A mi hija Gabi, quien se ha convertido en el centro de mi vida y en la razón de cada uno de mis esfuerzos. Tu sonrisa, tu alegría y tus sueños me inspiran a seguir adelante cada día. Que esta dedicación sea un reflejo de mi amor incondicional y de mi deseo de verte crecer, conquistar tus metas y transformar tu vida en aquello que siempre has imaginado. Gracias por enseñarme, con tu presencia, el verdadero sentido de la vida y la fuerza del amor que todo lo impulsa.

Gerardo

Dedico esta tesis a mis padres, quienes con su amor, esfuerzo y enseñanzas han forjado la persona que soy hoy. Su ejemplo de dedicación y perseverancia ha sido la luz que me ha guiado en cada paso de mi camino académico. A mi familia, gracias por ser mi sostén, por celebrar mis logros y brindarme ánimo en los momentos de dificultad. Cada página de este trabajo lleva consigo la gratitud y el cariño que siento por ustedes, porque sin su apoyo incondicional este sueño no habría sido posible.

Emiliano

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, mi Padre Celestial, por guiarme, fortalecerme y darme la perseverancia necesaria para alcanzar cada meta en mi camino académico. A mis padres, Lorenza y Eliseo, les expreso mi más profundo agradecimiento por el amor, apoyo incondicional y sacrificios que hicieron durante todo mi proceso de formación; su ejemplo de dedicación y constancia ha sido mi inspiración constante. A mis hermanos, gracias por sus palabras de aliento, su compañía y la fuerza que me transmitieron en los momentos difíciles, animándome a seguir adelante y culminar con éxito mis estudios. Este logro es el reflejo del amor, la fe y el respaldo que Dios y mi familia han sembrado en mí.

Gerardo

Agradezco primero a Dios, fuente de sabiduría, fortaleza y guía en cada paso de mi vida, por darme la oportunidad, la perseverancia y la inspiración necesarias para alcanzar este logro. A mis padres, Crecenciano Roque Huamán e Hipólita Sánchez Vilcabana, les agradezco profundamente por su amor incondicional, sus enseñanzas y el ejemplo constante de esfuerzo y dedicación. A mi esposa, Carmen Martha Díaz Rodríguez, gracias por su apoyo inquebrantable, su paciencia y su compañía en cada momento de este camino. Este logro es el reflejo del amor, la fe y la guía que todos ustedes han sembrado en mí.

Emiliano

ÍNDICE

CARÁTULA -----	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN-----	iii
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD -----	iv
REPORTE DE SIMILITUD AUTOMATIZADO-----	v
RECIBO DIGITAL -----	ix
DEDICATORIA -----	x
AGRADECIMIENTO-----	xi
ÍNDICE -----	xii
ÍNDICE DE TABLAS -----	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS -----	xv
RESUMEN -----	xvi
ABSTRACT -----	q
INTRODUCCIÓN -----	1
CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO -----	4
1.1. Antecedentes-----	4
1.1.1. A nivel internacional-----	4
1.1.2. A nivel Nacional -----	6
1.1.3. A nivel Regional y/o Local -----	8
1.2. Bases Teóricas-----	9
1.2.1. Bases teóricas que fundamentan la investigación en la variable: Actividades lúdicas9	
1.2.1.1. Teoría Constructivista -----	9
1.2.1.2. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky -----	10
1.2.1.3. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel -----	11
1.2.1.4. Actividades Lúdicas -----	12
1.2.1.5. Dimensiones de la variable: Actividades lúdicas -----	17
1.2.2. Bases que sustentan la variable: Convivencia escolar -----	20
1.2.2.1. Teoría del Desarrollo Moral de Kohlberg-----	20
1.2.2.2. Teoría del Aprendizaje Social de Bandura-----	21
1.2.2.3. Teoría del Aprendizaje Cooperativo de Johnson y Johnson -----	21
1.2.3. Dimensiones de la variable: Pensamiento crítico -----	21
1.3. Bases Conceptuales -----	24
1.4. Operacionalización de Variables -----	31
CAPITULO II: DISEÑO METODOLÓGICO -----	33
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis -----	33
2.1.1. Diseño de contrastación de hipótesis -----	33

2.1.2. Procedimiento a seguir en la investigación -----	34
2.2. Población y muestra -----	35
2.2.1. Población-----	35
2.2.2. Muestra -----	36
2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.-----	37
2.4. Métodos y procedimientos para la recolección de datos -----	39
2.5. Análisis estadístico de los datos -----	40
CAPITULO III. RESULTADOS -----	42
3.1. Resultados-----	42
CAPITULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS-----	62
CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN-----	65
5.1. Propuesta de sesiones basadas en cuentos -----	65
5.1.1. Presentación -----	65
5.1.2. Bases Teóricas Científicas -----	65
5.1.3. Objetivos -----	68
CONCLUSIONES -----	70
RECOMENDACIONES -----	71
REFERENCIAS-----	73
ANEXOS -----	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variable actividades lúdicas-----	31
Tabla 2 Operacionalización de la variable sana convivencia escolar-----	32
Tabla 3 Población de estudiantes -----	36
Tabla 4 Muestra de estudiantes-----	37
Tabla 5 1.¿Cuándo tus compañeros te molestan, tú respondes con algún tipo de agresión física? -	42
Tabla 6 2.¿Alguno de tus compañeros te ha golpeado? -----	43
Tabla 7 ¿Tus compañeros se dirigen a ti con algún sobrenombre u otra palabra que no sea tu nombre cuando quieren molestarte? -----	44
Tabla 8 ¿Alguna vez te has sentido intimidado en clase o te han amenazo tus compañeros? -----	46
Tabla 9 ¿Realizas con alegría el trabajo en equipo que te encomienda tu maestra? -----	48
Tabla 10 ¿Te gusta realizar trabajo en equipo con tus compañeros en las sesiones de aprendizaje que realiza tu maestra?-----	49
Tabla 11 ¿Demuestras comprensión ante los compañeros que se muestran tristes, enojados, pensativos o detraídos? -----	52
Tabla 12 ¿Apoyas a tus compañeros en actividades o tareas que se realizan en el aula, las cuales ellos no comprenden? -----	53
Tabla 13 ¿Participas con tus compañeros en la toma de decisiones de forma democrática? -----	56
Tabla 14 ¿Escuchas las opiniones de los integrantes de tu grupo para luego tomar una decisión democrática? -----	57
Tabla 15 Prueba de normalidad de Shapiro–Wilk -----	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	¿Cuándo tus compañeros te molestan, tú respondes con algún tipo de agresión física?--	43
Figura 2	¿Alguno de tus compañeros te ha golpeado?-----	44
Figura 3	¿Tus compañeros se dirigen a ti con algún sobrenombre u otra palabra que no sea tu nombre cuando quieren molestarte? -----	45
Figura 4	¿Alguna vez te has sentido intimidado en clase o te han amenazado tus compañeros? ----	46
Figura 5	Análisis General Dimensión: Prevención de Violencia -----	47
Figura 6	¿Realizas con alegría el trabajo en equipo que te encomienda tu maestra? -----	49
Figura 7	¿Te gusta realizar trabajo en equipo con tus compañeros en las sesiones de aprendizaje que realiza tu maestra?-----	50
Figura 8	Dimensión: Aprendizaje colaborativo -----	51
Figura 9	¿Demuestras comprensión ante los compañeros que se muestran tristes, enojados, pensativos o detraídos? -----	53
Figura 10	¿Apoyas a tus compañeros en actividades o tareas que se realizan en el aula, las cuales ellos no comprenden?-----	54
Figura 11	Dimensión: Relación Sinter Personales-----	55
Figura 12	¿Participas con tus compañeros en la toma de decisiones de forma democrática? -----	57
Figura 13	¿Escuchas las opiniones de los integrantes de tu grupo para luego tomar una decisión democrática? -----	58
Figura 14	Dimensión: Relaciones democráticas -----	59
Figura 15	Tabla General de Instrumento Aplicado -----	60
Figura 16	PROPUESTA -----	69

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general proponer actividades lúdicas para promover la sana convivencia escolar en estudiantes de 4° grado de la I.E. N°10144 “Virgen de Fátima” de Motupe. La población estuvo constituida por 87 estudiantes, mientras que la muestra incluyó 28 alumnos del 4° grado “C”, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y propositivo, con nivel descriptivo y diseño no experimental de corte transversal, orientado a diagnosticar la convivencia escolar y diseñar estrategias de intervención. Se aplicaron cuestionarios tipo Likert a estudiantes y docente de aula, validados por expertos, como instrumentos de recolección de datos, con el fin de evaluar las dimensiones de prevención de violencia, aprendizaje colaborativo, relaciones interpersonales y relaciones democráticas.

Los resultados revelaron alta incidencia de agresión física y verbal, con aproximadamente el 60 % de los estudiantes reaccionando frecuentemente con violencia y un 95 % reportando haber sido víctima de agresiones físicas en alguna medida. Asimismo, se evidenció baja disposición al trabajo colaborativo, escaso apoyo mutuo y limitada participación en la toma de decisiones democráticas, indicando déficits en empatía, cooperación y prácticas participativas en el aula. La prueba de normalidad de Shapiro–Wilk mostró que los datos no se distribuyeron normalmente, lo que justificó un análisis descriptivo basado en frecuencias y porcentajes.

Se concluyó que la convivencia escolar presentaba deficiencias significativas que afectaban la interacción y el clima emocional del aula. En consecuencia, se diseñaron actividades lúdicas contextualizadas, orientadas a fortalecer la cooperación, el respeto, la inclusión y la participación democrática, con el objetivo de promover un ambiente escolar más seguro y positivo.

Palabras clave: Convivencia, juego, actividades lúdicas, violencia, aprendizaje colaborativo, relaciones interpersonales y relaciones democráticas.

ABSTRACT

The general objective of this research was to propose recreational activities to promote healthy school coexistence among 4th-grade students at the I.E. N°10144 “Virgen de Fátima” school in Motupe. The population consisted of 87 students, while the sample included 28 students from 4th grade “C”, selected through non-probability convenience sampling.

The study was conducted using a quantitative and propositional approach, with a descriptive level and a non-experimental, cross-sectional design, aimed at diagnosing school coexistence and designing intervention strategies. Likert-type questionnaires, validated by experts, were administered to students and classroom teachers as data collection instruments to evaluate the dimensions of violence prevention, collaborative learning, interpersonal relationships, and democratic relationships.

The results revealed a high incidence of physical and verbal aggression, with approximately 60% of students frequently reacting violently and 95% reporting having been victims of physical aggression to some degree. Furthermore, a low willingness to work collaboratively, limited mutual support, and restricted participation in democratic decision-making were evident, indicating deficits in empathy, cooperation, and participatory classroom practices. The Shapiro-Wilk normality test showed that the data were not normally distributed, justifying a descriptive analysis based on frequencies and percentages.

It was concluded that school life presented significant deficiencies that affected interaction and the emotional climate of the classroom. Consequently, contextualized play-based activities were designed to strengthen cooperation, respect, inclusion, and democratic participation, with the aim of promoting a safer and more positive school environment.

Keywords: Coexistence, play, recreational activities, violence, collaborative learning, interpersonal relationships and democratic relationships.

INTRODUCCIÓN

La convivencia escolar constituye un elemento fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que impacta directamente en su bienestar emocional, desempeño académico y socialización. A nivel internacional, diversos estudios en países como Chile, Colombia, Venezuela, Argentina, Brasil y Ecuador muestran un aumento de conductas agresivas en el entorno escolar, generando dolor, miedo y problemas en la dinámica educativa, lo que afecta la calidad de la enseñanza y la cohesión de la comunidad educativa (Retto et al., 2024). En el contexto nacional, en Perú se ha observado un incremento de la violencia escolar, manifestada en agresiones verbales y físicas que, en muchas ocasiones, no reciben el tratamiento adecuado desde el ámbito educativo, consolidándose como un problema de convivencia que limita el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

En la región Lambayeque, Atoche (2024) destaca que una convivencia escolar sana debe constituir un objetivo prioritario en los centros educativos, ya que favorece la salud integral de los niños y promueve su participación activa en los procesos escolares. La Organización Mundial de la Salud (OMS) sostiene que la sana convivencia escolar incide positivamente en el aprendizaje, la participación y las habilidades sociales de los estudiantes, contribuyendo a la construcción de entornos educativos seguros y colaborativos.

En la Institución Educativa N°10144 “Virgen de Fátima” del distrito de Motupe, se ha identificado que los estudiantes de 4° grado presentan conductas negativas en su interacción con sus pares, tales como empujones intencionales, apodos que generan llanto, rechazo a la participación en juegos colectivos y escasa cooperación, lo que genera un clima poco armonioso en el aula. Este contexto evidencia la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que promuevan la sana convivencia escolar.

En respuesta a esta problemática, el presente estudio tuvo como objetivo general proponer actividades lúdicas orientadas a fomentar la sana convivencia escolar en los estudiantes de 4° grado de la I.E. N°10144 Motupe. Los objetivos específicos fueron: identificar el tipo de convivencia escolar en los estudiantes, fundamentar teóricamente la convivencia escolar y diseñar sesiones de aprendizaje basadas en actividades lúdicas.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y propositivo, con diseño no experimental de corte transversal. La población estuvo constituida por 87 estudiantes de la institución, mientras que la muestra comprendió 28 estudiantes de 4° grado “C”. Para la recolección de datos se emplearon técnicas e instrumentos validados de observación y cuestionarios, orientados a evaluar las dimensiones de prevención de violencia, aprendizaje colaborativo, relaciones interpersonales y relaciones democráticas.

Los resultados permitieron identificar que la convivencia escolar en los estudiantes evaluados presenta bajos niveles de colaboración, apoyo mutuo y participación democrática, mientras que la violencia y las conductas agresivas son frecuentes en distintos grados. Esto evidenció la necesidad de diseñar actividades lúdicas sistematizadas que favorezcan la interacción positiva, la empatía y la cooperación, contribuyendo así a la mejora del clima escolar.

En consecuencia, la presente investigación aporta un marco de acción pedagógica basado en estrategias lúdicas que busca promover una convivencia escolar sana, fortaleciendo habilidades sociales y valores de cooperación, respeto y participación entre los estudiantes. Esta propuesta constituye un aporte práctico y teórico para docentes, directivos y la comunidad educativa del distrito de Motupe, con miras a replicarse en contextos similares.

El informe de tesis está estructurado en cinco capítulos, de los cuales: El primer capítulo desarrolla el diseño teórico, que abarca el estado del arte, las bases epistemológicas, los antecedentes, las bases teóricas y conceptuales, así como la operacionalización de las variables. El segundo capítulo presenta el diseño metodológico, que incluye el tipo y diseño de investigación, la población y muestra seleccionadas, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los procedimientos empleados para el análisis estadístico de la información. En el tercer capítulo se exponen los resultados obtenidos a través de la aplicación de los instrumentos, apoyados en tablas y figuras que facilitan su comprensión. El cuarto capítulo está dedicado a la discusión de resultados, donde se contrastan los hallazgos con las bases teóricas. Finalmente, el quinto capítulo describe la propuesta pedagógica, que consiste en un conjunto de sesiones de aprendizaje basadas en estrategias lúdicas como ente generador de una sana convivencia entre los estudiantes. Al concluir, se presentan las conclusiones, recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes, que incluyen los instrumentos validados utilizados en la investigación.

CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. A nivel internacional

Albuquerque & Siebra (2024) El juego mejora la calidad de vida de los niños hospitalizados, fomentando su socialización y desarrollo motor y cognitivo, y promoviendo sentimientos positivos y adherencia al tratamiento. Objetivo: Identificar la evidencia sobre cómo las actividades lúdicas benefician la calidad de vida de estos niños. Método: Revisión integradora de la literatura utilizando descriptores como Niño hospitalizado, Juegos y juguetes, Terapia de juego y Calidad de vida. Resultados: Las actividades recreativas, según 15 artículos revisados, mejoran la calidad de vida y desarrollo afectivo y cognitivo de los niños hospitalizados. Conclusión: Las actividades recreativas tienen un impacto positivo y proporcionan atención de salud más humanizada.

Albán et al. (2023) El propósito de esta investigación es analizar cuán eficaces son los juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños en nivel preparatorio y poner en práctica el juego-trabajo como táctica didáctica para fomentar la autonomía. La investigación realizada en 2021-2022, utilizando una metodología cualitativa y herramientas como encuestas y entrevistas, identificó un déficit en la autonomía. Por ello, se creó una guía de estrategias y actividades lúdicas para promover el desarrollo emocional de los niños en su entorno familiar y educativo. Se concluyó que las actividades lúdicas fortalecieron la autonomía e independencia de los niños.

Alves & Moraes (2023) Este artículo analiza cómo el enfoque lúdico en Educación Física mejora el desarrollo cognitivo, motriz, social y afectivo. Basado en

una investigación bibliográfica, destaca que el juego permite a los niños desarrollar habilidades, creatividad, confianza, autonomía y lenguaje. La actividad física planificada por educadores físicos prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos y contribuir a un mundo mejor. Además, el juego y las actividades físicas son esenciales para la salud física, emocional e intelectual y benefician a los alumnos con dificultades de aprendizaje.

Buenaño (2023) Este artículo de investigación documental examina la relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de Educación General Básica (EGB) en el subnivel elemental; a través de una revisión sistemática de artículos e investigaciones de los últimos seis años en bases de datos como Scielo, Scopus, Google Académico y Dialnet, se determinó que las actividades lúdicas mejoran la coordinación motriz; los resultados destacan la importancia de estas actividades para fortalecer habilidades coordinativas durante el crecimiento y desarrollo en la edad escolar, mostrando una estrecha relación entre el desarrollo coordinativo y la práctica de actividades físicas y lúdicas.

Pardo (2024) Este estudio investigó cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa "Rodrigo Chávez González" en Huaquillas, Ecuador, en 2022. Se detectaron dificultades en habilidades como el uso de tijeras y técnicas de entorchado, embolillado y rasgado. El objetivo principal fue evaluar el impacto de talleres de psicomotricidad basados en actividades lúdicas en esta habilidad. Utilizando un diseño preexperimental con pretest y posttest en una muestra de 10 niños, se observó un aumento significativo en el desarrollo de la motricidad fina después de los talleres.

Los resultados indicaron que el 100% de los niños mejoraron su motricidad fina, lo que fue respaldado por pruebas estadísticas que demostraron la efectividad de las actividades lúdicas para este propósito.

1.1.2. A nivel Nacional

Ramírez (2024) Este trabajo académico investigó el uso de actividades lúdicas como recurso pedagógico para estimular el interés y desarrollar habilidades en niños pequeños. Utilizando una metodología de investigación bibliográfica, se revisaron estudios nacionales e internacionales recientes con criterios específicos de inclusión y exclusión. Se concluyó que las actividades lúdicas son universales y tienen un impacto positivo significativo en el desarrollo mental y en la mejora de habilidades en niños menores de seis años, promoviendo el autoconocimiento y fortaleciendo cualidades personales.

Chui et al. (2024) Este estudio destaca la importancia de implementar actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en la primera infancia. La investigación, realizada en la Institución Educativa Inicial San Juan Bautista Puno-Perú, evaluó la influencia de un programa de actividades lúdicas en niños de 4 y 5 años. Con un enfoque cuantitativo y diseño pre-experimental, se implementó el programa durante 10 meses, abarcando desarrollo sensorial, motor y anatómico. Utilizando la prueba de Jack Capon y la prueba de rangos de Wilcoxon, los resultados mostraron una influencia significativa del programa en el desarrollo de habilidades psicomotoras, mejorando el esquema corporal, equilibrio, habilidades motoras, saltar y caer, carrera de obstáculos, recepción de balón y saltar con un pie. La actividad lúdica en la infancia mejora la salud fisiológica y el desarrollo motor, cruciales para prevenir enfermedades cardiovasculares en el futuro.

Paredes (2024) Este estudio buscó determinar cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote en 2023. Se utilizó un enfoque cuantitativo con diseño explicativo-preexperimental, evaluando a 21 niños de un total de 41 mediante observación y una lista de cotejo para medir sus habilidades motoras finas. El análisis con Excel y SPSS, junto con la prueba de Wilcoxon, reveló una mejora significativa ($p < 0.05$) entre el pretest (76% en proceso) y el pos test (19% destacado, 67% satisfactorio). Estos resultados indican que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo de la motricidad fina en niños de esta edad.

Castro & Valera (2024) Este estudio implementó un taller de juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar entre niños de cuatro años en Trujillo, año 2023. Utilizando un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental, se evaluó a 25 niños del aula "Jazmines" mediante una guía de observación en pre y post test. Los resultados mostraron un aumento significativo del promedio de 28.24 a 75.12, con diferencias estadísticamente significativas ($t = 23.359$; $p < 0.1$). Concluyó que el taller de juegos cooperativos favoreció notablemente la convivencia escolar en la Institución Educativa 1564 "Radiantes Capullitos".

García (2024) Este estudio investigó cómo la participación de los estudiantes afecta la convivencia escolar en una escuela pública en Ica. Utilizó una metodología cuantitativa con diseño cuasi experimental. La muestra incluyó 84 alumnos de primero de secundaria seleccionados de una población total de 156 mediante muestreo no probabilístico. Se aplicó una encuesta utilizando un cuestionario sobre convivencia escolar con alta confiabilidad (0.893). Los resultados destacaron que la participación estudiantil tiene un impacto significativo en la convivencia escolar, evidenciando una mejora del 36% según los resultados del post test.

1.1.3. A nivel Regional y/o Local

Ordinola (2024) Este estudio propuso un programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en preescolares con diagnóstico de Trastorno del Espectro Autista en una escuela de Chiclayo. Utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo no experimental. La muestra incluyó 20 niños de 2 a 5 años. Mediante un cuestionario aplicado a padres y docentes, se encontró que muchos niños no cumplían con las habilidades básicas de interacción social, habilidades afectivas y habilidades cognitivas necesarias para relacionarse con sus pares. Por lo tanto, se concluyó la necesidad de implementar el programa propuesto para mejorar estas habilidades sociales en los niños.

Núñez & Suyon (2023) Este estudio investigó el efecto de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz de niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 121 “Nuestra Señora del Pilar” en Chiclayo. Utilizó un enfoque cualitativo con un diseño de investigación acción aplicada. Se implementó el programa “Juego y me divierto”, evaluando las habilidades motrices de 16 niños mediante cuestionarios, listas de cotejo, fichas de observación y diarios de campo. Los resultados mostraron mejoras significativas en la psicomotricidad de los niños, validando el impacto positivo de las actividades lúdicas en su desarrollo.

Lluén (2024) Esta investigación se enfocó en proponer un programa preventivo destinado a mejorar la convivencia escolar en las escuelas públicas del distrito de Chiclayo, en respuesta a preocupantes índices de violencia escolar. El estudio, de carácter básico y con un enfoque descriptivo-propositivo, involucró la evaluación de 246 estudiantes de la Institución Educativa Elvira García y García mediante un cuestionario para diagnosticar la situación de la convivencia escolar, la cual mostró niveles bajos.

Como resultado, se diseñó un programa preventivo que incluye estrategias como círculos restaurativos y mediación, recomendadas por expertos para mejorar la convivencia escolar, y se propuso su implementación a las autoridades educativas del área.

Atoche (2024) El estudio investigó la conexión entre la práctica de valores y la convivencia en la escuela, en el nivel primario de una institución educativa en Chiclayo. Utilizando un enfoque cuantitativo y diseño correlacional no experimental, se aplicaron cuestionarios a 53 participantes. Los resultados mostraron que ambos aspectos se encuentran en un nivel medio, con una correlación significativa ($Rho=0.812$), indicando una fuerte correspondencia entre la práctica de valores y la coexistencia en el colegio.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Bases teóricas que fundamentan la investigación en la variable: Actividades lúdicas

1.2.1.1. Teoría Constructivista

La teoría constructivista, que fue creada por Lev Vygotsky y Jean Piaget, sostiene que el aprendizaje es un proceso activo y constructivo en el cual el individuo construye significados y comprende el mundo a través de la interacción con su entorno; las actividades lúdicas juegan un papel crucial en esta teoría al permitir a los estudiantes explorar, experimentar y construir conocimiento de manera significativa y autónoma (Barrett, 2023).

Piaget propuso que los niños desarrollan su conocimiento a través de procesos de adaptación, asimilación y acomodación; en el juego, los niños asimilan nuevas experiencias a sus estructuras mentales ya existentes (asimilación) y modifican esas estructuras para adaptarse a experiencias novedosas (acomodación); por ejemplo, un

juego de construcción puede permitir a un niño explorar conceptos como la gravedad y la estabilidad mientras construye y prueba diferentes estructuras (Prasad, 2019).

Vygotsky subrayó lo relevante que es la interacción social y el medio cultural para el desarrollo cognitivo de la persona; según Vygotsky, las actividades lúdicas proporcionan un espacio donde los niños pueden interactuar y colaborar entre sí, lo que facilita la formación de saberes y la construcción de habilidades sociales y cognitivas; por ejemplo, un juego de roles en el que los niños simulan ser profesionales puede ayudarles a entender roles sociales y normas culturales (Rocha, 2020).

1.2.1.2. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

La teoría sociohistórica de Lev Vygotsky enfatiza la relevancia del contexto social y cultural en el desarrollo y aprendizaje personal. Esta teoría subraya que el aprendizaje se produce mediante la interacción con otras personas más competentes y a través de herramientas culturales como el lenguaje y las prácticas sociales (Brito, 2019).

Vygotsky propuso que el aprendizaje es más efectivo cuando los niños interactúan con sus compañeros y con adultos que son capaces de guiarlos y proporcionarles apoyo. Las actividades lúdicas facilitan esta interacción social al crear oportunidades para que los niños cooperen, colaboren y negocien roles y reglas (Barnett, 2018).

Las actividades lúdicas también son cruciales para el desarrollo del lenguaje, ya que permiten a los niños practicar y experimentar con el uso del lenguaje en contextos significativos. Por ejemplo, juegos de dramatización o juegos de roles donde los niños simulan situaciones cotidianas o históricas pueden fomentar el

desarrollo del vocabulario y la comprensión del uso del lenguaje en diferentes contextos (Cong-Lem, 2022).

Vygotsky argumentó que el aprendizaje es más efectivo cuando es compartido y significativo para el niño; las actividades lúdicas proporcionan un contexto donde los niños pueden co-construir conocimientos y significados a través de la colaboración y la negociación con otros; por ejemplo, juegos de construcción o juegos de mesa que requieren estrategia pueden involucrar a los niños en discusiones sobre cómo resolver problemas y tomar decisiones (Ferreira et al., 2020).

1.2.1.3. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

David Ausubel, el creador de la teoría del aprendizaje significativo, sostiene que el aprendizaje tiene lugar cuando los nuevos saberes se vinculan sustancialmente con la estructura cognitiva que ya posee el alumno. Ausubel hace una distinción entre el aprendizaje significativo y el memorístico, que es aquel en el que la información se guarda de forma superficial y desconectada, donde la nueva información se integra y se relaciona con conceptos previos y experiencias personales (López, 2021).

Las actividades lúdicas proporcionan contextos y experiencias que permiten a los estudiantes conectar nuevos conceptos con sus experiencias previas y cotidianas. Por ejemplo, juegos de mesa que requieren la aplicación de conceptos matemáticos pueden ayudar a los niños a relacionar esos conceptos con situaciones de la vida real, como contar dinero o medir distancias (Moreira, 2017).

Ausubel sostiene que el aprendizaje significativo promueve una comprensión profunda y duradera de los contenidos. Las actividades lúdicas, al ser diseñadas de manera que desafíen y motiven a los estudiantes, pueden facilitar este tipo de

aprendizaje al involucrar a los niños en la resolución de problemas, la toma de decisiones y la exploración creativa (Batista, 2020).

Las teorías de Ausubel subrayan la importancia de proporcionar contextos significativos y aplicaciones prácticas del conocimiento. Las actividades lúdicas pueden ser diseñadas para que los estudiantes no solo aprendan conceptos abstractos, sino que también los apliquen y los integren en situaciones concretas, fortaleciendo así su comprensión y habilidades de resolución de problemas.

1.2.1.4. Actividades Lúdicas

Es crucial comenzar con una definición clara de lo que se entiende por actividades lúdicas; estas actividades implican el juego libre o dirigido, donde los participantes están motivados intrínsecamente por la diversión y el disfrute. Incluyen juegos físicos, mentales y emocionales que estimulan el aprendizaje y el desarrollo (Delgado & de la peña, 2023).

El juego facilita a los estudiantes el desarrollo de habilidades de liderazgo, la resolución de problemas, el fortalecimiento del carácter y el aprendizaje en la toma de decisiones y manejo de conflictos. Proporciona un entorno educativo positivo a través de experiencias gratificantes, permitiendo a los estudiantes aprender a pensar críticamente, adquirir habilidades prácticas, desarrollar su identidad personal y socializar. Sin embargo, muchas instituciones educativas carecen de servicios de formación cognitiva, lo que limita la participación de los estudiantes en procesos de investigación y en la construcción de conocimiento a partir de sus propias experiencias (Manfrim et al., 2023).

En las Instituciones Educativas de la Educación Básica Regular, se observa que los elementos que las componen están separados entre sí, lo cual resulta en deficiencias en el desarrollo pedagógico y metodológico. Esto se traduce en una estructura general poco efectiva, donde los estudiantes participan poco en métodos participativos como la "investigación acción".

Los estudiantes que escuchan tienen menos participación frecuente en las clases de matemáticas debido a dificultades para comprender y resolver problemas complicados. Esto afecta su progreso educativo ya que carecen del hábito de resolver problemas y no logran ver la relevancia de las matemáticas en su vida diaria.

Las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en la promoción de una sana convivencia escolar al proporcionar un espacio donde los estudiantes pueden interactuar de manera positiva y constructiva. No solamente estas actividades promueven el crecimiento físico y emocional de los alumnos, sino que además robustecen competencias sociales importantes, como la resolución de conflictos, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo y el respeto mutuo (Zeta, 2021, p. 9).

En el contexto escolar, las actividades lúdicas pueden incluir juegos cooperativos, deportes recreativos, actividades artísticas y culturales, así como proyectos grupales orientados al aprendizaje colaborativo. Estas experiencias no solo son divertidas para los estudiantes, sino que también ayudan a reducir el estrés, mejorar el bienestar emocional y crear un ambiente escolar más inclusivo y acogedor.

Por ejemplo, los juegos cooperativos promueven la colaboración y la solidaridad entre los estudiantes al trabajar conjuntamente para lograr objetivos compartidos. Esto refuerza los lazos de amistad y confianza, además de

enseñarles a resolver problemas de manera constructiva y a aceptar las diferencias individuales (Lisintuña & Razo, 2023).

A través de la actividad lúdica, siempre mencionada por todos aquellos a quienes su pedagogía inspira, esta se pone en práctica en el kindergarten, donde el juego, la intuición y la actividad son los protagonistas reales. El juego es también el nivel más alto de desarrollo del niño a esa edad, ya que representa una expresión libre y espontánea de su interior (Fröebel, 2010, p. 46)

Para Durant et al. (2023) También propone: “Desde el nacimiento, una persona es un manantial incesante de actividad: tocar, observar, jugar, experimentar, manipular, curiosar, comunicar, descubrir, inventar y soñar. En resumen, el juego es la actividad primordial de la infancia; jugar es un impulso vital que impulsa al individuo a conocer y dominar su mundo” (Durant et al., 2023).

La infancia es la etapa más importante para explorar la estrategia lúdica, que es una forma de enseñanza participativa y dialógica, se aplica mediante el uso pedagógico y creativo de técnicas, ejercicios y juegos didácticos diseñados para propiciar aprendizajes significativos. Estos aprendizajes pueden referirse a habilidades, competencias sociales o la incorporación de valores. En otras palabras, representan el medio más eficaz para relacionarse, interactuar y aprender con los demás. En este contexto, es el docente quien juega un papel fundamental como planificador, modelo y mediador del aprendizaje; su responsabilidad es establecer las condiciones didácticas adecuadas para valorar las diferencias. Asimismo, debe orientar su práctica hacia facilitar la adquisición de conocimientos, actitudes y

habilidades por parte de todos los estudiantes respetando sus ritmos e intereses culturales (Dos Santos et al., 2023).

Las actividades artísticas y culturales, como la música, el teatro o la danza, ofrecen a los estudiantes una vía para expresar sus emociones y talentos de manera creativa. Estas actividades promueven el respeto por la diversidad cultural y generan un sentido de identidad y pertenencia en la comunidad escolar.

Además, las actividades lúdicas proporcionan a los estudiantes oportunidades para practicar habilidades de comunicación efectiva, aprender a escuchar y valorar las opiniones de los demás, lo cual es crucial para desarrollar relaciones interpersonales positivas y construir un entorno escolar armonioso.

França (2023) En referencia a la actividad lúdica como categoría, esta refleja las estructuras suprasociales que configuran un pequeño mundo, que es menos abierto y cumple con ciertas funciones, valores y estructuras socioculturales que lo han creado; por lo tanto, el juego, además de tener una función biológica, es también un fenómeno cultural; el análisis biológico por sí solo no puede explicar el fanatismo, la diversión y el placer asociados al juego, ya que estos no siguen un orden legítimo ni absoluto.

Las tareas completadas a través del juego enseñan a los niños sobre los roles comunitarios y su papel como defensores de su hogar, escuela y comunidad; de este modo, el juego en los niños reúne a un grupo creciente de participantes y espectadores, facilitando la socialización a través del juego (França, 2023).

Las actividades lúdicas cumplen la función de socialización de un niño rural, permitiéndole aprender elementos ordenados de comportamiento, tales como: disciplina, reglas y normas relacionadas con la cosmovisión. También se ofrecen

lecciones lúdicas como estrategia metódica para la resolución de temas conflictivos entre los alumnos o actividades procedimentales que se repiten tradicionalmente, pero que se fijan como objetivo básico y se trasladan a otros ámbitos.

Paredes (2023) argumentó que el juego también debe ser visto como una forma de socialización en la que los niños que juegan se encuentran y se hacen amigos de otros niños, reconocen sus méritos y sacrificios por el grupo, respetan los derechos de los demás y siguen las reglas. Compiten, supera las probabilidades, gana y pierde con dignidad. Desde este punto de vista, los maestros y los padres deben recomendar y participar en los juegos que juegan los niños. “El juego como forma de aprendizaje afecta el desarrollo físico, el desarrollo mental, la socialización y el desarrollo mental”.

Las actividades lúdicas son herramientas poderosas para promover la sana convivencia escolar al fomentar el respeto, la colaboración y la empatía entre los estudiantes. Al integrar estas actividades en el currículo escolar, se puede contribuir significativamente a la creación de un ambiente educativo donde todos los alumnos se sientan valorados y motivados para aprender y crecer juntos.

Según Rivera (2022) Los juegos "son actividades que se caracterizan por proporcionar placer funcional y que se sostienen precisamente por ese placer, independientemente de su rendimiento previo y sus relaciones de utilidad". Además, se destaca que "la importancia del juego en la educación es considerable, ya que a través de esta actividad se ejercitan todos los órganos del cuerpo se desarrollan y se fortalecen las funciones mentales; el juego es un elemento esencial para la capacitación de los niños para la vida social; mediante el juego, se aprende a ser solidario, se desarrolla y afianza el carácter y se estimula la creatividad".

Sobre la fuerza personal: "El juego desarrolla el lenguaje, despierta el intelecto, cultiva el espíritu de observación mejora la paciencia y fortalece la voluntad. También se deleitan en la agudeza de la vista, el tacto y el oído; facilitan la percepción del espacio y el tiempo; transmiten ligereza, gracia y flexibilidad al cuerpo". El uso adecuado de estos divertidos juegos puede garantizar un desarrollo efectivo en los niveles psicológico, espiritual, biológico, social y múltiple. Sin embargo, aún existe un antiguo sistema educativo tradicional que trata de domesticar y alienar a los estudiantes descuidando y abandonando la educación general. Este sistema educativo prevé y aplica una educación estricta, unidireccional y autoritaria en la que la iniciativa propia y la participación están casi excluidas (Patiño & Garzón, 2024).

A través de metodologías y consejos pedagógicos, donde se puede "aprender a pensar, aprender a actuar, aprender a ser y aprender a convivir". Además, sostiene: "El juego es la actividad esencial de los niños, una fuerza primordial desde su infancia para explorar, conocer y dominar el mundo. Desde que nacen, los seres humanos son una fuente inagotable de acción: tocar, ver, manipular, navegar, experimentar, inventar, expresar, descubrir y comunicar." (Toledo et al, 2024).

Por lo tanto, las estrategias interesantes son simplemente una consecuencia del sistema escolar y laboral actual. Es importante destacar que hay una conexión emocional con el entretenimiento, que se experimenta tanto en juegos de azar como el bingo, ya sea en un entorno de casino o en una institución educativa, evocando emociones similares; en el ámbito educativo, se hace una clara distinción entre la contribución a la sociedad y el desarrollo humano (Villegas, 2022).

1.2.1.5. Dimensiones de la variable: Actividades lúdicas

Dimensión 1: Desarrollo Cognitivo

Las actividades lúdicas pueden contribuir significativamente al desarrollo cognitivo de los estudiantes, mejorando habilidades como la memoria, la atención, el razonamiento lógico y la resolución de problemas (Ruiz, 2024).

Indicadores:

- Memoria y Retención: Capacidad de recordar y utilizar información aprendida durante las actividades lúdicas.
- Atención y Concentración: Nivel de enfoque y persistencia durante la realización de actividades lúdicas.
- Resolución de Problemas: Habilidad para identificar, analizar y solucionar problemas presentados en juegos y actividades lúdicas.

Dimensión 2: Desarrollo Socioemocional

Las actividades lúdicas también juegan un papel crucial en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, ayudándoles a manejar sus emociones, desarrollar habilidades sociales y fomentar relaciones positivas (Ramírez, 2024).

Indicadores:

- Empatía: Capacidad para entender y compartir los sentimientos de otros durante las actividades lúdicas.
- Colaboración y Trabajo en Equipo: Habilidad para trabajar junto con otros, compartir responsabilidades y alcanzar objetivos comunes.
- Autocontrol: Capacidad para regular las propias emociones y comportamientos en situaciones de juego.

Dimensión 3: Desarrollo Físico

Las actividades lúdicas, especialmente las que involucran movimiento físico, contribuyen al desarrollo de las habilidades motoras gruesas y finas, así como a la promoción de un estilo de vida saludable (Paredes, 2024).

Indicadores:

- Habilidades Motoras Gruesas: Desarrollo de movimientos corporales amplios, como correr, saltar y lanzar.
- Habilidades Motoras Finas: Precisión y coordinación en movimientos más pequeños y detallados, como manipular objetos pequeños.
- Coordinación y Equilibrio: Capacidad para mantener el equilibrio y coordinar movimientos durante las actividades lúdicas.

Dimensión 4: Creatividad e Imaginación

Las actividades lúdicas estimulan la creatividad y la imaginación de los estudiantes, permitiéndoles explorar nuevas ideas, pensar de manera innovadora y expresarse de formas únicas (Romero, 2024).

Indicadores:

- Originalidad: Capacidad para generar ideas nuevas y únicas durante las actividades lúdicas.
- Flexibilidad de Pensamiento: Habilidad para cambiar de perspectiva y adaptarse a nuevas situaciones y reglas en los juegos.
- Expresión Artística: Uso de diversas formas de arte (dibujos, música, teatro) en el contexto de actividades lúdicas.
- Narrativa e Imaginación: Creación de historias y escenarios imaginativos durante el juego.

Dimensión 5: Motivación y Participación

La motivación y la participación activa son esenciales para que las actividades lúdicas sean efectivas y beneficiosas; esta dimensión se centra en el nivel de interés y el compromiso de los estudiantes con las actividades lúdicas (Cañas & Mosquera, 2006).

Indicadores:

- Interés y Entusiasmo: Nivel de interés y entusiasmo mostrado por los estudiantes durante las actividades lúdicas.
- Participación Activa: Grado de participación y compromiso con las actividades, incluyendo la voluntad de tomar la iniciativa y asumir roles activos.
- Persistencia y Esfuerzo: Capacidad para continuar participando en las actividades a pesar de los desafíos o dificultades.
- Satisfacción y Disfrute: Nivel de satisfacción y disfrute reportado por los estudiantes después de participar en las actividades lúdicas.

1.2.2. Bases que sustentan la variable: Convivencia escolar

1.2.2.1. Teoría del Desarrollo Moral de Kohlberg

Lawrence Kohlberg desarrolló una teoría del desarrollo moral que describe cómo las personas progresan en su comprensión de la moralidad a través de diferentes etapas; según Kohlberg, el desarrollo moral avanza desde una perspectiva egocéntrica hasta una perspectiva basada en principios éticos universales (Malose et al., 2021).

La teoría de Kohlberg puede aplicarse al contexto escolar mediante programas que promuevan el desarrollo moral de los estudiantes; al fomentar la reflexión sobre dilemas morales y la discusión ética, los estudiantes pueden desarrollar una

comprensión más profunda del respeto, la justicia y la cooperación, lo que contribuye a una convivencia escolar más sana (Jimenez, 2024).

1.2.2.2. *Teoría del Aprendizaje Social de Bandura*

Albert Bandura propuso que el comportamiento se aprende a través de la observación, la imitación y el modelado; esta teoría destaca la importancia de los modelos sociales en el aprendizaje de comportamientos y actitudes (Legg, 2023).

En el entorno escolar, los docentes y los estudiantes pueden actuar como modelos de comportamiento positivo; las intervenciones que promuevan la observación de conductas prosociales y la práctica de habilidades interpersonales pueden reducir la violencia y mejorar la convivencia. Los programas de mentoría y tutoría también pueden ser efectivos en este contexto (Ávila, 2024).

1.2.2.3. *Teoría del Aprendizaje Cooperativo de Johnson y Johnson*

David y Roger Johnson desarrollaron la teoría del aprendizaje cooperativo, que se centra en la idea de que trabajar juntos en grupos pequeños para alcanzar metas comunes promueve un aprendizaje más efectivo y una mayor cohesión social (Johnson, 1994).

El aprendizaje cooperativo fomenta la responsabilidad individual y colectiva, la interdependencia positiva y las capacidades interpersonales; al implementar estrategias de aprendizaje cooperativo en el aula, se puede mejorar la cooperación, la empatía y el respeto mutuo entre los alumnos, contribuyendo a una convivencia escolar más armoniosa (Bictu, 2024).

1.2.3. Dimensiones de la variable: Pensamiento crítico

Dimensión 1: Prevención de violencia

La prevención de la violencia para asegurar un ambiente adecuado y seguro para el aprendizaje, es fundamental el entorno escolar.; esta dimensión aborda tanto la violencia física como la violencia verbal, dos formas comunes de comportamiento agresivo que pueden afectar negativamente la convivencia escolar (Atoche, 2024).

Indicadores:

Violencia Física: Todo acto que cause daño al cuerpo se considera violencia física a otra persona; en el contexto escolar, puede manifestarse a través de peleas, empujones, golpes y cualquier forma de agresión física entre estudiantes, la violencia física en las escuelas es un problema significativo que puede tener consecuencias graves para el bienestar físico y psicológico de los estudiantes (Sánchez, 2024).

Violencia Verbal: La violencia verbal se refiere a la comunicación que perjudica emocionalmente, incluyendo insultos, amenazas y burlas a otro individuo; es una forma de agresión que, aunque no cause daño físico, puede tener un impacto profundo en la autoestima y el bienestar emocional de los estudiantes; la violencia verbal puede ser tan perjudicial como la violencia física y requiere intervenciones específicas para su prevención (Suarez & Castellanos, 2023).

Dimensión 2: Aprendizaje colaborativo

La metodología pedagógica del aprendizaje colaborativo promueve la cooperación y el trabajo en equipo de los alumnos. Con esta perspectiva, los estudiantes aprenden a colaborar entre sí, intercambiar ideas y responsabilidades y solucionar problemas de manera conjunta (Rodelo-Morales et al., 2023).

Indicador:

Trabajo en equipo: El trabajo en equipo implica la capacidad de los estudiantes para colaborar de manera efectiva con sus compañeros, compartiendo tareas y responsabilidades para alcanzar metas compartidas; la educación colaborativa no solo

eleva el desempeño académico, sino que además fomenta destrezas sociales esenciales como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos (Morales, 2023).

Dimensión 3: Relaciones interpersonales

Las relaciones interpersonales en el contexto escolar son fundamentales para la convivencia sana; esta dimensión abarca la capacidad de los estudiantes para interactuar de manera empática y solidaria con sus compañeros y otros miembros de la comunidad educativa (Morales, 2024).

Indicadores:

Actuar empático: El actuar empático se refiere a la capacidad de los estudiantes para ponerse en el lugar del otro, comprender sus sentimientos y responder de manera comprensiva y solidaria; la empatía es una habilidad emocional crucial que facilita la conexión y la comprensión entre las personas, mejorando las relaciones interpersonales y reduciendo los conflictos (Morales, 2023).

Actuar solidario: El actuar solidario implica la disposición y la capacidad de los estudiantes para ayudar y apoyar a sus compañeros en situaciones de necesidad; la solidaridad fomenta un sentido de comunidad y pertenencia, y contribuye a la creación de un ambiente escolar inclusivo y acogedor; la solidaridad y el apoyo mutuo son esenciales para el desarrollo de capital social y la cohesión comunitaria (Andrades-Moya et al., 2023).

Dimensión 4: Relaciones democráticas

Las relaciones democráticas en el ámbito escolar se relacionan con la participación equitativa y activa de cada uno de los integrantes de la comunidad educativa en el proceso de toma de decisiones y la resolución de problemas; esta dimensión promueve valores de justicia, igualdad y respeto por las opiniones de los demás (Morales, 2024).

Indicador:

Toma de decisiones: La toma de decisiones en un contexto democrático implica la capacidad de los estudiantes para participar en procesos de deliberación y consenso, contribuyendo con sus ideas y respetando las opiniones de sus compañeros.; la educación democrática no solo prepara a los estudiantes para la participación cívica, sino que también mejora la convivencia escolar al fomentar un ambiente de respeto y colaboración (Morales, 2024).

1.3. Bases Conceptuales

- **--Definición de Estrategias Lúdicas**

Las estrategias lúdicas en educación primaria se presentan como herramientas + para promover la participación activa, la socialización, la creatividad y el desarrollo integral de los estudiantes. Estas estrategias aprovechan el juego como medio para facilitar el aprendizaje significativo, fomentar la cooperación y fortalecer la convivencia escolar. Al ser niños y niñas de entre 6 y 12 años, los estudiantes de primaria se benefician especialmente de actividades que combinan movimiento, imaginación y trabajo en equipo, lo cual facilita la interiorización de valores como respeto, solidaridad e inclusión (Huizinga, 2000; Jiménez & Rodríguez, 2021).

Diálogo a partir de Imágenes

El diálogo a partir de imágenes es una estrategia que utiliza fotografías, ilustraciones o láminas para estimular la expresión oral, la reflexión y la comunicación entre los estudiantes. Los alumnos observan las imágenes y comparten sus ideas, interpretaciones y sentimientos, promoviendo la escucha activa y el respeto hacia las opiniones de los demás. Esta actividad favorece la empatía y la comprensión mutua,

aspectos fundamentales para construir un ambiente escolar armonioso (Del Rey et al., 2009).

Rompecabezas de Nombres

El rompecabezas de nombres es un juego que permite a los estudiantes reconocer y recordar los nombres de sus compañeros, al tiempo que trabajan la coordinación y la resolución de problemas. Esta actividad contribuye a la integración del grupo, fortalece los lazos de amistad y fomenta un sentido de pertenencia a la comunidad escolar, aspectos esenciales para la convivencia positiva. Además, ayuda a que los niños se sientan valorados y reconocidos dentro del aula (Torrego & Villaoslada, 2004).

Juego de la Pelota Preguntona

El juego de la pelota preguntona consiste en lanzar una pelota mientras se hacen preguntas o pasar la pelota entre los estudiantes y hacer preguntas relacionadas con valores, experiencias o conocimientos previos. Los estudiantes deben responder cuando reciben la pelota, lo que fomenta la atención, la participación activa y la comunicación respetuosa. Esta dinámica promueve el desarrollo de habilidades sociales, la empatía y la colaboración, al mismo tiempo que refuerza la confianza y el bienestar emocional de los participantes (Hernández et al., 2020).

Juegos de Números

Los juegos de números combinan aprendizaje matemático con actividades lúdicas que requieren cooperación, rapidez y resolución de problemas. Los estudiantes trabajan en equipo para resolver desafíos numéricos, reforzando habilidades cognitivas y promoviendo la colaboración y la competencia sana. Estas actividades

permiten que los estudiantes internalicen conceptos académicos mientras desarrollan actitudes de respeto, paciencia y solidaridad (Fuentes & Pérez, 2019).

Dinámicas de Grupo

Las dinámicas de grupo incluyen ejercicios de integración, coordinación y cooperación diseñados para fortalecer la comunicación, la confianza y la cohesión entre los estudiantes. Este tipo de actividades ayuda a identificar y reducir conflictos, promueve la inclusión y el sentido de pertenencia, y refuerza los valores de respeto y tolerancia dentro del aula. Al participar en dinámicas de grupo, los estudiantes aprenden a trabajar en equipo y a valorar la diversidad de ideas y habilidades de sus compañeros (Cerde et al., 2018).

Juego de Tarjetas de Imágenes y Frases

El juego de tarjetas de imágenes y frases combina elementos visuales y textuales para estimular la creatividad, la expresión oral y el pensamiento crítico. Los estudiantes relacionan imágenes con frases, construyen historias o resuelven desafíos en equipo, promoviendo la colaboración y la participación activa. Esta estrategia refuerza la comunicación respetuosa y el intercambio de ideas, fortaleciendo la convivencia escolar y el aprendizaje significativo (Jiménez & Rodríguez, 2021).

Juego de Roles

El juego de roles consiste en representar situaciones de la vida escolar o cotidiana, permitiendo a los estudiantes experimentar diferentes perspectivas y practicar habilidades sociales y emocionales. A través de esta actividad, los estudiantes desarrollan empatía, aprenden a resolver conflictos de manera constructiva y refuerzan la cooperación y el respeto mutuo. El juego de roles se convierte en un

espacio seguro para ensayar comportamientos positivos y fortalecer la cultura de paz dentro del aula (Del Rey et al., 2009).

- **Definición de Convivencia Escolar**

El término convivencia escolar es de amplio alcance y se refiere a la calidad de las interacciones y los vínculos que se dan entre las personas que forman parte de la comunidad educativa, incluyendo a los estudiantes, los maestros, el personal administrativo y los padres. Esta convivencia no solo se refiere a la ausencia de conflictos, sino que también implica la presencia de un ambiente positivo y constructivo que favorece el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes (Mendive, 2011, p. 52).

Aspectos Clave de la Sana Convivencia Escolar

- **Respeto:** Un valor primordial en la convivencia en la escuela es el respeto. Significa reconocer y apreciar la dignidad de cada individuo, sin importar sus diferencias personales. En el ámbito educativo, el respeto se manifiesta en el trato considerado hacia los demás, la aceptación de la diversidad y la resolución pacífica de los conflictos; el respeto es la base sobre la cual se construye una convivencia armoniosa y se previenen situaciones de violencia y discriminación (Tirado & Conde, 2015).
- **Colaboración:** La colaboración es otro pilar esencial de la convivencia escolar. Fomenta el trabajo conjunto y la ayuda mutua entre los integrantes de la comunidad educativa. Los alumnos aprenden mediante actividades de colaboración a valorar el aporte de sus compañeros, a trabajar en equipo y a alcanzar metas comunes; la colaboración no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece las habilidades sociales y el sentido de pertenencia a la comunidad escolar (Torrego & Villaoslada, 2004).

- **Inclusión:** La inclusión en la convivencia escolar se refiere a la integración y participación activa de cada uno de los alumnos, sin tener en cuenta sus condiciones personales o rasgos individuales. Una escuela inclusiva valora la diversidad y asegura que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de aprender y desarrollarse.; la inclusión como un proceso que persigue dar respuesta a la diversidad de las necesidades de cada uno de los estudiantes, mediante una participación más activa en el aprendizaje, las comunidades y las culturas, y disminuyendo la exclusión tanto dentro como fuera del sistema educativo (Del rey et al., 2009).
- **Bienestar Emocional:** El bienestar emocional de los estudiantes es crucial para una sana convivencia escolar; este bienestar se logra cuando los estudiantes se sienten seguros, valorados y apoyados dentro del entorno escolar; un ambiente escolar que promueve el bienestar emocional facilita el desarrollo de una autoestima positiva, reduce el estrés y la ansiedad, y mejora la disposición de los estudiantes para aprender.; el bienestar emocional es un componente esencial de la inteligencia emocional, que influye directamente en la capacidad de los estudiantes para manejar sus emociones y relacionarse positivamente con los demás (Hernández et al., 2020).
- **Desarrollo Integral:** El desarrollo integral de los alumnos incluye no solo el avance académico, sino también la evolución en términos personales, sociales y emocionales. Una sana convivencia escolar contribuye al desarrollo integral al proporcionar un entorno que apoya el aprendizaje académico y fomenta habilidades sociales, valores éticos y una actitud positiva hacia el aprendizaje; es muy importante un entorno educativo que apoye todas las dimensiones del desarrollo humano, estableciendo un entorno educativo que promueva el desarrollo y la prosperidad de los alumnos (Cerdeira et al., 2018).

Importancia de la Sana Convivencia Escolar

Una sana convivencia escolar es esencial para el buen funcionamiento del ambiente educativo y para el aprendizaje eficaz de los alumnos; cuando los alumnos se sienten incluidos, respetados y seguros, tienen más motivación para participar activamente en el proceso de aprendizaje; además, una convivencia favorable reduce la incidencia de conflictos y comportamientos disruptivos, permitiendo que el tiempo y los recursos se enfoquen en el aprendizaje y el desarrollo personal (Fuentes & Pérez, 2019).

Las escuelas con una buena convivencia escolar tienen mejores resultados académicos, menores tasas de abandono escolar y un mayor bienestar emocional entre los estudiantes; por lo tanto, fomentar una convivencia escolar sana no solo es ventajoso para los alumnos, sino que además aporta al éxito general de la comunidad educativa (Andrades, 2020).

Factores que Influyen en la Convivencia Escolar

Diversos factores pueden influir en la calidad de la convivencia escolar, considerando a Cerda et al. (2018):

- Clima escolar: Un ambiente positivo y seguro promueve la participación y el compromiso de los estudiantes.
- Normas y valores compartidos: La existencia de un código de conducta claro y compartido por todos los miembros de la comunidad educativa facilita la convivencia.
- Relaciones interpersonales: La calidad de las relaciones entre estudiantes, y entre estos y los docentes, es fundamental para una convivencia sana.

- Gestión de conflictos: La implementación de métodos eficaces para la mediación y la resolución de conflictos es crucial para mantener un ambiente armonioso.

Estrategias para Fomentar una Sana Convivencia Escolar

Existen diversas estrategias y programas que pueden implementarse para promover una convivencia escolar saludable:

- Programas de educación emocional: Fomentan el desarrollo de competencias socioemocionales y la empatía entre los estudiantes.
- Talleres de resolución de conflictos: Enseñan técnicas y aptitudes para gestionar los conflictos de forma constructiva.
- Actividades de integración y cooperación: Promueven el sentido de pertenencia a la comunidad educativa y la colaboración en equipo.
- Intervenciones psicoeducativas: Ayudan a identificar y abordar problemas de conducta y relaciones interpersonales conflictivas.

1.4. Operacionalización de Variables

- Variable Independiente: Actividades lúdicas
- Variable Dependiente: Sana convivencia escolar

Tabla 1

Operacionalización de variable actividades lúdicas

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS	FUENTES
ACTIVIDADES LÚDICAS	Desarrollo Cognitivo	Memoria y Retención Atención y Concentración Resolución de Problemas	Observación	Estudiantes
	Desarrollo Socioemocional	Empatía Colaboración y Trabajo en Equipo Autocontrol Habilidades Motoras		
	Desarrollo Físico	Gruesas Habilidades Motoras Finas Coordinación y Equilibrio Resistencia y Fuerza		
	Creatividad e Imaginación	Originalidad Flexibilidad de Pensamiento Expresión Artística Narrativa e Imaginación		
	Motivación y Participación	Interés y Entusiasmo Participación Activa Persistencia y Esfuerzo Satisfacción y Disfrute		

Nota. Variable actividades lúdicas

Tabla 2*Operacionalización de la variable sana convivencia escolar*

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS	FUENTES
SANA CONVIVENCIA ESCOLAR	Prevención de violencia	Violencia Física		
		Violencia Verbal.		
	Aprendizaje colaborativo	Trabajo en equipo	Encuesta/ cuestionario	Estudiantes y docentes
	Relaciones interpersonales	Actuar empático Actuar solidario.		
	Relaciones democráticas	Toma de decisiones		

Nota. Variable Sana convivencia escolar.

CAPITULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis

2.1.1. Diseño de contrastación de hipótesis

La presente investigación tiene un diseño descriptivo-propositivo, dado que combina la descripción de la situación actual de la convivencia escolar con la elaboración de una propuesta educativa fundamentada.

En la fase descriptiva, se aplicaron cuestionarios a los estudiantes de 4° grado y a la docente del aula con el objetivo de identificar percepciones, necesidades y áreas de mejora en la convivencia escolar. Este diagnóstico permitió reconocer aspectos como respeto, colaboración, inclusión y bienestar emocional, evidenciando las dimensiones que requieren fortalecimiento.

En la fase propositiva, se elaboró un conjunto de actividades lúdicas diseñadas específicamente para atender las necesidades detectadas. La propuesta incluye sesiones estructuradas con actividades como diálogo a partir de imágenes, rompecabezas de nombres, juego de la pelota preguntona, juegos de números, dinámicas grupales, juego de tarjetas de imágenes y frases, y juego de roles. Cada actividad se planificó considerando objetivos educativos claros, competencias socioemocionales a fortalecer y pertinencia para el grupo estudiado.

Este enfoque permite que la investigación mantenga su carácter propositivo, ya que el objetivo principal es presentar soluciones educativas fundamentadas, mientras que la fase descriptiva asegura que dichas soluciones satisfagan las verdaderas necesidades de los alumnos.

2.1.2. Procedimiento a seguir en la investigación

El procedimiento de la investigación se desarrolló en varias etapas secuenciales, con el objetivo de garantizar que la propuesta de actividades lúdicas respondiera a los requerimientos auténticos de los alumnos y estuviera sustentada teóricamente:

1. **Revisión de la literatura:** Se realizó un análisis exhaustivo de investigaciones y documentos sobre convivencia escolar, estrategias lúdicas y desarrollo socioemocional en el nivel primario, con el fin de fundamentar teóricamente la propuesta.
2. **Diseño de instrumentos de recolección de datos:** Se elaboraron cuestionarios dirigidos a los estudiantes de 4° grado y a la docente del aula. Estos instrumentos permitieron identificar percepciones sobre la convivencia escolar, relaciones interpersonales, nivel de respeto, colaboración y bienestar emocional.
3. **Aplicación del diagnóstico:** Los cuestionarios fueron aplicados al grupo de estudiantes y a la docente, recopilando información relevante sobre la situación actual de la convivencia escolar en el aula.
4. **Análisis de los resultados:** Los datos obtenidos del diagnóstico fueron organizados y analizados para identificar las áreas que requieren fortalecimiento, evidenciando los aspectos más críticos de la convivencia escolar que deben ser abordados mediante la propuesta.
5. **Diseño de la propuesta de actividades lúdicas:** Con base en los resultados del diagnóstico y en la revisión teórica, se elaboraron sesiones lúdicas dirigidas a promover la sana convivencia escolar. Cada sesión fue diseñada considerando objetivos claros, competencias socioemocionales a desarrollar, estrategias de juego y recursos necesarios.

6. **Estructuración de la propuesta:** Las actividades fueron organizadas en un plan coherente y progresivo, listo para ser implementado por los docentes, asegurando que cada sesión contribuya al progreso integral de los alumnos y al reforzamiento de la convivencia en el ámbito escolar.
7. **Evaluación teórica de la propuesta:** Finalmente, se evaluó la pertinencia y coherencia de las actividades propuestas con los objetivos educativos, asegurando que respondieran a las necesidades detectadas y cumplieran con los principios de la sana convivencia escolar.

Este procedimiento permitió garantizar que la investigación mantuviera su carácter **descriptivo-propositivo**, al combinar la evaluación de la situación presente con la elaboración de soluciones educativas fundamentadas y adaptadas al contexto del aula.

2.2. Población y muestra

2.2.1. Población

La población de la investigación está constituida por 87 estudiantes, niños y niñas matriculados en la Institución Educativa Inicial N.º 10144 “Virgen de Fátima”, ubicada en el distrito de Motupe, provincia de Lambayeque, región Lambayeque, durante el año 2024. Este grupo representa la totalidad de estudiantes del nivel considerado, lo que permite obtener información completa y detallada acerca de la convivencia en el aula escolar.

Los estudiantes participantes presentan características propias del nivel primario, con edades que varían entre generalmente entre 9 y 10 años, etapa en la cual se fortalecen las competencias emocionales y sociales esenciales para la convivencia y la interacción grupal. La diversidad de intereses, ritmos de aprendizaje y

experiencias previas hace necesario diseñar actividades lúdicas adaptadas a sus necesidades, garantizando su inclusión y participación activa.

Además, la docente del aula forma parte del estudio, aportando su perspectiva profesional sobre la dinámica del grupo, la interacción entre los estudiantes y los elementos que necesitan reforzarse para mejorar la convivencia en las escuelas. La integración de la visión de la docente permite que la propuesta educativa se construya sobre una comprensión realista y contextualizada del aula.

Tabla 3

Población de estudiantes

SECCION	SEXO		TOTAL
	H	M	
4° “A”	18	14	32
4° “B”	15	12	27
4° “C”	16	12	28
TOTAL	49	38	87

Nota. Este dato fue obtenido de la secretaria de la Institución Educativa N°10144 – Motupe

2.2.2. Muestra

La muestra está conformada por 28 estudiantes del 4° grado “C” de la misma institución, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, debido a que este grupo se encontraba disponible y accesible para el estudio en el momento de la recolección de datos. Esta selección permite focalizar el análisis sobre la convivencia escolar y diseñar actividades lúdicas pertinentes a las características

específicas del grupo. La muestra incluye tanto a niños como a niñas, asegurando la diversidad de características y ritmos de aprendizaje propios de esta etapa del desarrollo socioemocional.

Asimismo, la docente del aula forma parte del estudio, aportando su perspectiva profesional sobre la dinámica grupal, las relaciones interpersonales y los aspectos que requieren fortalecimiento en la convivencia escolar. La integración de la visión de la docente permite que la propuesta educativa se construya sobre una comprensión realista y contextualizada del aula, garantizando pertinencia y factibilidad en su implementación futura.

Tabla 4

Muestra de estudiantes

SECCION	SEXO		TOTAL
	H	M	
4° “C”	16	12	28

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La técnica utilizada para este estudio es del cuestionario, dirigida tanto a los estudiantes como a la docente de aula, con el objetivo de obtener información sobre la convivencia escolar y las dinámicas de interacción en el aula de 4° grado “C” de la Institución Educativa N.º 10144, distrito de Motupe, provincia de Lambayeque.

Cuestionario a Estudiantes

El cuestionario dirigido a los estudiantes buscó conocer su percepción sobre la convivencia escolar, abordando cuatro dimensiones principales: prevención de

violencia, aprendizaje colaborativo, relaciones interpersonales y relaciones democráticas.

Cada ítem se estructuró mediante una escala tipo Likert de cinco puntos, con la finalidad de medir la frecuencia con que ocurren determinados comportamientos o situaciones, de la siguiente manera:

- Siempre ()
- Casi siempre ()
- Algunas veces ()
- Casi nunca ()
- Nunca ()

El cuestionario incluyó preguntas sobre agresiones físicas entre compañeros, burlas, intimidaciones, disposición al trabajo en equipo, apoyo entre pares y participación en decisiones grupales. También se recopilaron datos generales como edad, sexo, grado y sección del estudiante.

Cuestionario a la Docente

El cuestionario para la docente tuvo un enfoque complementario, orientado a obtener su percepción sobre el comportamiento de los estudiantes en relación con las mismas dimensiones mencionadas. Este instrumento permitió conocer la frecuencia con que los estudiantes presentan conductas de violencia, colaboración, apoyo mutuo y participación democrática, según la observación de la docente.

De igual manera, se utilizó la escala tipo Likert de cinco puntos para cada ítem, garantizando la consistencia y comparabilidad de la información entre los dos instrumentos.

Validez y Ética

Ambos cuestionarios fueron validados por expertos en educación para asegurar la pertinencia y claridad de los ítems. Además, se respetaron los principios éticos de confidencialidad, anonimato y voluntariedad, asegurando que los participantes respondieran con sinceridad y sin presiones externas.

Los datos obtenidos gracias a estos instrumentos posibilitaron diagnosticar la situación de la convivencia escolar en la institución y fundamentar la propuesta de actividades lúdicas que se presenta en la investigación.

2.4. Métodos y procedimientos para la recolección de datos

En la presente investigación se emplearon métodos de enfoque cualitativo y cuantitativo de manera complementaria, con la finalidad de diagnosticar la situación actual de la convivencia escolar y fundamentar la propuesta de actividades lúdicas para los estudiantes de 4° grado “C” de la Institución Educativa N.º 10144.

Método Descriptivo

Se utilizó el método descriptivo, ya que permitió identificar y caracterizar los aspectos de la convivencia escolar presentes en el aula, tales como la prevención de la violencia, las relaciones entre personas, el aprendizaje colaborativo y la participación democrática. Este método facilitó analizar las respuestas obtenidas a través de los cuestionarios, describiendo la frecuencia y percepción de los comportamientos de los estudiantes y la observación de la docente.

Método Analítico

De manera complementaria, se aplicó el método analítico, con el objetivo de examinar las relaciones y patrones entre los aspectos de la convivencia en la escuela. Este análisis permitió identificar las principales necesidades y problemáticas en el aula, sobre las cuales se basará la propuesta de actividades lúdicas para promover una sana convivencia.

Método Propositivo

Finalmente, se empleó el método propositivo, que orienta la investigación hacia la elaboración de una propuesta concreta de intervención educativa. A partir del diagnóstico realizado mediante los cuestionarios, se diseñaron sesiones de actividades lúdicas que fomentan la colaboración, el respeto, la inclusión y la participación democrática de los estudiantes.

Este enfoque metodológico permitió integrar el diagnóstico con la intervención, asegurando que la propuesta sea pertinente, contextualizada y fundamentada en la realidad del aula.

Validación de Instrumentos

Los instrumentos para la recojo de datos fueron enviados a dos profesionales para la evaluación de validez de los cuestionarios y su uso futuro. Cada experto recibió una hoja de validación e instrumentos pertinentes. Con ello, se ha probado de forma independiente la idoneidad de cada uno de ellos.

2.5. Análisis estadístico de los datos

Para el tratamiento de los datos recolectados se empleó un análisis cuantitativo descriptivo, adecuado para caracterizar y diagnosticar el comportamiento de la convivencia escolar en el grupo de estudio. Debido a que la muestra seleccionada para el análisis estuvo conformada por 28 estudiantes del 4° grado “C” de la Institución Educativa Inicial N.º 10144 “Virgen de Fátima”, se realizó previamente la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, que se aconseja para muestras con menos de 50 casos. Pudimos determinar que los datos no seguían una distribución normal porque los resultados revelaron valores de significancia inferiores a 0.05 en todas las dimensiones analizadas.

En consecuencia, se eligió un análisis descriptivo no paramétrico, calculando medias y desviaciones típicas de los puntajes compuestos por dimensión (promedio de ítems por estudiante), así como frecuencias absolutas y porcentajes. Los resultados se mostraron a través de gráficos y tablas, lo que permitió interpretar de manera clara el comportamiento de cada dimensión y elaborar un diagnóstico general del grupo. Este análisis constituyó la base para la propuesta educativa propositiva, orientada a diseñar actividades lúdicas que fomenten una convivencia escolar positiva, considerando las características específicas del grupo de estudiantes y del contexto institucional.

CAPITULO III. RESULTADOS

3.1. Resultados

Dimensión: Prevención de violencia

Tabla 5

1.¿Cuándo tus compañeros te molestan, tú respondes con algún tipo de agresión física?

ITEMS N°1	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	21.43
CASI SIEMPRE	12	42.86
ALGUNAS VECES	3	10.71
CASI NUNCA	4	14.29
NUNCA	3	10.71
TOTAL	28	100.00

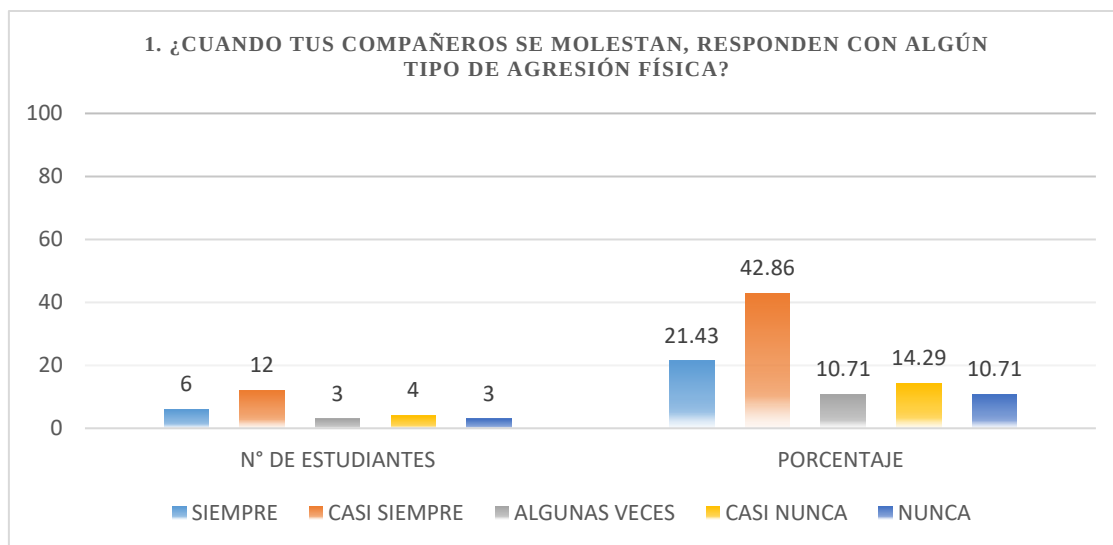
Nota. Resultado del criterio de evaluación: ¿Cuándo tus compañeros te molestan, tú respondes con algún tipo de agresión física?

INTERPRETACIÓN

Los resultados muestran que una parte significativa de los estudiantes tiende a reaccionar con conductas agresivas. El 42.86% indicó que **casi siempre** responde con agresión física, mientras que el 21.43% señaló que **siempre** lo hace. Esto evidencia que más del 60% de los encuestados recurre frecuentemente a la violencia como forma de respuesta ante situaciones de molestia o conflicto. Por otro lado, un 10.71% manifestó que **nunca** responde de esta manera, un 14.29% que **casi nunca** lo hace, y un 10.71% señaló que **algunas veces** reacciona con agresión. Estos resultados permiten inferir que existe una preocupante inclinación hacia la resolución de conflictos mediante la violencia física, lo cual sugiere la importancia de poner en marcha métodos de educación emocional, control de impulsos y fortalecimiento de la convivencia escolar.

Figura 1

¿Cuándo tus compañeros te molestan, tú respondes con algún tipo de agresión física?



Nota. Gráfico resultante de la tabla 1

Tabla 6

2. ¿Alguno de tus compañeros te ha golpeado?

ITEMS N°2	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	16.67
CASI SIEMPRE	10	35.71
ALGUNAS VECES	12	42.86
CASI NUNCA	2	7.14
NUNCA	2	7.14
TOTAL	28	100

Nota. Resultado del criterio de evaluación: ¿Alguno de tus compañeros te ha golpeado?

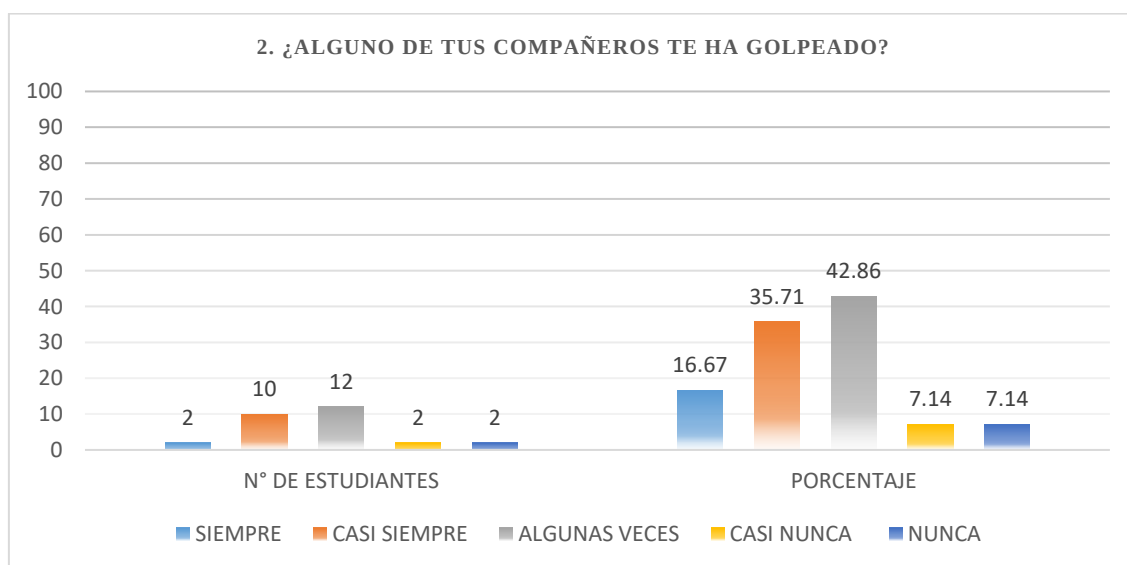
INTERPRETACIÓN

Los resultados revelan que una proporción considerable de estudiantes ha sido víctima de agresión física en el entorno escolar. El 42.86% indicó que algunas veces ha sido golpeado por un compañero, mientras que el 35.71% señaló que esto ocurre casi siempre y un 16.67% afirmó que siempre le sucede. En conjunto, estos datos muestran que aproximadamente el 95% de los estudiantes han experimentado agresiones físicas en alguna medida, lo que representa una situación preocupante en cuanto a la convivencia escolar y la seguridad

dentro del aula. En contraste, solo un 7.14% manifestó que casi nunca ha sido golpeado y otro 7.14% aseguró que nunca ha vivido esta experiencia. Esta información pone en evidencia la urgencia de intervenir con programas de prevención de la violencia escolar y la promoción de un ambiente seguro y respetuoso para todos los estudiantes.

Figura 2

2. ¿Alguno de tus compañeros te ha golpeado?



Nota. Gráfico resultante de la tabla 2

Tabla 7

¿Tus compañeros se dirigen a ti con algún sobrenombre u otra palabra que no sea tu nombre cuando quieren molestarte?

ITEMS N°3	Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SIEMPRE	15	53.57
CASI SIEMPRE	7	25.00
ALGUNAS VECES	3	10.71
CASI NUNCA	3	10.71
NUNCA	0	0.00
TOTAL	28	100.00

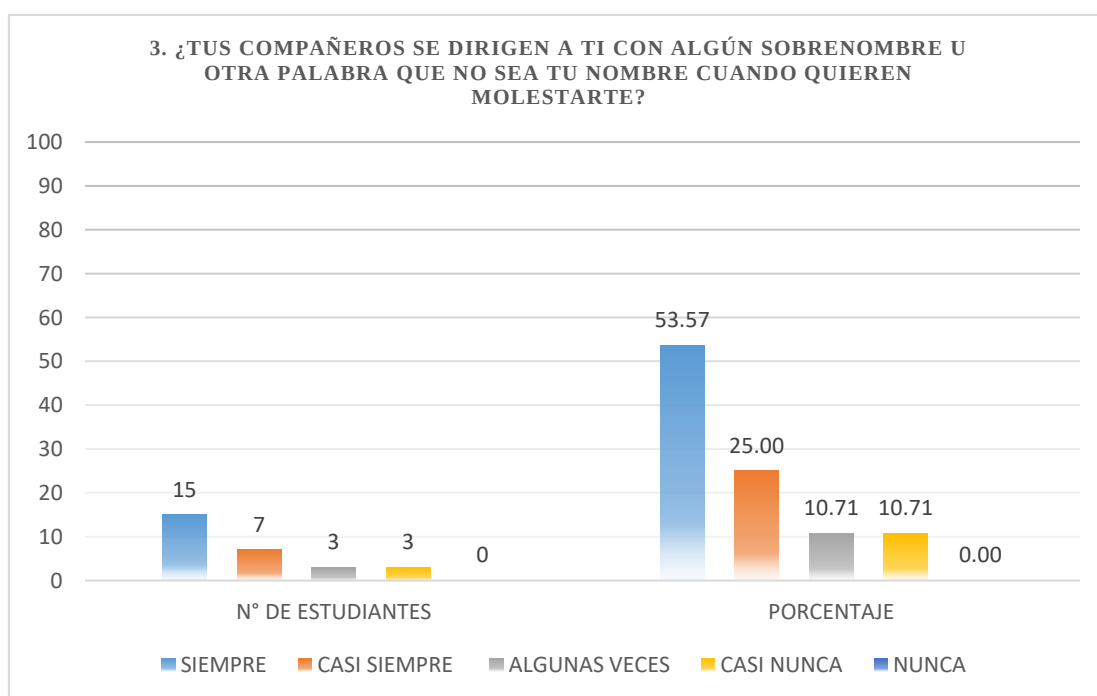
Nota. Resultado del criterio de evaluación: ¿Tus compañeros se dirigen a ti con algún sobrenombre u otra palabra que no sea tu nombre cuando quieren molestarte?

INTERPRETACIÓN

Los resultados muestran una alta frecuencia de este tipo de agresión verbal. El 53.57% de los estudiantes indicó que esto ocurre siempre, mientras que un 25% señaló que sucede casi siempre. Esto significa que cerca del 79% de los encuestados experimenta con regularidad esta forma de burla o molestia. Solo un 21.42% manifestó que esto ocurre algunas veces o casi nunca, y ningún estudiante afirmó que nunca haya sido llamado con apodos ofensivos. Estos datos evidencian un problema preocupante en la convivencia escolar, donde el uso de sobrenombres como forma de agresión verbal está bastante normalizado y puede generar afectación emocional en quienes lo sufren.

Figura 3

¿Tus compañeros se dirigen a ti con algún sobrenombre u otra palabra que no sea tu nombre cuando quieren molestarte?



Nota. Gráfico resultante de la tabla 3.

Tabla 8

¿Alguna vez te has sentido intimidado en clase o te han amenazado tus compañeros?

ITEMS N°4	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES
SIEMPRE	3	10.71
CASI SIEMPRE	8	28.57
ALGUNAS VECES	12	42.86
CASI NUNCA	3	10.71
NUNCA	1	3.57
TOTAL	28	100.00

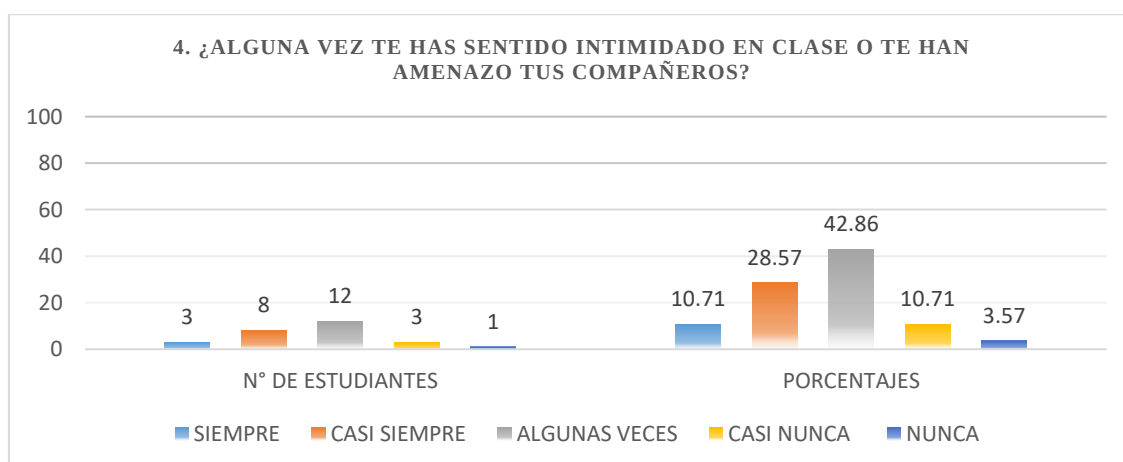
Nota. Resultado del criterio de evaluación: ¿Alguna vez te has sentido intimidado en clase o te han amenazado tus compañeros?

INTERPRETACIÓN

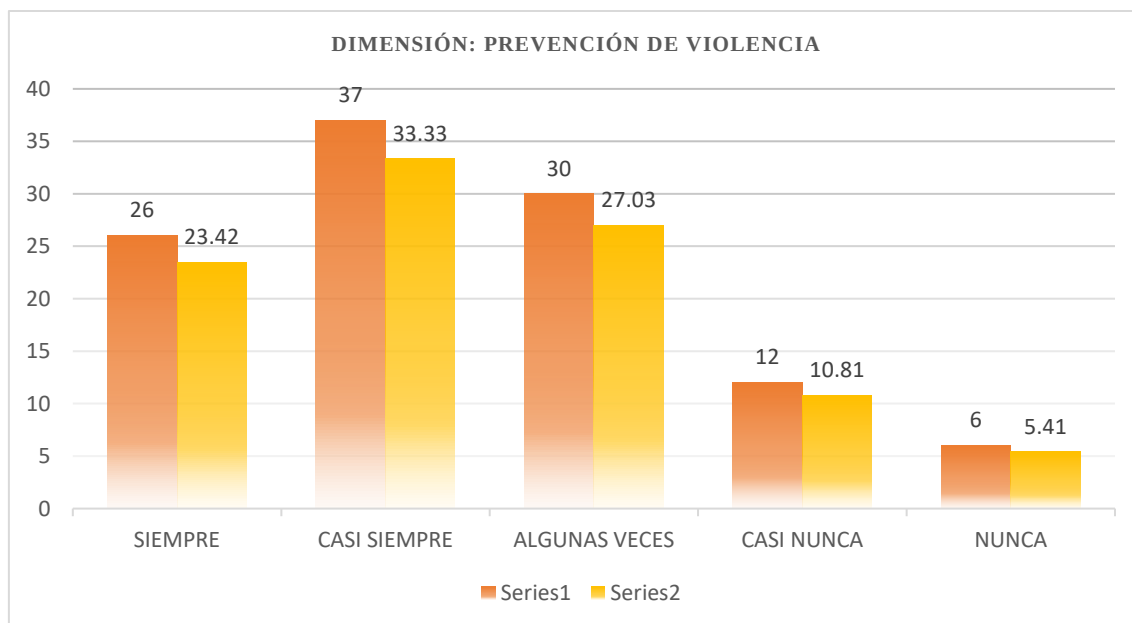
Se observa que el 42.86% de los estudiantes respondió que esto ocurre algunas veces, mientras que un 28.57% indicó que sucede casi siempre y un 10.71% que siempre lo ha vivido. Esto revela que más del 80% ha experimentado en algún grado situaciones de intimidación o amenaza dentro del aula. Solo un pequeño porcentaje afirmó que esto ocurre casi nunca (10.71%) o nunca (3.57%). Estos resultados reflejan una convivencia donde la intimidación está presente de forma significativa, lo que puede afectar la seguridad emocional y la participación activa de los estudiantes en clase.

Figura 4

¿Alguna vez te has sentido intimidado en clase o te han amenazado tus compañeros?



Nota. Gráfico resultante de la tabla 4.

Figura 5*Análisis General Dimensión: Prevención de Violencia*

Nota. Gráfico resultante de la dimensión: Prevención de la Violencia.

INTERPRETACIÓN

El patrón con mayor peso en *Casi siempre* (33 %) y *Algunas veces* (27 %) sugiere que las conductas asociadas a la violencia —verbales, gestuales o de exclusión— no son hechos aislados, sino eventos relativamente frecuentes en el cotidiano escolar. Si bien *Siempre* (23 %) no es dominante, su presencia es significativa y alerta sobre episodios sostenidos en ciertos grupos o aulas. Las categorías bajas (*Casi nunca* 11 % y *Nunca* 5 %) revelan que la percepción de ambientes plenamente seguros aún es minoritaria. En términos de gestión, conviene pasar de acciones puntuales a un programa preventivo continuo: formación socioemocional (identificación de emociones y autocontrol), protocolos de mediación entre pares, acompañamiento tutorial y participación de familias en acuerdos de convivencia. El objetivo es reducir la recurrencia y cortar la normalización de micro-violencias.

Dimensión: Aprendizaje colaborativo

Tabla 9

¿Realizas con alegría el trabajo en equipo que te encomienda tu maestra?

ITEMS N °5	Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	7.14
CASI SIEMPRE	3	10.71
ALGUNAS VECES	7	25.00
CASI NUNCA	16	57.14
NUNCA	0	0.00
TOTAL	28	100.00

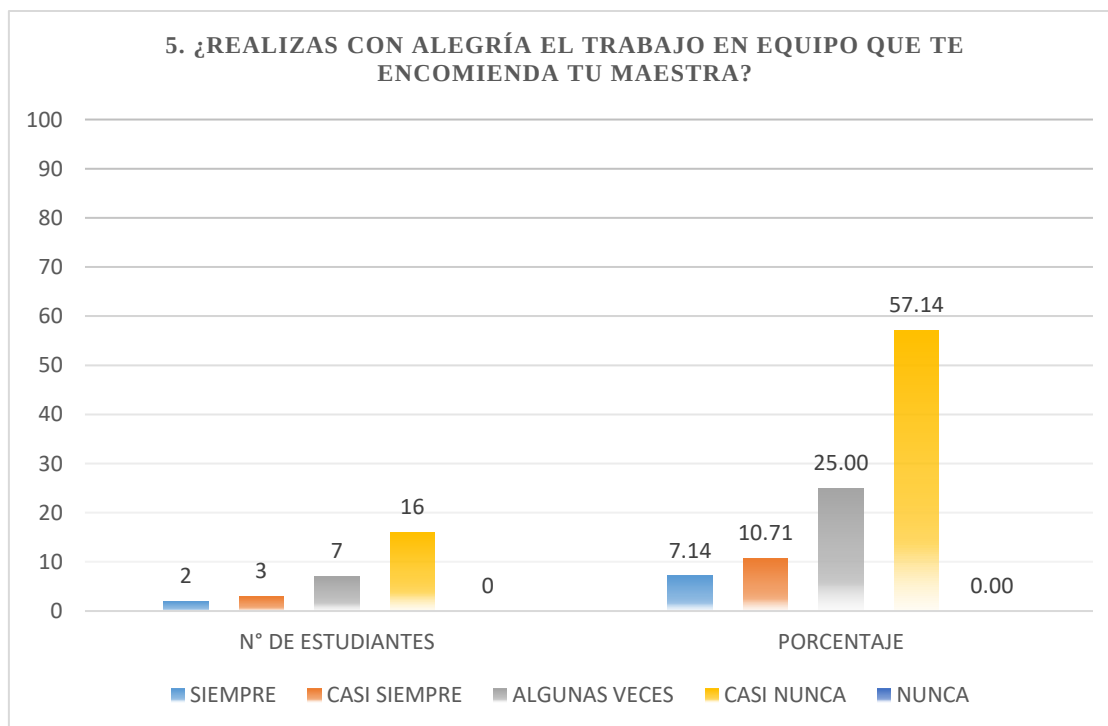
Nota. ¿Realizas con alegría el trabajo en equipo que te encomienda tu maestra?

INTERPRETACIÓN

Los resultados muestran una baja motivación por parte de los estudiantes al trabajar en equipo. El 57.14% respondió que **casi nunca** lo hace con alegría, mientras que un 25% señaló que solo **algunas veces** lo disfruta. Apenas un 10.71% indicó que **casi siempre** realiza estas actividades con entusiasmo y solo un 7.14% dijo que **siempre** lo hace con alegría. Estos datos reflejan una actitud poco favorable hacia el trabajo colaborativo, posiblemente influenciada por problemas en la convivencia, falta de integración o desinterés por la dinámica grupal. Esto sugiere la necesidad de promover un entorno más favorable y participativo en las actividades compartidas.

Figura 6

¿Realizas con alegría el trabajo en equipo que te encomienda tu maestra?



Nota. Gráfico resultante de la tabla 5.

Tabla 10

¿Te gusta realizar trabajo en equipo con tus compañeros en las sesiones de aprendizaje que realiza tu maestra?

ITEMS N° 6	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	3.57
CASI SIEMPRE	0	0.00
ALGUNAS VECES	5	17.86
CASI NUNCA	20	71.43
NUNCA	2	7.14
TOTAL	28	100

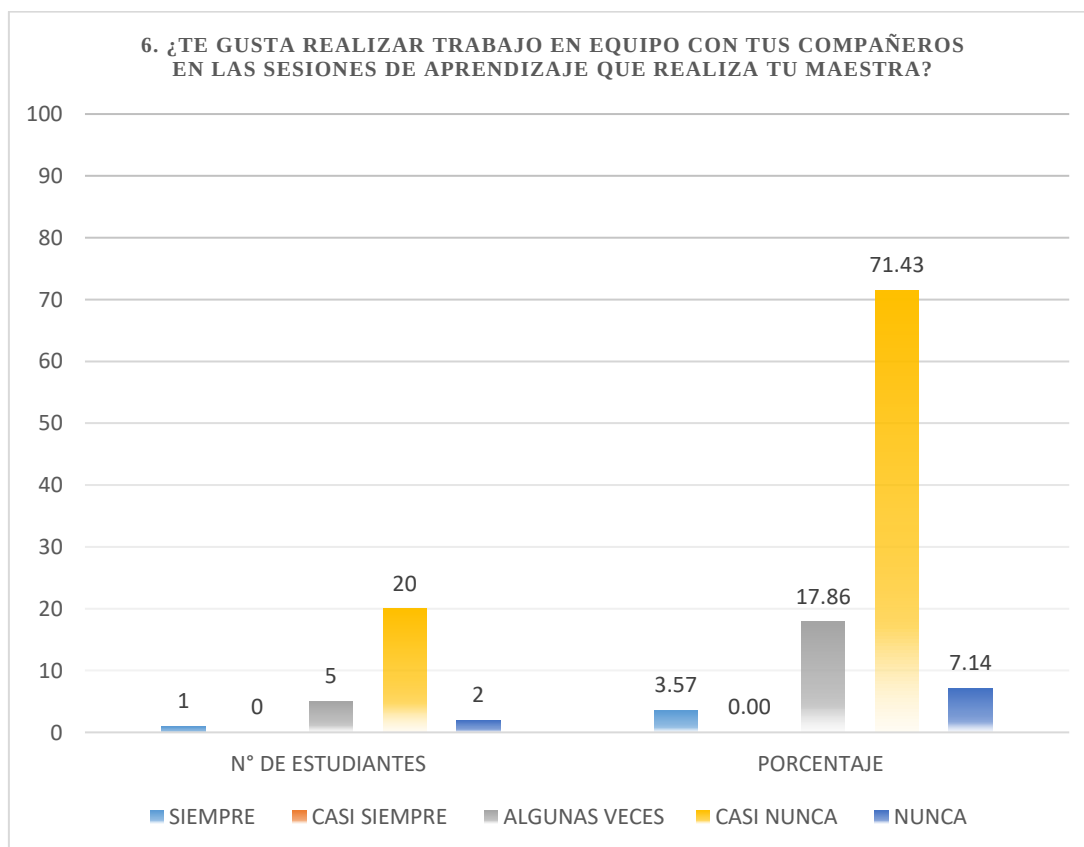
Nota. Resultado del criterio de evaluación: ¿Te gusta realizar trabajo en equipo con tus compañeros en las sesiones de aprendizaje que realiza tu maestra?

INTERPRETACIÓN

Los resultados indican una clara falta de gusto por el trabajo en equipo. Un 71.43% de los estudiantes afirmó que casi nunca disfruta de estas actividades, mientras que un 17.86% dijo que algunas veces lo hace. Solo un 3.57% indicó que siempre le gusta trabajar en equipo, y ningún estudiante respondió que casi siempre lo disfruta. Estos datos reflejan una fuerte reticencia a la colaboración en grupo, lo que podría estar relacionado con problemas en la dinámica de trabajo o con una falta de motivación hacia el aprendizaje en equipo.

Figura 7

¿Te gusta realizar trabajo en equipo con tus compañeros en las sesiones de aprendizaje que realiza tu maestra?

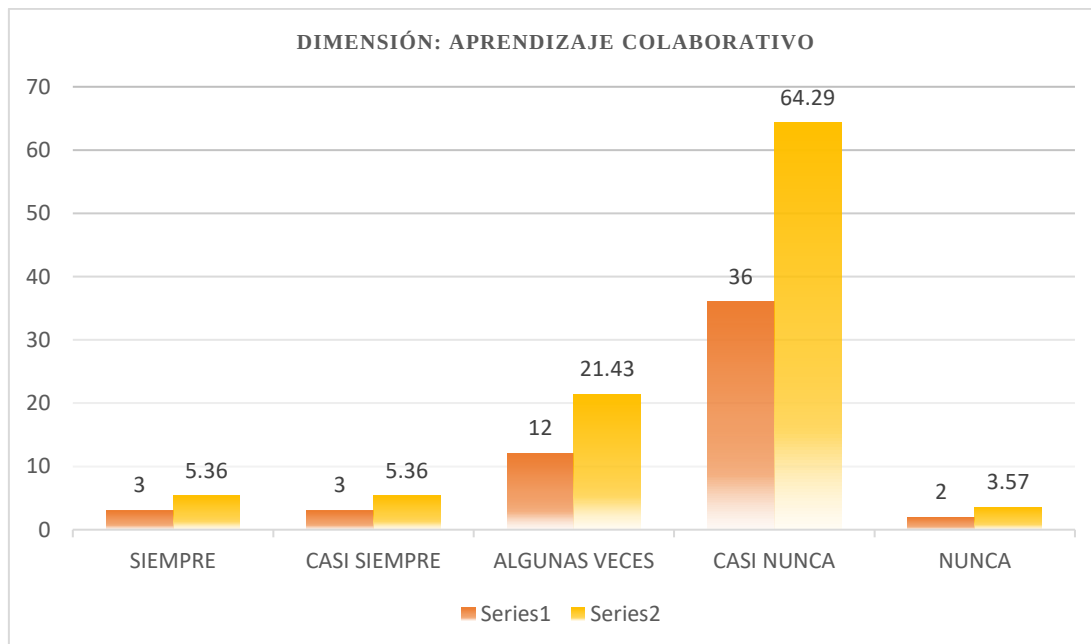


Nota. Gráfico resultante de la tabla 6.

Análisis General Dimensión: Aprendizaje Colaborativo

Figura 8

Dimensión: Aprendizaje colaborativo



Nota. Gráfico resultante de la dimensión: Aprendizaje Colaborativo.

INTERPRETACIÓN:

La concentración en *Casi nunca* (64 %) indica una baja cultura de trabajo cooperativo, posiblemente por tareas excesivamente individuales, roles difusos o evaluaciones que no integran metas grupales. *Algunas veces* (21 %) muestra intentos esporádicos, pero *Siempre* y *Casi siempre* (5 % cada una) evidencian que esas prácticas no están sistematizadas. Para revertirlo, se recomienda diseñar actividades con interdependencia positiva real (cada estudiante aporta algo único), rúbricas que valoren tanto el resultado como los procesos (comunicación, reparto de tareas, co-responsabilidad) y técnicas cooperativas concretas (p. ej., rompecabezas/Jigsaw, 1-2-4-Todos, estaciones). Además, explicitar roles rotativos (coordinación, relatoría, control de tiempos, calidad) y retroalimentación entre pares puede elevar la frecuencia y la calidad del trabajo en equipo.

Dimensión: Relaciones interpersonales

Tabla 11

¿Demuestras comprensión ante los compañeros que se muestran tristes, enojados, pensativos o distraídos?

ITEMS N° 7	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	3.57
CASI SIEMPRE	5	17.86
ALGUNAS VECES	10	35.71
CASI NUNCA	11	39.29
NUNCA	1	3.57
TOTAL	28	100.00

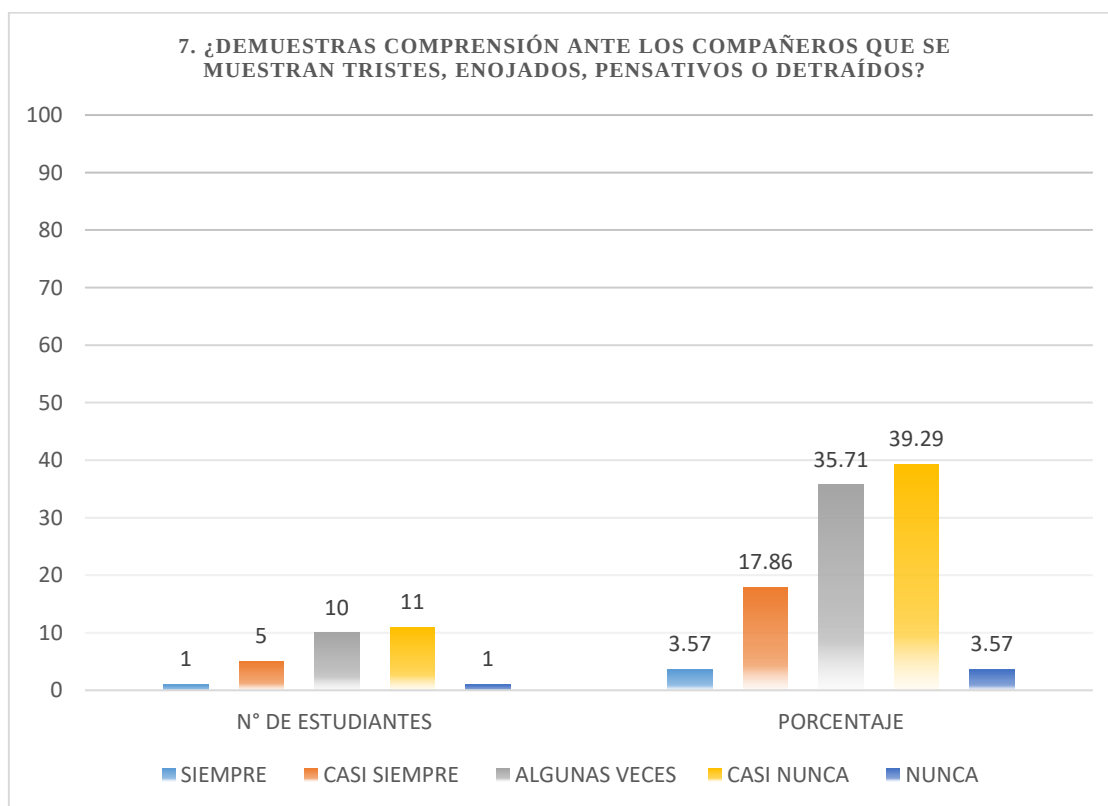
Nota. Resultado del criterio de evaluación: *¿Demuestras comprensión ante los compañeros que se muestran tristes, enojados, pensativos o distraídos?*

INTERPRETACIÓN

Los resultados muestran una tendencia preocupante hacia la falta de empatía y apoyo entre los estudiantes. Solo un 3.57% indicó que siempre muestra comprensión hacia sus compañeros en esos estados emocionales, y un 17.86% afirmó que casi siempre lo hace. En contraste, el 39.29% de los estudiantes respondió que casi nunca muestra comprensión, lo que sugiere una actitud distante o indiferente frente a las emociones de los demás. Además, un 35.71% señaló que algunas veces demuestra comprensión, lo que refleja una actitud fluctuante y quizás influenciada por el contexto o la relación personal con el compañero. Estos hallazgos subrayan la importancia de fomentar la empatía y las habilidades emocionales en los estudiantes, para fortalecer un ambiente de apoyo mutuo y cuidado emocional dentro de la comunidad escolar.

Figura 9

¿Demuestras comprensión ante los compañeros que se muestran tristes, enojados, pensativos o detraídos?



Nota. Gráfico resultante de la tabla 7.

Tabla 12

¿Apoyas a tus compañeros en actividades o trabajos que se llevan a cabo en el salón de clases, las cuales ellos no comprenden?

ITEMS N° 8	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES
SIEMPRE	0	0.00
CASI SIEMPRE	3	10.71
ALGUNAS VECES	9	32.14
CASI NUNCA	16	57.14
NUNCA	0	0
TOTAL	28	100.00

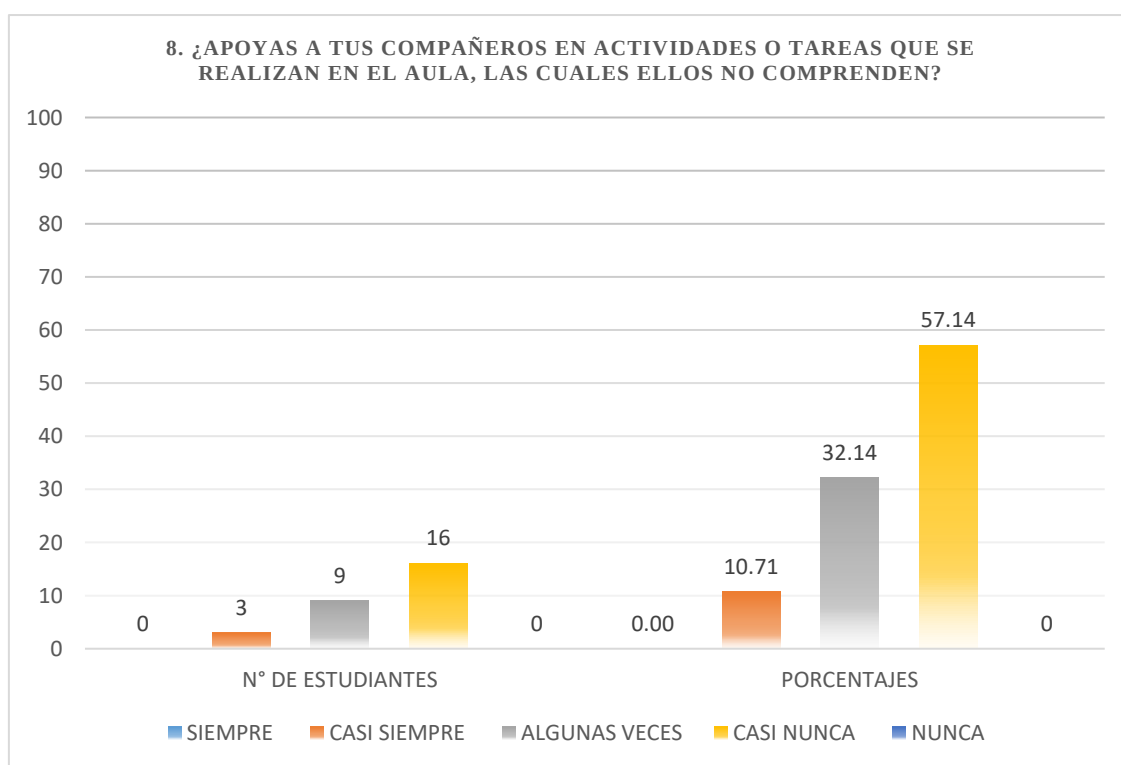
Nota. Resultado del criterio de evaluación: ¿Apoyas a tus compañeros en tareas o trabajos que se llevan a cabo en el aula, las cuales ellos no comprenden?

INTERPRETACIÓN

Los resultados reflejan una baja disposición para colaborar entre los estudiantes. Ningún estudiante respondió que siempre apoya a sus compañeros en estas situaciones, y solo un 10.71% indicó que casi siempre lo hace. Un 32.14% mencionó que algunas veces ofrece su ayuda, pero la mayoría, un 57.14%, respondió que casi nunca brinda apoyo a sus compañeros en tareas que no comprenden. Estos resultados sugieren una falta de colaboración y solidaridad dentro del aula, lo cual podría estar relacionado con una escasa cultura de colaboración y ayuda recíproca entre los estudiantes, que afecta el trabajo en equipo y la cohesión del grupo.

Figura 10

¿Apoyas a tus compañeros en actividades o trabajos que se llevan a cabo en el salón de clases, las cuales ellos no comprenden?

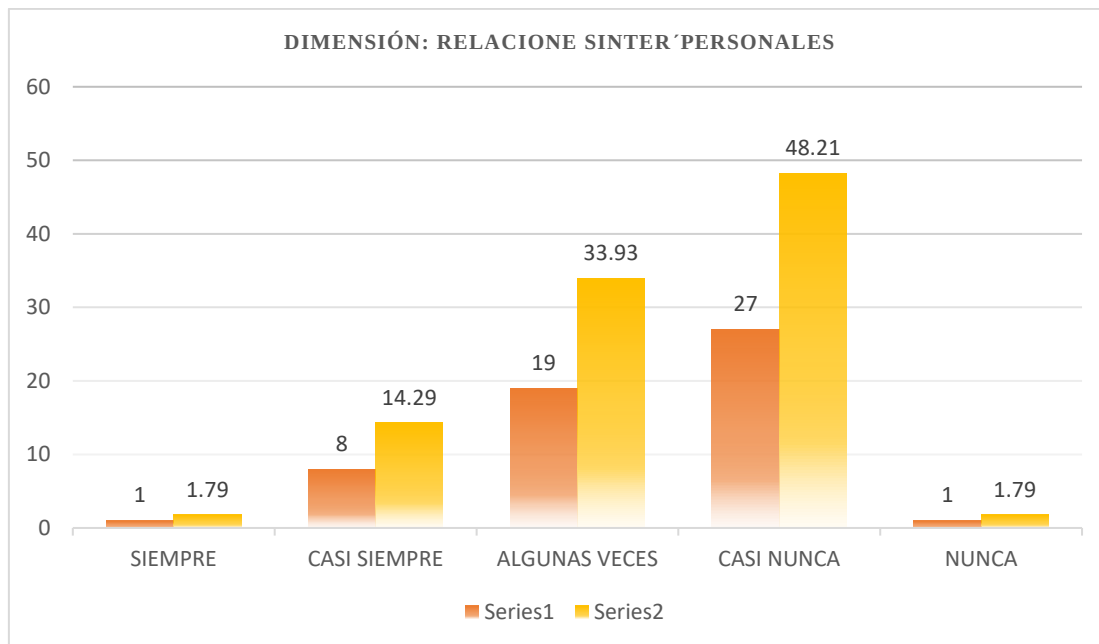


Nota. Gráfico resultante de la tabla 8.

Dimensión: Relaciones interpersonales

Figura 11

Dimensión: Relaciones Interpersonales



Nota. Gráfico resultante de la dimensión : Relaciones Interpersonales

INTERPRETACIÓN:

El predominio de *Casi nunca* (48 %) y *Algunas veces* (34 %) sugiere relaciones inconstantes: hay momentos de apoyo y empatía, pero no se sostienen en el tiempo ni en todos los grupos. *Casi siempre* (14 %) es aún reducido para hablar de climas sólidos de confianza, mientras que *Siempre* y *Nunca* (2 % cada una) confirman la dispersión del fenómeno. La mejora pasa por fortalecer habilidades socioemocionales (escucha activa, asertividad, reconocimiento de logros del otro), incorporar dinámicas de tutoría entre pares y ritualizar prácticas de cuidado (p. ej., “círculos de palabra” semanales y acuerdos explícitos de comunicación). Evaluar periódicamente el clima de aula y visibilizar conductas prosociales mediante refuerzos positivos contribuye a estabilizar relaciones de respeto y colaboración.

Dimensión: Relaciones democráticas

Tabla 13

¿Participas con tus compañeros en la toma de decisiones de forma democrática?

ITEMS N° 9	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES
SIEMPRE	0	0.00
CASI SIEMPRE	2	7.14
ALGUNAS VECES	9	32.14
CASI NUNCA	17	60.71
NUNCA	0	0.00
TOTAL	28	100

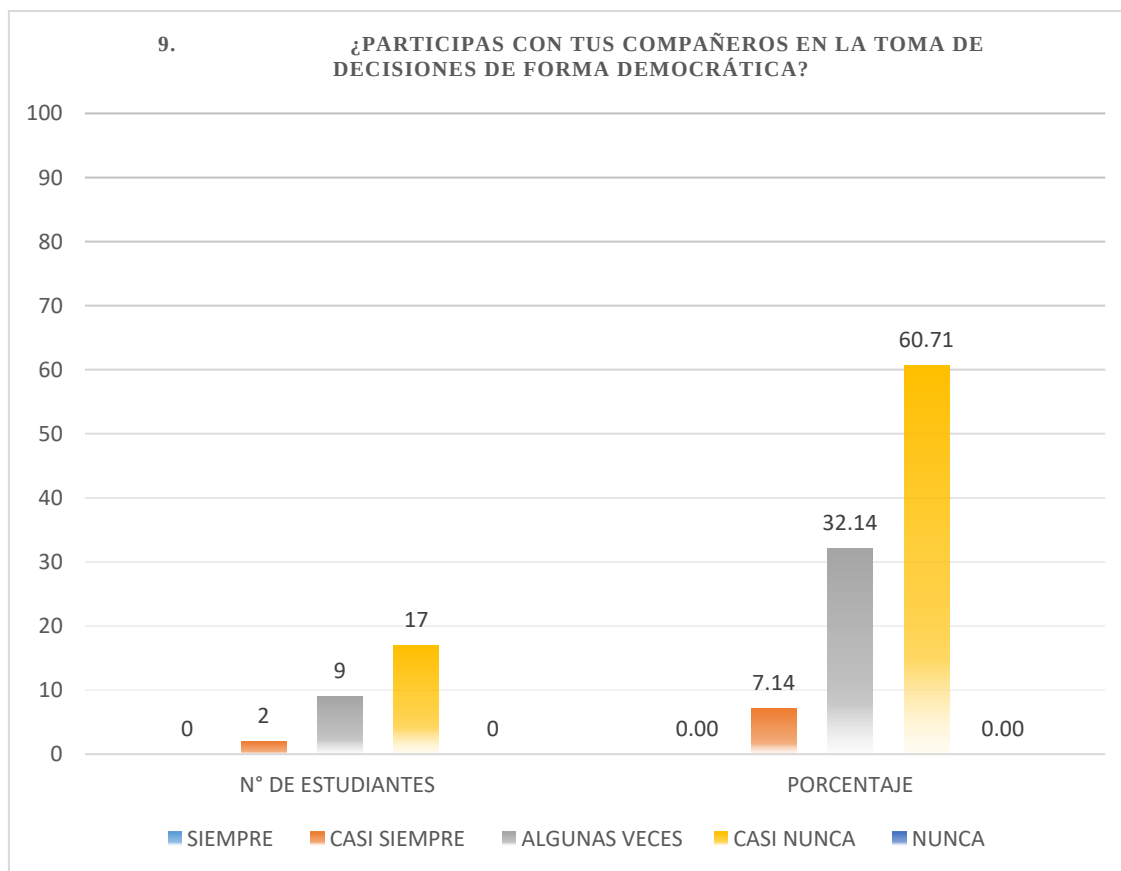
Nota. Resultado del criterio de evaluación: ¿Participas con tus compañeros en la toma de decisiones de forma democrática?

INTERPRETACIÓN

Los resultados reflejan una participación limitada de los estudiantes en la toma de decisiones colectivas. Ningún estudiante respondió que siempre o nunca participa, lo que muestra que hay una falta de involucramiento constante en estos procesos. Solo un 7.14% indicó que casi siempre lo hace, mientras que un 32.14% mencionó que algunas veces participa. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes, un 60.71%, afirmó que casi nunca participa en decisiones democráticas dentro del aula. Este patrón sugiere una escasa práctica de la democracia participativa en el entorno escolar, lo que podría limitar el desarrollo de habilidades cívicas y el sentido de responsabilidad colectiva entre los estudiantes.

Figura 12

¿Participas con tus compañeros en la toma de decisiones de forma democrática?



Nota. Gráfico resultante de la tabla 9.

Tabla 14

¿Escuchas las opiniones de los integrantes de tu grupo para luego tomar una decisión democrática?

ITEMS Nº 10	Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	7.14
CASI SIEMPRE	8	28.57
ALGUNAS VECES	5	17.86
CASI NUNCA	11	39.29
NUNCA	2	7.14
TOTAL	28	100

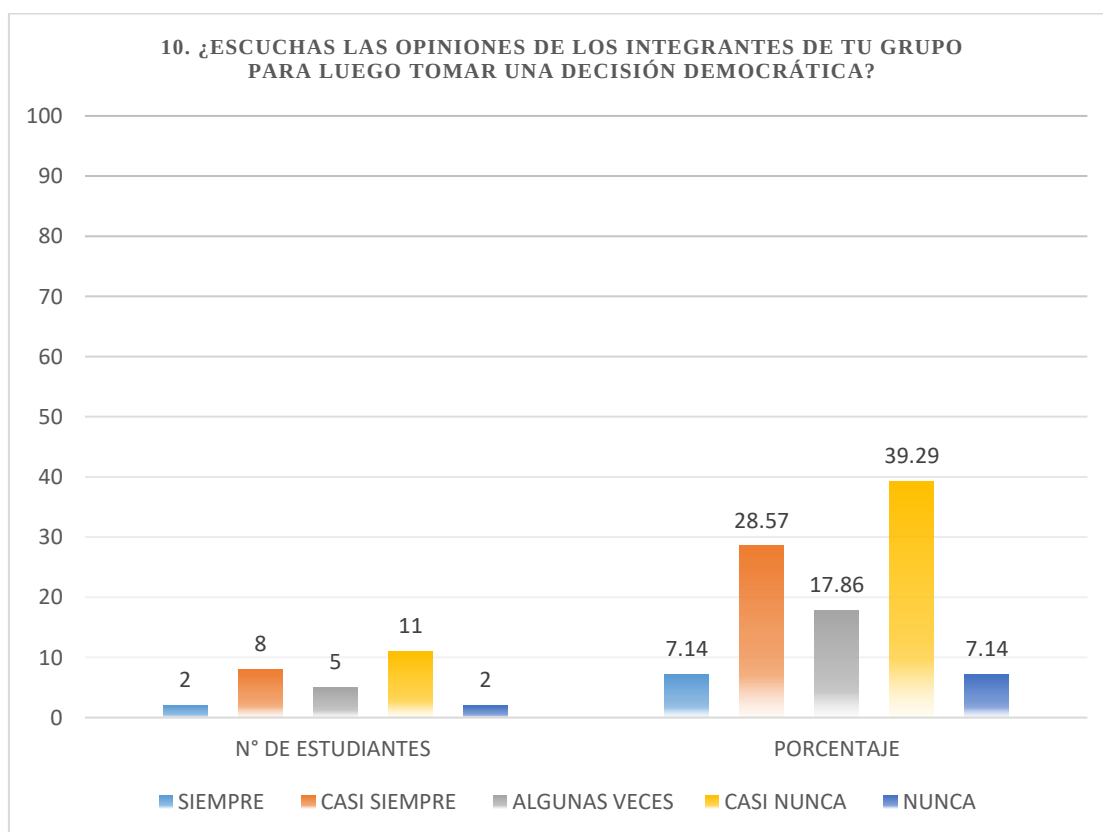
Nota. Resultado del criterio de evaluación: ¿Escuchas las opiniones de los integrantes de tu grupo para luego tomar una decisión democrática?

INTERPRETACIÓN

Los resultados reflejan una baja tendencia a la escucha activa y a la toma de decisiones democráticas dentro de los grupos. Solo un 7.14% de los estudiantes indicó que siempre escucha las opiniones de sus compañeros, y un 28.57% mencionó que casi siempre lo hace. Sin embargo, el 39.29% respondió que casi nunca escucha las opiniones de los demás antes de tomar decisiones, lo que podría indicar una falta de valoración de las ideas ajenas o una toma de decisiones unipersonal. Además, un 17.86% indicó que algunas veces lo hace, mientras que un 7.14% afirmó que nunca escucha las opiniones de sus compañeros. Estos datos sugieren que existe una práctica limitada de trabajo en equipo colaborativo y democrático, lo que podría afectar la cohesión grupal y la mejora de competencias comunicativas y liderazgo en el entorno escolar.

Figura 13

¿Escuchas las opiniones de los integrantes de tu grupo para luego tomar una decisión democrática?

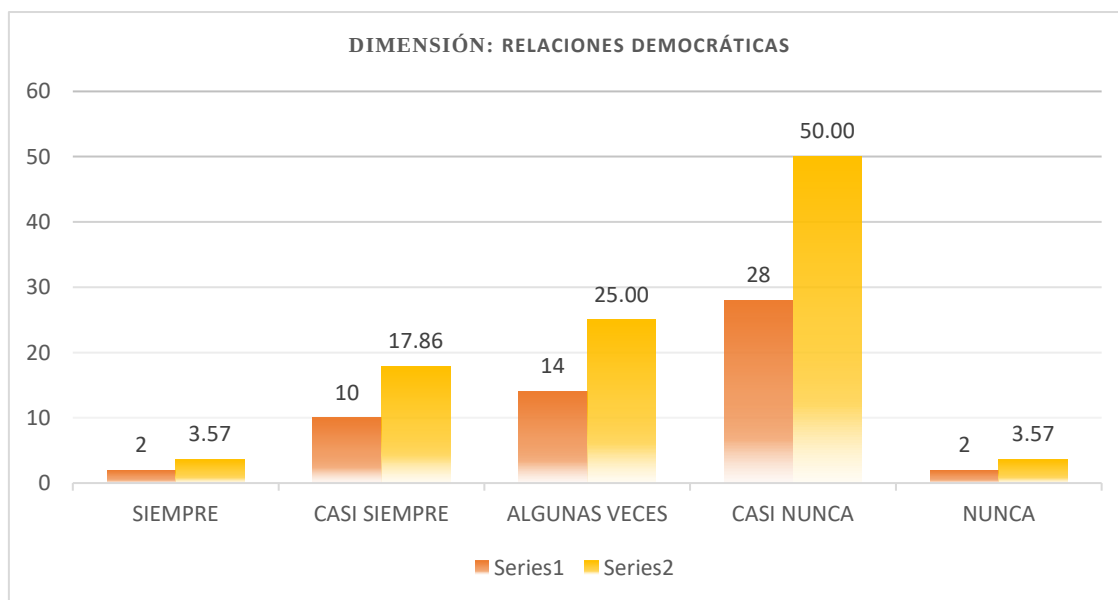


Nota. Gráfico resultante de la tabla 10

Dimensión: Relaciones democráticas

Figura 14

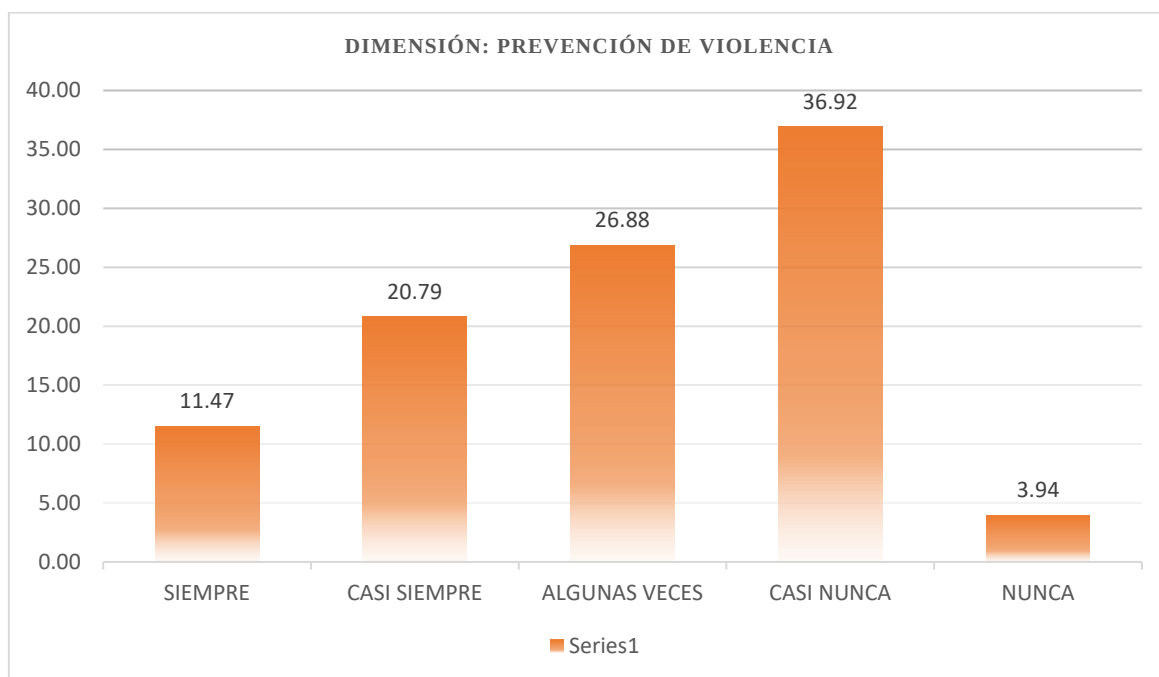
Dimensión: Relaciones democráticas



Nota. Gráfico resultante de la dimensión: Relaciones Democráticas

INTERPRETACIÓN

Con *Casi nunca* en 50 % y *Algunas veces* en 25 %, la participación estudiantil y la toma de decisiones compartida aparecen poco institucionalizadas. Aunque *Casi siempre* (18 %) es un buen punto de partida, los valores bajos en *Siempre* y *Nunca* (4 % ambos) muestran que las experiencias democráticas son intermitentes y no llegan a toda la comunidad. Para avanzar, es clave instalar estructuras estables de participación: asambleas de aula con agenda y actas, comités estudiantiles, votaciones transparentes y roles elegidos (moderador, secretario, veedor). Vincula estas prácticas a proyectos de aprendizaje (p. ej., decidir criterios de una exposición, normas de uso de espacios, planes de servicio comunitario). La consistencia en el tiempo convierte la participación en hábito y no en evento ocasional.

Figura 15*Tabla General de Instrumento Aplicado**Nota. Gráfico General de Instrumento***INTERPRETACIÓN:**

El consolidado muestra el mayor peso en *Casi nunca* (37 %) y *Algunas veces* (27 %), seguido por *Casi siempre* (21 %), lo que perfila un escenario mixto: existen prácticas positivas, pero no son lo bastante frecuentes ni uniformes para configurar un clima robusto de convivencia, colaboración y participación. *Siempre* (11 %) señala islas de buen funcionamiento que conviene analizar como buenas prácticas replicables; *Nunca* (4 %) indica que la ausencia total de conductas objetivo es poco común, pero no despreciable.

Prueba de normalidad

Para establecer si los datos de las dimensiones evaluadas se distribuyen normalmente, se aplicó la **prueba de normalidad de Shapiro–Wilk**, con los siguientes planteamientos:

- **H₀:** Los datos provienen de una distribución normal.
- **H_i:** Los datos no provienen de una distribución normal.

Criterio de decisión:

- Si $p < 0.05$, se **rechaza H₀** (los datos no son normales).

- Si $p > 0.05$, no se rechaza H_0 (los datos son normales).

Tabla 15*Prueba de normalidad de Shapiro–Wilk*

<i>Dimensión</i>	<i>N</i>	<i>Parámetros normales</i>	<i>Media</i>	<i>Desviación típica</i>	<i>Shapiro– Wilk (W)</i>	<i>Sig. asintót. (bilateral)</i>
<i>Prevención de violencia</i>	28	a,b	3.20	0.96	0.910	0.030
<i>Aprendizaje colaborativo</i>	28	a,b	2.30	1.05	0.885	0.012
<i>Relaciones interpersonales</i>	28	a,b	2.50	1.01	0.894	0.021
<i>Relaciones democráticas</i>	28	a,b	2.10	1.14	0.871	0.008

Notas:

- a. “Media” y “Desviación típica” corresponden a los puntajes compuestos por dimensión (promedio de ítems por estudiante).
- b. Se empleó la prueba de **Shapiro–Wilk** por ser adecuada para muestras menores de 50 casos.

De acuerdo con la Tabla 15, los valores de significancia son menores a 0.05 en todas las dimensiones, por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se concluye que las distribuciones no son normales.

En consecuencia, se optó por un análisis estadístico descriptivo, basado en frecuencias absolutas y porcentajes, complementado con representaciones gráficas y cuadros resumen que permiten interpretar el comportamiento de cada dimensión y el diagnóstico general del grupo.

CAPITULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El presente estudio tuvo como **objetivo general** proponer actividades lúdicas para promover la sana convivencia escolar en los estudiantes de 4° grado de la Institución Educativa N.º10144 “Virgen de Fátima”, del distrito de Motupe. Para ello, se evaluaron cuatro **dimensiones fundamentales: prevención de violencia, aprendizaje colaborativo, relaciones interpersonales y relaciones democráticas**, con el fin de identificar las principales áreas de intervención y diseñar estrategias que favorezcan un clima escolar positivo.

Los resultados obtenidos evidenciaron que, aunque existen prácticas positivas en algunos aspectos de convivencia, la frecuencia y consistencia de estas acciones son limitadas. En particular, se observó una presencia significativa de conductas de intimidación, baja disposición para el trabajo en equipo, escasa empatía entre pares y participación reducida en la toma de decisiones colectivas. Estos hallazgos reflejan un escenario de convivencia escolar que requiere intervenciones sistemáticas y propositivas, centradas en la promoción de valores, habilidades socioemocionales y dinámicas participativas.

En esta sección, se analizarán los resultados obtenidos, interpretando su significado en relación con la literatura académica, los objetivos específicos planteados y las implicaciones prácticas para la mejora de la convivencia escolar mediante actividades lúdicas. La discusión busca no solo contextualizar los hallazgos, sino también fundamentar las estrategias de intervención que puedan contribuir al desarrollo integral de los estudiantes y al fortalecimiento de un ambiente educativo armonioso y seguro.

Discusión de Resultados

La investigación evidencia que las prácticas asociadas a la convivencia escolar presentan un carácter mixto, con presencia de conductas positivas, pero de manera intermitente y poco sistemática. El consolidado general del instrumento aplicado muestra que la mayoría de las respuestas se concentran en las categorías Casi nunca (37 %) y Algunas veces (27 %), lo que refleja que, aunque existen iniciativas de prevención de violencia, aprendizaje colaborativo, relaciones interpersonales y democráticas, su implementación aún

no es consistente ni generalizada. Este patrón coincide con los antecedentes nacionales, que señalan la persistencia de conflictos escolares y la necesidad de estrategias estructuradas de convivencia (Ramírez, 2024; Morales, 2024), así como con estudios internacionales que destacan la importancia de entornos escolares organizados y participativos para fomentar el respeto y la cooperación (Malose et al., 2021).

La dimensión de prevención de violencia muestra que las conductas violentas, aunque no siempre dominantes, son frecuentes: Casi siempre (33 %) y Algunas veces (27 %). Esto indica que episodios de violencia verbal, gestual o de exclusión no son aislados, sino recurrentes. Desde la perspectiva del Aprendizaje Social de Bandura, los estudiantes modelan comportamientos observados en sus pares y docentes, lo que sugiere que la normalización de micro-violencias puede estar reforzada por la falta de modelos prosociales consistentes. Kohlberg (Malose et al., 2021) enfatiza la necesidad de fomentar el razonamiento moral mediante la reflexión sobre dilemas éticos; en este contexto, programas de mediación, acompañamiento tutorial y formación socioemocional pueden contribuir a interrumpir patrones de violencia y desarrollar conciencia de justicia y respeto. La evidencia de antecedentes locales respalda la urgencia de pasar de acciones puntuales a programas continuos de prevención que incluyan la práctica de valores para prevenir la violencia (Atoche, 2024).

La dimensión del Aprendizaje colaborativo: La concentración de respuestas en Casi nunca (64 %) indica una baja cultura de cooperación escolar. Esto coincide con la teoría del Aprendizaje Cooperativo de Johnson & Johnson, que plantea que las capacidades sociales, la responsabilidad individual y de grupo, así como la interdependencia positiva son esenciales para alcanzar objetivos comunes y fortalecer la cohesión social (Bictu, 2024; Johnson, 1994). Los resultados reflejan que la ausencia de roles claros, evaluaciones individuales y tareas fragmentadas limita la consolidación de aprendizajes colaborativos. La evidencia nacional muestra la importancia de que los estudiantes participen colaborativamente para fortalecer los lazos de convivencia escolar demostrándose así la necesidad de implementar estrategias que ayuden a mejorar la cooperación escolar (García, 2024).

La dimensión de Relaciones interpersonales: La prevalencia de Casi nunca (48 %) y Algunas veces (34 %) evidencia relaciones interpersonales inconstantes, con escaso

desarrollo de empatía y solidaridad. Según Bandura, la observación de conductas prosociales y el reforzamiento positivo son esenciales para interiorizar comportamientos cooperativos y de apoyo mutuo (Ávila, 2024). Complementariamente, la formación moral de Kohlberg refuerza que la reflexión sobre los efectos de las propias acciones en los demás promueve decisiones éticas que fortalecen la cohesión grupal (Jiménez, 2024). Los antecedentes internacionales muestran que la estabilidad de relaciones de respeto y colaboración depende de intervenciones sistemáticas, tutorías entre pares y ritualización de prácticas de cuidado, estrategias coherentes con los hallazgos obtenidos en este estudio.

La dimensión de Relaciones democráticas: La participación estudiantil aparece poco institucionalizada, con Casi nunca (50 %) y Algunas veces (25 %), lo que evidencia que la toma de decisiones compartida aún es intermitente. La teoría del Aprendizaje Cooperativo sugiere que la cooperación y la participación activa en decisiones grupales fortalecen la responsabilidad social y la cohesión (Johnson, 1994). Asimismo, el enfoque moral de Kohlberg indica que la internalización de principios éticos, como justicia y respeto por la diversidad de opiniones, se ve reforzada por prácticas democráticas continuas en el aula (Malose et al., 2021). Los antecedentes locales enfatizan que promover círculos restaurativos y de mediación que fomenten las relaciones democráticas entre los estudiantes son esenciales para fortalecer la ciudadanía escolar y la coexistencia pacífica (Llun, 2024).

En síntesis, los resultados muestran un panorama mixto: existen prácticas positivas de convivencia y colaboración, pero su frecuencia e institucionalización son insuficientes para generar un clima escolar robusto. La integración de las teorías de Kohlberg, Bandura y Johnson & Johnson permite interpretar que la ausencia de sistematización y continuidad en estas prácticas limita el desarrollo moral, social y cooperativo de los estudiantes. Por tanto, las intervenciones propuestas deben ser estructuradas, permanentes y vinculadas a la práctica diaria, articulando prevención de violencia, aprendizaje colaborativo, fortalecimiento de relaciones interpersonales y participación democrática. Este enfoque, apoyado en la evidencia empírica y teórica, orienta el diseño de programas que no solo modifiquen comportamientos aislados, sino que generen una cultura escolar sostenible de convivencia y ciudadanía.

CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. Propuesta de sesiones basadas en cuentos

5.1.1. Presentación

El presente capítulo se centra en la propuesta educativa: “Actividades lúdicas para promover la sana convivencia escolar en estudiantes de 4° grado de la I.E. N°10144, Motupe”, la cual surge como respuesta a los hallazgos obtenidos durante la fase diagnóstica de la investigación. Los resultados del análisis descriptivo evidenciaron que, a pesar de la existencia de interacciones positivas entre los estudiantes, se presentan dificultades en la resolución de conflictos, la cooperación grupal y la manifestación de valores sociales y emocionales como la tolerancia y la empatía.

La propuesta se fundamenta en un enfoque propositivo y cuantitativo, orientado a diseñar e implementar estrategias pedagógicas específicas que fomenten una convivencia escolar saludable. Se sustenta teóricamente en las concepciones de Piaget (1972) sobre el juego como instrumento de aprendizaje social y en el constructivismo social de Vygotsky (1978), que destaca la importancia de la interacción y la cooperación entre pares como medio para la internalización de normas y valores. Asimismo, se consideran aportes recientes en el ámbito de la educación socioemocional, los cuales señalan que la implementación de actividades recreativas ayuda a mejorar la convivencia en las escuelas y a desarrollar habilidades socioemocionales en los niños (García & Fernández, 2020).

5.1.2. Bases Teóricas Científicas

El juego, considerado como el eje central de las actividades lúdicas, ha sido ampliamente reconocido en la literatura educativa por su impacto integral en el desarrollo del niño. Piaget (1972) sostiene que El juego no es solamente una actividad de entretenimiento, sino un mecanismo esencial mediante el cual los niños exploran,

experimentan y comprenden su entorno, construyendo esquemas cognitivos y desarrollando destrezas de resolución de problemas y razonamiento lógico. A través de la interacción con objetos, situaciones y compañeros de juego, los niños internalizan reglas, estructuras sociales y principios de causa-efecto, lo que favorece el desarrollo cognitivo y social de manera simultánea.

Por su parte, Vygotsky (1978) plantea que el juego constituye un espacio privilegiado de interacción social, donde los estudiantes no solo aprenden contenidos académicos, sino que también desarrollan competencias socioemocionales mediante la negociación, la cooperación y la regulación de su conducta. Según este enfoque, la mediación del docente y la interacción con los pares son fundamentales para que los niños puedan construir aprendizajes significativos, resolver conflictos y fortalecer habilidades comunicativas y de liderazgo. De esta manera, las actividades lúdicas trascienden la dimensión recreativa, constituyéndose en una estrategia pedagógica integral que articula lo cognitivo, lo social y lo emocional, favoreciendo el aprendizaje activo y participativo (González & Torres, 2020).

En este sentido, el uso sistemático de actividades lúdicas en la educación primaria permite promover un aprendizaje significativo y contextualizado, en el que los estudiantes desarrollan autonomía, creatividad, cooperación y pensamiento crítico. Las investigaciones recientes sugieren que cuando el juego se planifica como herramienta pedagógica, no solo se incrementa la motivación y la participación del estudiante, sino que también se consolidan competencias socioemocionales esenciales para la interacción positiva dentro del aula (Rodríguez, 2022; Martínez & Pérez, 2021).

Modalidades de actividades lúdicas y su aplicación pedagógica en esta propuesta.

Las actividades lúdicas pueden estructurarse en diferentes modalidades, cada una con particularidad pedagógica, recursos implicados y beneficios esperados. A continuación, se describen tres modalidades especialmente relevantes:

Juegos cooperativos: Dinámicas en las que los estudiantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo compartido, fortaleciendo la comunicación, la solidaridad y la responsabilidad compartida. Investigaciones recientes han encontrado que este tipo de actividades mejora la cohesión grupal y reduce conductas disruptivas (García & Fernández, 2020).

Juegos de rol y dramatización: Estrategias que llevan al estudiante a asumir diferentes roles y perspectivas, lo que favorece la empatía, la expresión emocional, la toma de decisiones y la reflexión sobre la propia conducta. Rodríguez (2022) documenta que, al adoptar un rol alternativo, el estudiante internaliza normas sociales de forma más significativa.

Dinámicas de resolución de problemas lúdicos: Actividades que plantean retos colectivos o individuales, estimulando la creatividad, el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la autorregulación. Martínez & Pérez (2021) muestran que estas dinámicas promueven mayor participación activa y mayor autonomía en los estudiantes frente a retos educativos.

5.1.3. Objetivos

- Diseñar un conjunto de actividades lúdicas innovadoras que sirvan como estrategia pedagógica para fomentar la sana convivencia escolar en los estudiantes de 4° grado de la I.E. N.º 10144 “Virgen de Fátima”.
- Diseñar sesiones de aprendizaje basadas en actividades lúdicas estructuradas, que promuevan la cooperación, el respeto y la resolución positiva de conflictos entre los estudiantes.
- Analizar las características socioemocionales y contextuales de los estudiantes de 4° grado, para orientar el diseño de actividades lúdicas pertinentes y ajustadas a sus necesidades educativas (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978).

Figura 16**PROPUESTA**

CONCLUSIONES

Se concluyó que la coexistencia en la escuela en los estudiantes de 4° grado de la I.E. N°10144 “Virgen de Fátima” presentaba deficiencias significativas, evidenciadas por la periodicidad de comportamientos agresivos, intimidación y falta de colaboración, así como por la limitada participación democrática y apoyo mutuo en el aula.

Se determinó que los estudiantes mostraron una baja motivación hacia el trabajo en equipo y una actitud inconsistente en términos de empatía, apoyo y cooperación. Estos hallazgos reflejaron la necesidad de fortalecer habilidades socioemocionales y promover dinámicas de interacción positiva para mejorar la cohesión grupal.

Se evidenció que la implicación en el proceso de decisión y la escucha activa de las opiniones de los compañeros era limitada, lo que indicaba una práctica insuficiente de la democracia participativa dentro del aula, afectando el desarrollo de habilidades de liderazgo y responsabilidad colectiva.

Se concluyó que la implementación de actividades lúdicas, diseñadas de manera sistemática y con objetivos claros de convivencia, representaba una estrategia efectiva para promover relaciones interpersonales positivas, colaboración, participación democrática y un clima escolar seguro y armonioso.

Se identificó que la mejora de la convivencia escolar requería un enfoque continuo y estructurado, integrando la participación de docentes, estudiantes y familias, así como la evaluación periódica del impacto de las actividades lúdicas en el comportamiento social y emocional de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje basadas en juegos y dinámicas cooperativas que promuevan la participación activa, la empatía y el buen vivir junto a los estudiantes, atendiendo a las necesidades observadas en 4° grado de la I.E. N°10144 “Virgen de Fátima”.

Desarrollar programas que promuevan la empatía, la cooperación, la resolución pacífica de conflictos y la comunicación asertiva, integrando estrategias de retroalimentación entre pares y tutorización, para mejorar las relaciones interpersonales en el aula.

Establecer mecanismos de toma de decisiones compartidas en el aula, tales como asambleas, votaciones y roles rotativos en actividades grupales, con el fin de consolidar la corresponsabilidad, la escucha activa y el respeto por las opiniones de los compañeros.

Favorecer la colaboración de docentes, familias y personal institucional en la planificación y seguimiento de las actividades lúdicas, asegurando un acompañamiento constante que refuerce los valores de respeto y solidaridad entre los estudiantes.

Implementar instrumentos de seguimiento y evaluación periódica del clima escolar, registrando avances y dificultades en la interacción entre los estudiantes, para ajustar las estrategias de intervención y garantizar la efectividad de las acciones propuestas.

REFERENCIAS

- Albán, M. F., Perdomo, B. I., & Borja, T. M. (2023). Juegos didácticos para el desarrollo de la autonomía en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de preparatoria. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 10(3), 1–13.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=164166545&lang=es&site=ehost-live>
- Alves, J., & Moraes, C. (2023). A Importância De Atividades Lúdicas Nas Aulas De Educação Física Na Escola. *Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)*, 16(7), 1–17. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n7-078>
- Albuquerque, N., & Siebra, A. V. (2023). Atividades Lúdicas Na Promoção Da Qualidade De Vida De Crianças Hospitalizadas: Uma Revisão Integrativa Da Literatura. *Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)*, 16(5), 1–21.
<https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n5-041>
- Andrades, J. (2020). School coexistence in Latin América. *Revista electrónica Educare*, 24 (2).
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/10940/19073>
- Andrades-Moya, J., Vidal, R., Gómez, R., Pérez-Álvarez, E., & Cossio-Bolaños, M. (2023). Revisión Sistemática Sobre Los Instrumentos De Medición De La Convivencia Escolar Utilizados en Latinoamérica. *Perspectiva Educacional*, 62(4), 135–156. <https://doi.org/10.4151/07189729-Vol.62-Iss.4-Art.1257>
- Arbizu, E. A. (2024). Programa de habilidades sociales para fortalecer la convivencia escolar en la Institución Educativa Inicial de San Juan de Lurigancho. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/14013>

- Atoche, J. M. (2024). Práctica de valores y convivencia escolar en el nivel primario de una institución educativa de Chiclayo.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/139677>
- Avila, M. (2024). Capacidades sociomotrices en la convivencia escolar en estudiantes de una institución educativa de Piura, 2023.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/136854>
- Ayón, H. V., Zavala, A. N., Plúa, E. L., & Blanca, P. L. (2023). El Respeto en El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje en Estudiantes Universitarios. Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS, 5(5), 736–749.
<https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i5.803>
- Azqueta, A., Arbués, E., & Merino-Arribas, A. (2023). Análisis del discurso de las Estrategias para la mejora de la convivencia escolar de las comunidades autónomas españolas. Aula Abierta. Revista de Investigación, Formación e Innovación En Educación (RIFIE), 52(3), 289–296. <https://doi.org/10.17811/rifie.52.3.2023.289-296>
- Barrett, D. (2023). Research spotlight: constructivist grounded theory. Evidence-Based Nursing, doi: 10.1136/ebnurs-2023-103747
- Barnett, S. (2018). Application of Vygotsky's Social Development Theory. Journal of Education and Practice,
- Batista, J. (2020). David Ausubel's Theory of Meaningful Learning: an analysis of the necessary conditions. Research, Society and Development, doi: 10.33448/RSD-V9I4.2803
- Bictu, E. (2024). Habilidades blandas y convivencia escolar en estudiantes de sexto grado de la I.E. primaria N° 17086, Alto Pajacusa – Nieva, 2023. <https://hdl.handle.net/20.500.14077/3830>

- Brito, A. P. (2019). A teoria socioistórica de Vygotsky e a educação: reflexões psicológicas. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, doi: 10.24109/2176-6681.RBEP.811198.936
- Buenaño, A. D. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. *Revista Uniandes Episteme*, 10(4), 480–499. <https://doi.org/10.61154/rue.v10i4.3292>
- Cañas, J. A., & Mosquera, J. (2024). Percepción del conflicto en estudiantes del Colegio Francisco José Caldas de Cúcuta desde la teoría de Galtung. *Praxis Educativa*, 28(1), 1–16. <https://doi.org/10.19137/praxiseducativa-2024-280106>
- Castro, R., & Valera, R. d. P. (2024). Taller de juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de cuatro años-Trujillo, 2023. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/26951>
- Chui, H. N., Romero, Y. Y., & Pérez, K. (2024). Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz en niños de la primera infancia. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 51, 753–762. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=s3h&AN=174482084 &lang=es&site=ehost-live>
- Cerda, G., Salazar, Y., P., Guzmán, Cristian. y Narváez. (2018). Impact of the School Coexistence on Academic Performance according to perception of typically Developing and Special Educational Needs Students. *Journal of educational Psychology*. Vol.6 (1). <http://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/194/358>
- Cisternas, R. (2023). La Gestión Como Proceso De Mejora De La Convivencia Escolar. Experiencia De Un Centro Educativo en La Nueva Región De Ñuble en Chile. *Revista Panamericana de Pedagogía: Saberes y Quehaceres Del Pedagogo*, 36, 180–197. <https://doi.org/10.21555/rpp.vi36.2886>

- Cong-Lem, N. (2022). Vygotsky's, Leontiev's and Engeström's Cultural-Historical (Activity) Theories: Overview, Clarifications and Implications. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, doi: 10.1007/s12124-022-09703-6
- Copa, L. Y. (2024). Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de educación inicial de una institución pública de Puno 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/141084>
- Coy, M. J., Reyes, F. A., & Castañeda, J. G. (2023). Fortalecimiento de la convivencia escolar a través del arte y el deporte. *Lúdica Pedagógica*, 1(38), 1–16. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=s3h&AN=177212646&lang=es&site=ehost-live>
- Delgado, K. R., & De la Peña, G. (2023). El Uso De Juegos en Línea Y El Aprendizaje Significativo en Escolares De La Educación General Básica. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(6), 795–813. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i6.892>
- Del Rey, R. Ortega, R y Feria, I . (2009). Convivencia escolar: fortaleza de la comunidad educativa y protección ante la conflictividad escolar. *Revista Interuniversitaria de Formación del* ,66(23,3)129-58. [file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-ConvivenciaEscolar-3098226%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-ConvivenciaEscolar-3098226%20(1).pdf)
- dos Santos, M., Barros, J., Cabral, M., & Cabral, C. E. (2023). Desenvolvimento De Atividades Lúdicas Como Modelo Didático Para O Ensino E Aprendizagem De Temáticas Ambientais. *Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)*, 16(4), 1–9. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n4-023>

- Durant, R., da Rocha, J., Keler, R., Keler, R., Delorence, F., Marques, L., Santos, R., Ferreira, M., Berçaco, É., & Trugilho, P. (2023). Atividades Lúdicas Como Metodologia De Aquisição Da Aprendizagem Na Educação Infantil. *Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)*, 16(9), 1–14. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n9-159>
- Froebel, B. (2015), el juego es una forma de acción desinteresada.
- Ferreira, A. C., Nunes, S. M., & Ferreira, H. P. (2020). O saber docente sobre a teoria histórico-cultural. doi: 10.17648/2238-037X-TRABEDU-V29N1-13888
- França, M. F. (2023). O Lúdico Como Estratégia Didática No Ensino De Geografia E a Visão Dos Professores Em Relação À Utilização Do Lúdico Em Sala De Aula. *Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)*, 16(5), 1–7. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n5-155>
- Fuentes, L. y Pérez, L. (2019). School coexistence: A look from the families. *Revista Estudios interdisciplinarios en Ciencias Sociales*. Vol.218 (1). <http://ojs.urbe.edu/index.php/telos/article/view/2996/3863>
- García, M. A. (2024). La participación estudiantil en la convivencia escolar en estudiantes de primero de secundaria de una institución educativa pública, Ica 2023. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/139104>
- Gómez, D. M., García, K. J., & Osorio, A. F. (2023). El derecho a la paz con enfoque territorial y la convivencia escolar: un estudio de caso comparado en Medellín, Colombia. *Revista Pensamiento Americano*, 16(32), 1–14. <https://doi.org/10.21803/penamer.16.32.573>

- Hernández, Y., Jaramillo, D. y Orosco, M. (2020). The coexistence from the social imaginary: meetings mediated by complicity and Friendship. *Revista electrónica Educare*, 24(2).
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/10782>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill educación. <http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/54000/1292>
- Herrera, N. (2021). Estrategias metodológicas humanísticas para mejorar las relaciones interpersonales de Docentes y Estudiantes de la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto. <http://hdl.handle.net/11458/3872>
- Huayhua, F. K. (2024). Actividades lúdicas y la inteligencia corporal kinestésica en los niños de 5 años de la institución educativa particular “Kínder Crayolitas” Satipo, 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/35419>
- Jimenez, K. W. (2024). Relación parental, convivencia escolar y nivel de logro de aprendizaje, en niños del nivel primaria del distrito de Morropón, Piura. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/136856>
- Johnson, R. T. (1994). David Johnson: A Leading Teacher of Cooperative Learning. *Teaching Education*, doi: 10.1080/1047621940060215
- Layza, D. F., & Villacorta, A. R. (2024). Cyberbullying, convivencia escolar y competencia parental en estudiantes de secundaria del distrito El Porvenir. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/138261>
- Legg, R. (2023). When enactive learning went missing, vicarious learning became a must. *Theory Into Practice*, doi: 10.1080/00405841.2023.2226557

- Lisintuña, E. G., & Razo, H. R. (2023). Estrategias de integración lúdica para niños de Educación Inicial. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 11(1), 1–23. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=174567325&lang=es&site=ehost-live>
- Llueu, H. (2024). Estrategias de prevención para la convivencia escolar en instituciones educativas públicas del distrito Chiclayo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/137461>
- López, G., & Soler-Gallart, M. (2021). Aprendizaje significativo de Ausubel y segregación educativa. doi: 10.17583/REMIE.0.7431
- Malose, L. G., Langa, D. A., & Canham, H. (2021). A review of Kohlberg's theory and its applicability in the South African context through the lens of early childhood development and violence. *Early Child Development and Care*, doi: 10.1080/03004430.2021.1897583
- Manfrim, A. L., do Prado, G. P., Pires, B. C., Vaccari, D., da Silva, A., & Peruzzi, N. (2023). Atividades Lúdicas Como Ferramenta Para O Ensino De Matemática Na Educação Infantil. *Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)*, 16(5), 1–14. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n5-004>
- Mendive, G. (2011). La escuela y sus desafíos. Declaración Universal de los Derechos Humanos, 10 de diciembre de 1948.
- Morales, J. A. (2023). Educación emocional e intercultural en valores y en derechos humanos. Fundamentos del Anteproyecto de Ley de Convivencia Escolar Pacífica para la consolidación de la paz escolar y del entendimiento socioeducativo. *Revista de Filosofía*, 40(106), 318–337. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10578721>

- Morales, J. (2023). Estrategias de atención socioeducativa a la conflictividad multifactorial que atraviesa la escuela. Aportaciones referenciales del Anteproyecto de Ley de Convivencia Escolar Pacífica. *Cuestiones Políticas*, 41(78), 791–807. <https://doi.org/10.46398/cuestpol.4178.52>
- Morales, J. A. (2024). Miradas teóricas y aportaciones prácticas a la convivencia escolar en tiempos de conflictividad multifactorial. *Revista de Filosofía*, 41(107), 53–79. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11138382>
- Murayari, D. J. (2024). Actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2024. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/135628>
- Núñez, P. A., & Suyon, Y. E. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz en los niños de educación inicial – Chiclayo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/130826>
- Ordinola, A. M. (2024). Programa de actividades lúdicas para habilidades sociales en preescolares con trastorno del espectro autista en una institución educativa de Chiclayo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/135408>
- Pardo, L. C. (2024). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la institución educativa “Rodrigo Chávez González”, Huaquillas, Ecuador, 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/35607>
- Paredes, M. D. L. (2023). *Convivencia escolar en estudiantes de nivel secundaria de tres instituciones educativas, Lima Sur - 2022*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/106031>
- Paredes, E. C. (2024). Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa N° 1549 Chimbote 2023. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/36313>

- Patiño, S. J., & Garzón, J. (2024). Efectos de un videojuego en el aprendizaje y la motivación de los alumnos en un curso de Ciencias Naturales. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 71, 81–104. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n71a5>
- Prasad, K. (2019). Constructivist Grounded Theory Practice in Accountability Research. *Journal of Educational Research*, doi: 10.3126/JER.V8I1.25480
- Quiroz, H. C., Bernal, M. E., Luna, E. E., & Ortiz, W. (2024). Estrategias neurodidácticos para fomentar las normas de convivencia escolar en niños y niñas de primero de básica. *Sinergia Académica*, 7, 196–214. <https://doi.org/10.51736/sa.v7iespecial.206>
- Rabasco, M. E. (2024). Estrategias lúdicas: Habilidades sociales en educación primaria ecuatoriana. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/132829>
- Ramírez, H. D. (2024). Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la primera infancia. <https://hdl.handle.net/20.500.14095/2218>
- Retto, S. V., Abrigo, B. O., Luna, E. E., & Martínez, R. (2024). El desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de sexto grado y su impacto en la convivencia escolar. *Sinergia Académica*, 7, 312–342.
- Rivera, L. A. (2022). *Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria de una institución educativa del distrito de Olmos*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79809>
- Rodelo-Morales, N. I., Fraijo-Sing, B. S. & Tapia-Fonllem, C. O. (2023). Diseño y validación de la Escala de Convivencia Escolar en educación Secundaria del noroeste de México. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 21(60), 443–474. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v21i60.7250>

- Rocha, F. (2020). O poder das ideias: A teoria construtivista como um paradigma alternativo nas Relações Internacionais. doi: 10.15448/2178-5694.2020.2.39115
- Romero, S. L. (2024). Programa de actividades lúdicas para el razonamiento matemático en estudiantes de sexto de primaria de una I.E.P de Piura - 2023. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/135923>
- Ruiz, L. D. R. (2024). Estrategias lúdicas para desarrollar la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/35874>
- Sanchez, E. (2024). Inteligencia emocional y convivencia escolar en una institución educativa de Bagua Grande, Amazonas. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/137074>
- Suarez, M. T., & Castellanos, E. V. (2023). Lúdica y convivencia: conjunción de posibilidades para maestras(os). *Lúdica Pedagógica*, 37, 1–16. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=161685194&lang=es&site=ehost-live>
- Tirado, R. y Conde, S. (2015). Organización del aula de convivencia y efectos en la reducción de conductas contrarias. *Revista Española de orientación y psicopedagogía*. Vol.26 (2). <https://www.redalyc.org/pdf/3382/338241632006.pdf>
- Toledo, A. C., de Oliveira, A. W., Soares, F. B., Demuner, A. J., dos Santos, L., Monteiro, M., da Cunha, T. V., & Castro, W. (2024). Motivação E Tendências No E-Learning: Uma Nova Era Para a Educação. *Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)*, 17(1), 1–18. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v17n1-042>
- Torrego J. y Villaoslada, E. (2004). Modelo Integrado de regulación de la Convivencia y Tratamiento de Conflictos. *Revista pedagógica Tabanque psicopedagogía*. N°18 pp.31-48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1138351>

- Torres, L. C. (2024). Competencia emocional en la convivencia escolar en estudiantes del VI ciclo de secundaria en una institución educativa de Iquitos-Loreto, 2023. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/136121>
- Villegas, L. E. (2022). Estrategias didácticas heurísticas para la resolución de problemas en cálculo diferencial e integral en el área de matemática en los estudiantes del primer ciclo, Escuela profesional de educación en la especialidad de Matemática y Computación, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” Lambayeque, 2017. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/10469>
- Zeta, P. M. (2021). Nivel académico en la resolución de problemas con fracciones de los estudiantes del Segundo Año de Secundaria de la I. E. P. “San Fernando del distrito de Pátapo”, provincia de Chiclayo. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/9914>

ANEXOS

Anexo 2

Título: Estrategia de cuentos para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de 4to Grado de la I.E. N°10201

Pacora

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
¿De qué manera las actividades lúdicas promueven la sana convivencia escolar en estudiantes de 4to grado de la I.E. N°10144 Motupe?	General	La	Variable 1	Desarrollo cognitivo	Memoria y Retención Atención y Concentración Resolución de Problemas	Enfoque de la Investigación Cuantitativa
	Proponer actividades lúdicas para promover la sana convivencia escolar en estudiantes de 4° grado de la I.E. N°10144 “Virgen de Fátima” de Motupe.		Actividades lúdicas	Desarrollo socioemocional	Empatía Colaboración y Trabajo en Equipo Autocontrol	Tipo de Investigación Básica
				Desarrollo físico	Habilidades Motoras Gruesas Habilidades Motoras Finas Coordinación y Equilibrio Resistencia y Fuerza	Nivel de la investigación Propositivo
				Creatividad e imaginación	Originalidad Flexibilidad de Pensamiento Expresión Artística Narrativa e Imaginación	Diseño de la investigación No experimental
				Motivación y participación	Interés y Entusiasmo Participación Activa Persistencia y Esfuerzo	Método de investigación Descriptivo Analítico
Específicos						Población de estudio 4° “A” “B” “C”
	Identificar el tipo de convivencia escolar en los estudiantes. Fundamentar teóricamente la					

	convivencia escolar. Diseñar sesiones de aprendizaje basadas en actividades lúdicas.		Variable 2 Sana convivencia escolar	Prevención de violencia Aprendizaje colaborativo Relaciones interpersonales Relaciones democráticas	Satisfacción y Disfrute Violencia Física Violencia Verbal. Trabajo en equipo Actuar empático Actuar solidario. Toma de decisiones	87 estudiantes Muestra de estudio 4° “C” – 28 Estudiantes Muestreo No probabilístico Instrumento Cuestionario a estudiantes. Cuestionario a la docente.
--	---	--	---	--	---	---

ANEXO N° 3
SESIONES DE APRENDIZAJE
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

1. DENOMINACIÓN:

Evaluamos nuestra convivencia

2. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 Institución Educativa	N° 10144 “Virgen de Fátima”
2.2 UGEL	LAMBAYEQUE
2.3 Docente	Gerardo Jaime Callaca Santos Emiliano Roque Sanchez
2.4 Nivel	Primaria
2.5 Grado-Sección	4° “C”
2.6 Turno	Mañana
2.7 Área	Personal Social
2.8 Fecha	

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CONVIVE Y COLABORA EN LA BÚSQUEDA DEL BIENESTAR COMÚN A TRAVÉS DE LA DEMOCRACIA. • Interactúa con otros individuos. • Establece reglas y toma acuerdos y leyes. • Gestiona disputas de forma constructiva. • Toma decisiones sobre temas públicos. • Participa en actividades que fomentan el bienestar general.	• Tiene en cuenta los derechos y deberes del niño y toma en consideración las sugerencias de sus compañeros al participar en la creación de acuerdos y reglas de convivencia en el aula. Evalúa el cumplimiento de dichos convenios y reglas, y sugiere formas de optimizarlos.	• Conversa y propone soluciones sobre la interacción en el salón de clases. • Evalúa la ejecución de los acuerdos para fomentar una buena convivencia.	LISTA DE COTEJO

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
Se desarrolla en los entornos virtuales creados por las tecnologías de la información y la comunicación	• Participa en ambientes virtuales.
Maneja su aprendizaje de forma autónoma.	• Organiza acciones estratégicas para lograr sus objetivos de aprendizaje.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN
ENFOQUE DE DERECHOS	Disponibilidad para dialogar con otros, intercambiando pensamientos o sentimientos de manera alternada para forjar juntos una posición común.
	Capacidad de elegir libre y responsablemente la manera de actuar en una sociedad.

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	• El docente empieza la sesión saludando y realizando las actividades permanentes. • El docente presenta una imagen de un titular de una noticia. (Anexo 01) • Luego se inicia un diálogo con los estudiantes: -¿De qué trata el titular? -¿Cuándo sucedió? -¿Por qué crees que sucede esto? -¿Estaremos fomentando la buena convivencia en nuestra aula? -¿Cómo lo sabes? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN Se anuncia el propósito: Hoy evaluaremos si fomentamos una buena convivencia en nuestra aula con nuestras acciones. • El docente anuncia los criterios y junto con los estudiantes anuncian los acuerdos para esa clase.
DESARROLLO	PROBLEMATIZACIÓN: • El profesor mantiene un diálogo con los alumnos sobre un dialogo de dos estudiantes del aula. (Anexo 02) • El docente pide a los estudiantes leer el caso compartido • Luego contestan las siguientes cuestiones:

	-¿De qué trata el texto? -¿Cuál es el problema suscitado? -¿Por qué sucede esto? -¿Qué posibles soluciones podemos plantear para mejorar la convivencia? - Las ideas de todos los alumnos se registrarán en la pizarra. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: - El docente presenta las normas de convivencia del año anterior. (Anexo 03) - Los estudiantes en forma individual completan un cuadro. (Anexo 04) - Luego los estudiantes formados en equipo leen grupalmente sus respuestas y el docente les explica sobre la importancia de tomar acuerdos e ir evaluando y revisando las normas para que tengan continuidad en el tiempo y no caigan en el olvido. TOMA DE DECISIONES: - En carteles de colores repartidos por la docente, los estudiantes elaboran sus compromisos de revisar y evaluar periódicamente los acuerdos para una buena convivencia .
CIERRE	EVALUACIÓN Para comprobar lo que los alumnos aprendieron, plantea las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron en la sesión de hoy?; ¿en qué circunstancias podrán aplicarlo?; ¿será útil para ellos lo que han aprendido hoy en su vida cotidiana? ¿Por qué?

ACTIVIDADES PARA LA CASA:

Pide a tus familiares evaluar los acuerdos en su hogar. Hazlo en un cuadro similar al trabajado en clase.

5. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

- ¿Cuáles fueron los progresos realizados por los estudiantes?
- ¿Cuáles fueron las dificultades que enfrentaron los alumnos?
- ¿Cuáles aprendizajes debo fortalecer en la próxima sesión?
- ¿Qué métodos, prácticas y recursos resultaron efectivos y cuáles no?

6. BIBLIOGRAFÍA

Cuaderno de trabajo de Personal Social

7. ANEXOS

NACIONAL

**Primer mes de clases:
colegios logran mejor
asistencia, pero preocupa
el alza de violencia escolar**

Anexo 02

Es el primer día de clases se encuentran jugando a la hora de recreo los estudiantes del 4to grado.

Cuando de repente el profesor observa a los estudiantes en un dialogo entre ellos:

-Ricardo : Amigo José, ¿has entendido la clase ?

-José : No, porque todos los niños gritaban y hablaban al mismo tiempo.

-Ricardo : Si pues, yo quería intervenir pero no podía porque el profesor cuando levantaba la mano no me tomaba en cuenta.

-José : Además te diste cuenta que Julia y Mariana llegaron tarde y no saludaron.

-Ricardo : Sí, claro y Julia sacó su refresco a la hora de clase y empezó a beberlo sin permiso del profesor.

-José : Si y viste que la botella la tiro al piso. Sabes creo que debemos hablar con nuestro profesor .

-Ricardo : Si porque seguro han olvidado nuestros acuerdos del año pasado.

Anexo 03**MIS NORMAS DE CONVIVENCIA**

1. Venir puntualmente a la IE
2. Venir bien uniformados a la IE
3. Alzar la mano para intervenir.
4. Respetar a los compañeros y profesor.
5. Utilizar el recreo para comer su lonchera, ir al baño y jugar respetuosamente
6. Realizar las tareas que se les han asignado por el docente.
7. Usar la papelera para depositar la basura.

Anexo 04

FICHA DE AUTOEVALUACION DE MIS NORMAS

Marca con un aspa (X) según sea el cumplimiento de tus normas

MIS NORMAS DEL TERCER GRADO	LO ESTOY HACIENDO	ESTOY EN PROCESO	NO LO ESTOY CUMPLIENDO
1. Venir puntualmente a la IE			
2. Venir bien uniformados a la IE			
3. Alzar la mano para intervenir			
4. Respetar a los compañeros y profesor.			
5. Utilizar el recreo para comer su lonchera , ir a respetuosamente			
6. Realizar las tareas que se les han asignado por el docente.			
7. Usar la papelería para depositar la basura.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

1. DENOMINACIÓN:***Asumimos compromisos para una sana convivencia*****2. DATOS INFORMATIVOS:**

2.1 Institución Educativa	N° 10144 “Virgen de Fátima”
2.2 UGEL	LAMBAYEQUE
2.3 Docente	Gerardo Jaime Callaca Santos Emiliano Roque Sanchez
2.4 Nivel	Primaria
2.5 Grado-Sección	4° “C”
2.6 Turno	Mañana
2.7 Área	Personal Social
2.8 Fecha	

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INTERACTÚA Y COLABORA DE MANERA DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN. • Interactúa con otros individuos. • Establece reglas y toma acuerdos y leyes. • Gestiona disputas de forma constructiva. • Toma decisiones sobre temas públicos. • Participa en actividades que fomentan el bienestar general.	• Tiene en cuenta los derechos y deberes del niño y toma en consideración las sugerencias de sus compañeros al participar en la creación de acuerdos y reglas de convivencia en el aula. Evalúa el cumplimiento de dichos convenios y reglas, y sugiere formas de optimizarlos.	• Propone acuerdos de convivencia en el aula. • Se compromete a respetar las reglas de convivencia consensuadas en el aula.	LISTA DE COTEJO

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
Se desarrolla en los entornos virtuales creados por las tecnologías de la información y la comunicación	• Participa en ambientes virtuales.
Maneja su aprendizaje de forma autónoma.	• Organiza acciones estratégicas para lograr sus objetivos de aprendizaje.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN
ENFOQUE DE DERECHOS	Disponibilidad para dialogar con otros, intercambiando pensamientos o sentimientos de manera alternada para forjar juntos una posición común.
	Capacidad de elegir libre y responsablemente la manera de actuar en una sociedad.

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	• El docente empieza la sesión saludando y realizando las actividades permanentes. • El docente presenta una imagen. (Anexo 01) • Luego invita a los estudiantes a observar detenidamente. • Y realiza las siguientes preguntas: -¿ Qué observan? Describen detalladamente lo observado. -¿ Por qué sucede esto? -¿Cuál será la solución a esta situación ? -¿Qué son las normas? ¿Para qué sirven? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN Se anuncia el propósito: Hoy elaboraremos nuestros acuerdos de aula y los asumiremos con responsabilidad. • El docente anuncia los criterios y junto con los estudiantes anuncian los acuerdos para esa clase.
DESARROLLO	PROBLEMATIZACIÓN: • El docente les entrega a cada estudiante dos casos para ser analizados. (Anexo 02)

	• Los estudiantes formados en equipos de trabajo leen los casos. • Luego responden las siguientes preguntas: -¿De qué trata el caso 1? -¿ De qué trata el caso 2? -¿Por qué suceden estas situaciones en el aula? -¿Cómo se puede solucionar estas situaciones? -¿A qué afecta estas situaciones en el aula? -¿Ha sucedido situaciones similares en tu aula? ¿Cómo lo has solucionado? -¿Qué planteas para convivir en un ambiente de armonía? -¿Consideras que es necesario establecer normas de convivencia en el aula? ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: • El docente entrega una información (Anexo 03) • Luego pide a los estudiantes que la lean grupalmente y extraigan ideas fuerza con la información. TOMA DE DECISIONES: • Los estudiantes en equipos dialogan y cada uno escribe acuerdos de convivencia en tiras de papel y la colocan en la pizarra . • Luego cada equipo explica sus propuestas a sus compañeros. • En forma consensuada plantean grupalmente los acuerdos de aula y reflexionan sobre cómo las pondríamos en práctica y cuáles serían sus consecuencias en caso de no cumplirlas. • Los estudiantes firman una Acta de Compromiso comprometiéndose a cumplir con las normas. (Anexo 04)
CIERRE	EVALUACIÓN Para comprobar lo que los alumnos aprendieron, plantea las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron en la sesión de hoy?; ¿en qué circunstancias podrán aplicarlo?; ¿será útil para ellos lo que han aprendido hoy en su vida cotidiana? ¿Por qué?

ACTIVIDADES PARA LA CASA:

-¿Que acuerdos pueden plantear en tu familia?

5. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

- a. ¿Qué progresos hicieron los alumnos?
- b. ¿Qué problemas enfrentaron los alumnos?
- c. ¿Qué conocimientos tengo que fortalecer en la próxima sesión?
- d. ¿Qué tácticas, acciones y recursos tuvieron éxito y cuáles no?

6. BIBLIOGRAFÍA

Cuaderno de trabajo de Personal Social

7. ANEXOS

Anexo 01



Anexo 02

CASO 1 : LA MOCHILA

Luis está tranquilo en la clase pero llega Antonio y, como de costumbre, abre la mochila de Luis y tira su contenido al suelo. Esta situación genera en el resto de los alumnos risas y burlas. Un día Luis les planta cara y como consecuencia le echan los libros en el inodoro. Al ir a recoger sus libros, el grupo de Antonio, le propina una serie de golpes y, ante los gritos entra el profesor y ve la escena

CASO 2 : LLEGAR TARDE A CLASE

Un alumno llega a clases siempre tarde, después del profesor. Sin embargo el profesor nunca le llama la atención. Esto genera que los otros alumnos observan la situación y cuchichean entre ellos y también adopten esa acción de llegar tarde a la escuela.

Anexo 03
FICHA INFORMATIVA

LAS NORMAS DE CONVIVENCIA

Las normas de convivencia son reglas que establecen cómo deben comportarse las personas para vivir en sociedad de manera armoniosa. Se basan en valores como el respeto, la solidaridad, la responsabilidad y la tolerancia.

Algunas características de las normas de convivencia son:

- Son obligatorias para todos los miembros de la comunidad.
- Ayudan a prevenir conflictos y a crear un ambiente seguro y pacífico.
- Contribuyen a la transmisión de hábitos saludables.
- Son una herramienta para fomentar la tolerancia y el respeto.
- Ayudan a desarrollar habilidades sociales y emocionales.

Creación de las reglas de convivencia

Las reglas de convivencia dentro del aula, así como las de la institución educativa, tienen que crearse mediante un proceso en el que todos participen y sea democrático.

En lo que respecta a las normas de convivencia de la I.E., deben ser formuladas en conjunto con todos los integrantes de la comunidad educativa, o si no es posible, con sus delegados. Las reglas de convivencia del aula y las de la Institución Educativa deben contar con la aprobación de todos los miembros.

ACTA DE COMPROMISO

Nosotros los estudiantes de 4to grado " _____ " nos comprometemos a cumplir las siguientes normas de convivencia :

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

FIRMAMOS

LISTA DE COTEJO

Competencia: COMPARTIR Y COLABORA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIENESTAR COLECTIVO

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

1. DENOMINACIÓN:

Respetamos los acuerdos asumidos para convivir mejor

2. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 Institución Educativa	N° 10144 “Virgen de Fátima”
2.2 UGEL	LAMBAYEQUE
2.3 Docente	Gerardo Jaime Callaca Emiliano Roque Sánchez
2.4 Nivel	Primaria
2.5 Grado-Sección	4° “C”
2.6 Turno	Mañana
2.7 Área	Personal Social
Fecha	

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMPARTE Y COLABORA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIENESTAR COLECTIVO. • Interactúa con otros individuos. • Establece reglas y toma acuerdos y leyes. • Gestiona disputas de forma constructiva. • Toma decisiones sobre temas públicos. • Participa en actividades que fomentan el bienestar general.	• Sugiere y lleva a cabo acciones conjuntas dirigidas al bienestar común, basándose en la deliberación sobre temas de interés público, donde se reconoce que hay puntos de vista distintos al propio	• Analiza y reflexiona sobre el cumplimiento de los acuerdos de aula. • Elabora compromisos para respetar los acuerdos de aula.	LISTA DE COTEJO
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			

Opera en los ambientes virtuales que son creados por las TIC.	• Interactúa en entornos virtuales.
Maneja su aprendizaje de manera independiente.	• Coordina acciones estratégicas para lograr sus objetivos de aprendizaje.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN
ENFOQUE DE DERECHOS	Disponibilidad para dialogar con otros, intercambiando pensamientos o sentimientos de manera alternada para forjar juntos una posición común.
	Capacidad de elegir libre y responsablemente la manera de actuar en una sociedad.

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS						
INICIO	• El docente empieza la sesión saludando y realizando las actividades permanentes. • El docente presenta los siguientes carteles y pide armar una frase :<table><tr><td>permiten</td><td>convivir</td><td>normas</td></tr><tr><td>mejor</td><td>nuestras</td><td>nos</td></tr></table> • Luego invita a los estudiantes a ordenar los carteles y formar la frase correctamente. • Y realiza las siguientes preguntas: -¿Cuál es la frase? -¿Estas de acuerdo con el contenido de la frase? -¿Cómo hicieron sus normas? -¿Al realizar sus normas respetaron las opiniones de los demás? -¿Qué consecuencia traería el incumplimiento de las normas? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN Se anuncia el propósito: Hoy elaboraremos compromisos para cumplir nuestros acuerdos en el aula. • El docente anuncia los criterios y junto con los estudiantes anuncian los acuerdos para esa clase.	permiten	convivir	normas	mejor	nuestras	nos
permiten	convivir	normas					
mejor	nuestras	nos					

DESARROLLO	PROBLEMATIZACIÓN: • El docente les entrega a cada estudiante un caso para ser analizado. (Anexo 01) • Los estudiantes formados en equipos de trabajo hacen una lectura global y luego detenidamente cada párrafo. • Luego responden las siguientes preguntas: -¿De qué trata lo leído? -¿Cuál es el problema que se aprecia en el caso? -¿Cuál fue la consecuencia de sus acciones? -¿Por qué sucedió esto? -¿Cuál sería la solución para evitar que se vuelva a repetir dicha situación? -¿Tú cumples con los acuerdos de aula para mantener una buena convivencia? ¿Por qué lo haces? ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: • El docente entrega un cuadro en un papelote (Anexo 02) • Luego pide que en grupo analicen cada norma de aula y respondan ¿Cómo la están cumpliendo? • Los estudiantes exponen sus cuadros en plenaria. El docente aclara lo siguiente: El objetivo principal de las normas y reglas es la regulación y organización de la vida social con el fin de defender los derechos de cada persona y asegurar que todos disfruten de una convivencia pacífica. TOMA DE DECISIONES: • Los estudiantes elaboran su compromiso para respetar los acuerdos pactados para una buena convivencia en unos carteles que se pegarán en el mural del aula. (Anexo 03)
Cierre	EVALUACIÓN Para comprobar lo que los alumnos aprendieron, plantea las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron en la sesión de hoy?; ¿en qué circunstancias podrán aplicarlo?; ¿será útil para ellos lo que han aprendido hoy en su vida cotidiana? ¿Por qué?

ACTIVIDADES PARA LA CASA:

¿Cómo respetan los acuerdos establecidos en el hogar?

5. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

- a. ¿Qué progresos hicieron los alumnos?
- b. ¿Qué problemas enfrentaron los alumnos?
- c. ¿Qué conocimientos tengo que fortalecer en la próxima sesión?
- d. ¿Qué tácticas, acciones y recursos tuvieron éxito y cuáles no?

6. BIBLIOGRAFÍA

Cuaderno de trabajo de Personal Social

7. ANEXOS

ANEXO 01

ANALIZAMOS EL CASO

Ayer Angelo estaba jugando en su celular Roblox, ya era muy tarde y aun no se iba a dormir, pues debía levantarse temprano para ir al colegio como todos los días. Su papá le pedía en reiteradas veces que por favor apagara el celular y que vaya a acostarse, pero Angelo seguía muy entretenido con su juego, y no obedeció a su papá.

Al ver que no apagaba el celular, su papá le quitó el dispositivo y lo regañó por no obedecer.

Al día siguiente Ángelo no quería levantarse y se levantó muy tarde, ocasionado que la movilidad lo deje y llegar tarde a su colegio.

Anexo 02

GRUPALMENTE

[illegible]

Anexo 03

Mi compromiso

Yo: _____

A cumplir con nuestros acuerdos de aula para cuidar mi relación con los demás en un clima de respeto y buena convivencia.

Atte

LISTA DE COTEJO

Competencia: INTERACTÚA Y COLABORA DE MANERA DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

1. DENOMINACIÓN :

NOS CONOCEMOS PARA RESPETARNOS

2. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 Institución Educativa	N° 10144 “Virgen de Fátima”
2.2 UGEL	LAMBAYEQUE
2.3 Docente	Gerardo Jaime Callaca Santos Emiliano Roque Sanchez
2.4 Nivel	Primaria
2.5 Grado-Sección	4° “C”
2.6 Turno	Mañana
2.7 Área	Personal Social
2.8 Fecha	

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INTERACTÚA Y COLABORA DE MANERA DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN. • Interactúa con otros individuos. • Establece reglas y toma acuerdos y leyes. • Gestiona disputas de forma constructiva. • Toma decisiones sobre temas públicos. • Participa en actividades que fomentan el bienestar general.	• Exhibe una actitud respetuosa e inclusiva hacia sus compañeros de clase y manifiesta su desacuerdo frente a situaciones hipotéticas o reales de discriminación y maltrato, ya sea por motivos de edad, género, etnia o discapacidad (personas con discapacidad, ancianos y niños). Cumple con sus responsabilidades.	• Reconoce y aprecia sus propias cualidades y características personales, así como las de otros. • Mantiene el respeto por las diferencias, expresando su desacuerdo ante circunstancias que afectan la convivencia.	LISTA DE COTEJO
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			

Opera en los ambientes virtuales que son creados por las TIC.	• Interactúa en entornos virtuales.
Maneja su aprendizaje de manera independiente.	• Coordina acciones estratégicas para lograr sus objetivos de aprendizaje.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN
ENFOQUE DE DERECHOS	Disponibilidad para dialogar con otros, intercambiando pensamientos o sentimientos de manera alternada para forjar juntos una posición común.
	Capacidad de escoger con responsabilidad y libre albedrío el modo de actuar en una sociedad.

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	• El docente empieza la sesión saludando y realizando las actividades permanentes. • El profesor sugiere a los alumnos que jueguen el juego: La pelota interrogante • Para poder jugar a esto, necesitaremos tener una pelota y sentarnos de manera circular. La dinámica comienza con que todos cantamos una canción al unísono mientras nos pasamos la pelota entre nosotros. Cuando el animador hace una señal, la pelota se para y dejamos de cantar. El individuo que tenga la pelota en sus manos en ese instante deberá introducirse ante el conjunto, mencionando su nombre y compartiendo lo que disfruta hacer durante su tiempo libre. Si el grupo ya se ha presentado y un jugador vuelve a tener la pelota, tendrá derecho de hacerle una pregunta. El juego sigue hasta que todos los miembros del grupo se han presentado. • Luego invita a los estudiantes a contestar las siguientes preguntas: -¿ Les gustó el juego? -¿ Cómo se sintieron? -¿Qué aprendieron de sus compañeros en la dinámica realizada? -¿Conocían que hacen sus compañeros en su tiempo libre? -¿Será importante conocerse más? ¿Por qué? y ¿Para qué?

	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN Se anuncia el propósito: Hoy conoceremos más sobre nuestros compañeros para hacer amigos y respetarnos mutuamente. • El docente anuncia los criterios y junto con los estudiantes plantean los acuerdos para la clase.
DESARROLLO	PROBLEMATIZACIÓN: • El docente pide a los estudiantes mediante la actividad "El barco se hunde" unirse en parejas. • Luego les entrega unas tarjetas donde anotarán del compañero o compañera dos características físicas, dos rasgos que les gustan de ellos. • Luego responden a las siguientes preguntas: -¿Qué sensaciones han tenido al dialogar con su compañero o compañera acerca de sus rasgos personales? ¿Les resultó sencillo reconocer sus cualidades y atributos? ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: • Los alumnos y alumnas continúan en parejas. • Luego en la pizarra, pondremos "Atributos físicos" en un lado y "Características/cualidades" en el otro. Después, les pedimos que coloquen los carteles de acuerdo a lo correspondiente (atributo físico o característica/cualidad), con base en aquellos atributos físicos y cualidades que han determinado durante su conversación con su compañero o compañera. • Hablamos acerca de las características físicas: a qué se refieren, cuáles son las que han aparecido más frecuentemente y cuáles no; también discutimos sobre los rasgos personales: cómo nos ayudan en la vida cotidiana. • Después del diálogo se continúa con el trabajo en pares y se les pide que todos observen los atributos y características de todos sus compañeros. • Luego en asamblea se les pide que agreguen otros dos atributos físicos y cualidades de cada uno. • Individualmente cada estudiante contesta las siguientes preguntas: -¿Qué cualidades que tengo y que no había notado?

	- ¿Estas virtudes me benefician en mi vida cotidiana? ¿A qué se debe? • El docente presenta la siguiente información: Es importante reconocer nuestras características y cualidades personales para aprender a valorarlas y de esta manera fomentar el respeto por nuestra Identidad. Al apreciar nuestras características y cualidades personales aprendemos a valorarnos, lo cual contribuye significativamente al desarrollo de nuestra autoestima. • El docente junto con los estudiantes, leen y sintetizan dicha información. TOMA DE DECISIONES: • Junto al docente los estudiantes responden grupalmente: -¿Para qué me sirve saber las cualidades y atributos de mis compañeros? -¿Qué compromisos de respeto asumiría después de conocer los atributos y cualidades de mis compañeros?
CIERRE	EVALUACIÓN Para verificar el aprendizaje de los alumnos, sugiere las preguntas que siguen: ¿Qué hemos trabajado en la jornada de hoy? ¿Identificamos rasgos físicos y personales? ¿Fue sencillo hacerlo?

ACTIVIDADES PARA LA CASA:

Conversa con dos integrantes de su familia y le pide que le mencionen sus características o cualidades personales, lo anota y lo comparte en clase.

5. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

- a. ¿Qué progresos hicieron los alumnos?
- b. ¿Qué problemas enfrentaron los alumnos?
- c. ¿Qué conocimientos tengo que fortalecer en la próxima sesión?
- d. ¿Qué tácticas, acciones y recursos tuvieron éxito y cuáles no?

6. BIBLIOGRAFÍA

Cuaderno de trabajo de Personal Social

7. ANEXOS

LISTA DE COTEJO

Competencia: COMPARTIR Y COLABORA DE MANERA DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIENESTAR COMÚN

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

1. DENOMINACIÓN:

Aprendemos a vivir con respeto

2. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 Institución Educativa	N° 10144 “Virgen de Fátima”
2.2 UGEL	LAMBAYEQUE
2.3 Docente	Gerardo Jaime Callaca Santos Emiliano Roque Sanchez
2.4 Nivel	Primaria
2.5 Grado-Sección	4° “C”
2.6 Turno	Mañana
2.7 Área	Personal Social
2.8 Fecha	

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMPARTE Y COLABORA DE MANERA DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIENESTAR COMÚN. • Interactúa con otros individuos. • Establece reglas y toma acuerdos y leyes. • Gestiona disputas de forma constructiva. • Toma decisiones sobre temas públicos. • Participa en actividades que fomentan el bienestar general.	• Exhibe una actitud respetuosa e inclusiva hacia sus compañeros de clase y manifiesta su desacuerdo frente a situaciones hipotéticas o reales de discriminación y maltrato, ya sea por motivos de edad, género, etnia o discapacidad (personas con discapacidad, ancianos y niños). Cumple con sus responsabilidades.	• Reflexiona sobre la importancia del valor del respeto en nuestra vida diaria. • Plantea acciones para una convivencia respetuosa y empática.	LISTA DE COTEJO
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			

Opera en los ambientes virtuales que son creados por las TIC.	• Interactúa en entornos virtuales.
Maneja su aprendizaje de manera independiente.	• Coordina acciones estratégicas para lograr sus objetivos de aprendizaje.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN
ENFOQUE DE DERECHOS	Disponibilidad para dialogar con otros, intercambiando pensamientos o sentimientos de manera alternada para forjar juntos una posición común.
	Capacidad de elegir libre y responsablemente la manera de actuar en una sociedad.

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	• El docente empieza la sesión saludando y realizando las actividades permanentes. • El docente entrega a cada estudiante un cuento. (Anexo 01) • Luego invita a los estudiantes a contestar las siguientes preguntas: -¿De qué trata el cuento leído? -¿Cómo era el pato en comparación de los demás? -¿Hubieras actuado así con el patito? -¿Sabes de alguien a quien le suceda lo mismo que al patito feo? ¿Qué puedes hacer al respecto? -¿Qué valor no se cumple cuando los demás se burlan del patito? -¿Qué es el respeto? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN Se anuncia el propósito: Hoy reflexionaremos sobre la importancia de respetarnos para fomentar la armonía y paz. • El docente anuncia los criterios y junto con los estudiantes plantean los acuerdos para la clase.

DESARROLLO	PROBLEMATIZACIÓN: • El docente muestra a los estudiantes una imagen. (Anexo 02) • Luego de observar la imagen les pide a los alumnos a las siguientes cuestiones: -¿Qué sucede en la imagen presentada? -¿Te parece correcto excluir a un compañero por tener habilidades distintas? -¿Cómo crees que se sintió Robert al ser rechazado? -¿Este tipo de actitudes fomentan la buena convivencia en el aula? ¿Por qué? • Los estudiantes exponen sus puntos de vista en plenaria. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: • El docente presenta una información. (Anexo 03) • Subrayan las ideas fuerza de la información presentada. • Después del diálogo, los estudiantes dispuestos en equipos eligen una situación que se puede dramatizar con 2, 3 o más compañeros en el aula (Anexo 04) • Luego escriben cómo se sintieron en el rol que te tocó. Lo fundamental que es tratar de entender cómo se siente el otro, por ejemplo cuando lo asustan, le quitan su dinero, lo incomodan o se burlan de él. Nunca se debe provocar ni permitir que vuelva a sentirse así. TOMA DE DECISIONES : • Junto al docente los estudiantes responden grupalmente: -¿Por qué es importante la convivencia con respeto y empatía? -¿Qué acciones de respeto permiten tener una buena convivencia?
CIERRE	EVALUACIÓN Para verificar el aprendizaje de los alumnos, sugiere las preguntas que siguen: ¿Qué hemos hecho hoy?, ¿qué dificultades has tenido? ¿Cómo te sentiste en la clase?

ACTIVIDADES PARA LA CASA:

Elabora una frase con las palabras: RESPETO- ARMONIA - CONVIVIR

5. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

- a. ¿Qué progresos hicieron los alumnos?
- b. ¿Qué problemas enfrentaron los alumnos?
- c. ¿Qué conocimientos tengo que fortalecer en la próxima sesión?
- d. ¿Qué tácticas, acciones y recursos tuvieron éxito y cuáles no?

6. BIBLIOGRAFÍA

Cuaderno de trabajo de Personal Social

7. ANEXOS

Anexo 01**Leemos un cuento**

“Una pata tiene varios patitos, pero uno de ellos es feo, tosco y torpe, por lo que todos le dejan de lado y se burlan de él. El patito decide huir de allí y se enfrenta solo y triste a los problemas del invierno. Al llegar la primavera, encuentra un grupo de cisnes que, para su sorpresa, son amables con él. Estos le hacen ver su reflejo en el estanque, y así descubre que en realidad él era un bello cisne y no un pato desgarbado”

Anexo 02



Anexo 03

FICHA INFORMATIVA

El respeto es un valor que permite que el ser humano pueda reconocer, aceptar, apreciar y valorar las cualidades del prójimo y sus derechos. Es decir, el respeto es el reconocimiento del valor propio y del valor que cada persona tiene.

- Respetar es una actitud de ida y vuelta, para que se nos respete debemos empezar por el pilar fundamental, que es respetarnos a nosotros mismos.
- Respetarse a uno mismo es atender y satisfacer las propias necesidades y valores. Es expresar y saber manejar sentimientos y emociones, sin hacerse daño ni culparse.

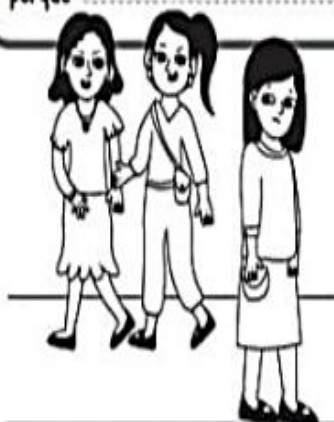
REGLAS DEL CURSO PARA CULTIVAR LA PAZ

- Identificar el problema.
- Escuchar, escuchar, escuchar.
- Ser responsable de los actos.
- Respetar los sentimientos y opiniones de los demás.
- Ponerse en los zapatos del otro.

Ponte en sus zapatos

A Marco le parece divertido quitarle los cuadernos a Carla.
Cuando le quitaron sus cuadernos, Carla se sintió:

porque



Rosita y Margot se burlan de la manera como está vestida Teresa.
Cuando Rosita y Margot se burlaron de su manera de vestir,
Teresita se sintió:

porque

Pablo y David son los niños más grandes del curso por eso les
parece divertido asustar a sus compañeros en el recreo y a
veces quitarles su comida o monedas, como lo hacen con Pedro.
Pedro se sintió:

porque



LISTA DE COTEJO

Competencia: INTERACTÚA Y COLABORA DE MANERA DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

1. DENOMINACIÓN:

Jugamos juntos para convivir mejor

2. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 Institución Educativa	N° 10144 “Virgen de Fátima”
2.2 UGEL	LAMBAYEQUE
2.3 Docente	Gerardo Jaime Callaca Santos Emiliano Roque Sanchez
2.4 Nivel	Primaria
2.5 Grado-Sección	4° “C”
2. 6 Turno	Mañana
2.7 Área	Personal Social
2.8 Fecha	

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	INSTRUMENT ODE EVALUACIÓN
INTERACTÚA Y COLABORA DE MANERA DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN. • Interactúa con otros individuos. • Establece reglas y toma acuerdos y leyes. • Gestiona disputas de forma constructiva. • Toma decisiones sobre temas públicos. • Participa en actividades que fomentan el bienestar general.	• Ofrece soluciones alternativas a los conflictos que enfrenta: si lo considera necesario, utiliza el diálogo y la intervención de mediadores.	• Participa activamente en el juego con sus compañeros. • Reflexiona sobre la importancia de acatar las reglas de juego para mantener una convivencia armoniosa.	LISTA DE COTEJO
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			

Se desenvuelve en los entornos virtuales creados por las tecnologías de la información y la comunicación	• Participa en ambientes virtuales.
Maneja su aprendizaje de forma autónoma	• Organiza acciones estratégicas para lograr sus objetivos de aprendizaje.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN
ENFOQUE DE DERECHOS	Disponibilidad para dialogar con otros, intercambiando pensamientos o sentimientos de manera alternada para forjar juntos una posición común.
	Capacidad de elegir libre y responsablemente la manera de actuar en una sociedad.

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	• El docente empieza la sesión saludando y realizando las actividades permanentes. • El profesor solicita a los alumnos que participen del juego: “SUMA DE EQUIPOS” • Se requieren hojas que contengan números del 0 al 9. • Es imprescindible que existan al menos dos grupos, en los que cada individuo recibe uno o dos papeles con números. • El profesor pronuncia un número con varias cifras en voz alta y los equipos deben escribirlo usando sus hojas de papel. El grupo que primero complete el número se lleva el punto. Luego realiza las siguientes preguntas: -¿Les gustó el juego? -¿Cómo se sintieron? -¿Qué tuvieron que hacer para ganar el juego? -¿Creen que el juego favorece a una buena convivencia? ¿Por qué? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN

	Se anuncia el propósito: Hoy reflexionaremos sobre la importancia del juego para favorecer una buena convivencia. • El docente anuncia los criterios y junto con los estudiantes plantean los acuerdos para la clase.
DESARROLLO	PROBLEMATIZACIÓN: • El maestro solicita a los alumnos que salgan al patio para hacer un juego. • Se inicia la actividad con un juego colaborativo en el patio de la escuela. Juego con aros de diversos colores. • El juego consiste en que, al sonar el silbato, nadie se quede fuera de un aro. Cuando suena el silbato de la profesora, los alumnos tienen que correr en todas direcciones sin tocar los aros. El maestro reparte varios aros de colores por todo el patio, a una distancia prudente. Todos deben permanecer dentro de un aro cuando el silbato vuelve a sonar. Y así sucesivamente, mientras los niños corren, la profesora retira aros. En la medida en que esto ocurre, los niños deben ir compartiendo los aros que quedan hasta que solo quede uno. El propósito del juego es que los estudiantes cooperen con sus compañeros, se comuniquen fluidamente y compartan el espacio, fomentando así la competencia comunicativa y la competencia relacional. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: • En el aula, se les sugiere que trabajen en un papelógrafo sobre diversas circunstancias que hayan ocurrido mientras jugaban. • Se les propone a los niños que se organicen en grupos. Cada equipo tendrá un papelógrafo con la palabra "convivencia", en el cual deberán compartir sus puntos de vista con los demás y anotar palabras relacionadas. • Posteriormente, se realizará una puesta en común acerca de lo que escribieron con el objetivo de intercambiar opiniones y desarrollar tácticas comunicativas que favorezcan el intercambio de experiencias para enriquecer las diferentes perspectivas. • Se realizan las siguientes preguntas:

	- ¿Qué significa el término "convivencia" para ustedes? Es recomendable acordar y establecer el significado de convivencia según ellos, contribuyendo con las aportaciones docentes necesarias para descifrarlo. -¿Hubo durante el juego situaciones que perturbaran la convivencia? ¿Cuáles? ¿Cuál fue la solución? - ¿Cómo piensan que debería ser la convivencia en el colegio? - ¿Cuáles comportamientos creen que no son buenos? - ¿Qué actitudes debemos tener para convivir bien entre todos? Se utilizará el papelógrafo (Anexo 01) TOMA DE DECISIONES: • Junto al docente los estudiantes se comprometen valorar la importancia de jugar armoniosamente para fomentar una buena convivencia. • Para ello la docente entrega carteles de colores a cada estudiante.
CIERRE	EVALUACIÓN Para verificar el aprendizaje de los alumnos, sugiere las preguntas que siguen: ¿Qué hemos hecho hoy?, ¿qué dificultades has tenido? ¿Cómo te sentiste en la clase?

ACTIVIDADES PARA LA CASA:

Prepara un juego o dinámica con tu familia y ejecútalo.
Anota como superaron las dificultades.

5. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

- ¿Qué progresos hicieron los alumnos?
- ¿Qué problemas enfrentaron los alumnos?
- ¿Qué conocimientos tengo que fortalecer en la próxima sesión?
- ¿Qué tácticas, acciones y recursos tuvieron éxito y cuáles no?

6. BIBLIOGRAFÍA:

Cuaderno de trabajo de Personal Social

7. ANEXOS

CONVIVENCIA

¿Qué entendemos por convivencia?	Anotamos situaciones que alteran la convivencia
Posibles soluciones	Actitudes para llevarnos bien con todos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

1. DENOMINACIÓN:

NOS INTEGRAMOS A TRAVÉS DEL JUEGO

2. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	N° 10144 “Virgen de Fátima”
1.2 UGEL	LAMBAYEQUE
1.3 Docente	Gerardo Jaime Callaca Santos Emiliano Roque Sanchez
1.4 Nivel	Primaria
1.5 Grado-Sección	4° “C”
1.6 Turno	Mañana
1.7 Área	Personal Social
1.8 Fecha	

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INTERACTÚA Y COLABORA DE MANERA DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN. • Interactúa con otros individuos. • Establece reglas y toma acuerdos y leyes. • Gestiona disputas de forma constructiva. • Toma decisiones sobre temas públicos. • Participa en actividades que fomentan el bienestar general.	• Ofrece soluciones alternativas a los conflictos que enfrenta: si lo considera necesario, utiliza el diálogo y la intervención de mediadores.	• Participa del juego activamente. • Propone alternativas de juego para integrarse con los demás.	LISTA DE COTEJO
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			

Se desenvuelve en los entornos virtuales creados por las tecnologías de la información y la comunicación	• Participa en ambientes virtuales.
Maneja su aprendizaje de forma autónoma.	• Organiza acciones estratégicas para lograr sus objetivos de aprendizaje.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN
ENFOQUE DE DERECHOS	Disponibilidad para dialogar con otros, intercambiando pensamientos o sentimientos de manera alternada para forjar juntos una posición común.
	Capacidad de elegir libre y responsablemente la manera de actuar en una sociedad.

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	• El docente empieza la sesión saludando y realizando las actividades permanentes. • El maestro solicita a los alumnos realizar el juego: Me pica • El juego consiste en que cada uno dice su nombre y lo que le pica, además del nombre y lo que picaba a cada persona que habló antes. • Se comprobará si el participante ha retenido alguno de los nombres que no conocía al principio. • Luego de jugar el juego los alumnos contestan las preguntas que siguen: -¿Qué les pareció el juego? -¿Se divirtieron? ¿lograron integrarse con todos sus compañeros? ¿Por qué? -¿Creen que a través del juego les permite conocerse más? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN Se anuncia el propósito: Hoy incentivaremos a la integración en un ambiente de gozo, disfrute y respeto entre los miembros de aula. • El docente anuncia los criterios y junto con los estudiantes plantean los acuerdos para la clase.

DESARROLLO	PROBLEMATIZACIÓN: • El maestro solicita a los alumnos participar en el juego: DIBUJO COLECTIVO. • El juego consiste en, simplemente, hacer un dibujo colectiva mente; se les pide que dibujen algo relacionado con la ingeniería o la construcción, como un castillo, una casa, un edificio, etc. • Cada individuo, en turnos y en múltiples rondas, tiene que contribuir con su ingenio e ideas en la elaboración sobre papel de lo que van a dibujar colectivamente, ya sea trazando líneas o coloreando con un marcador de un color exclusivo para cada uno, para que sea sencillo distinguir visualmente quién ha hecho qué. • En la ronda final de turnos, todos los participantes deben estar dispuestos en círculo alrededor del papel (o delante de él si el grupo es pequeño). Cada integrante del equipo tiene que dibujar al individuo a su derecha ejecutando alguna acción constructiva en la estructura ficticia que han diseñado. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: • Después de terminar el juego se pedirá que cada equipo explique el dibujo que ha hecho para ello se pondrán de acuerdo unos minutos antes de la exposición. • Luego la docente pregunta: -¿Cómo se sintieron en el juego realizado? -¿Qué les permitió hacer este juego? -Para lograr realizar el dibujo solicitado, ¿qué acciones permitieron lograr la meta? -¿Será importante cada aporte realizado por cada uno de ustedes en el juego? -¿Permitirá integrarnos más con nuestros compañeros a través del juego? ¿Por qué? TOMA DE DECISIONES: • Los estudiantes sentados en semicírculo conversan sobre lo siguiente: - ¿Todos pudieron participar en el juego? -¿Se sintieron a gusto con los juegos que se llevaron a cabo?
------------	--

	-¿Han jugado las niñas y los niños? - ¿Qué sugerencias de mejoras harían para que todos se sientan cómodos con el juego? • Todos acuerdan el lugar donde pondrán los papelotes del juego: Dibujo Colectivo, para que puedan volver a jugar en una ocasión futura con variación en el tipo de dibujo.
CIERRE	EVALUACIÓN Facilita que los alumnos dialoguen acerca de cómo les fue con los juegos: ¿se sintieron cómodos?, ¿todos participamos?, ¿nos comportamos con respeto hacia nuestros compañeros? ¿los juegos realizados nos ha permitido integrarnos?

ACTIVIDADES PARA LA CASA:

Plantean y ejecutan dos juegos en familia.
--

5. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

- ¿Qué progresos hicieron los alumnos?
- ¿Qué problemas enfrentaron los alumnos?
- ¿Qué conocimientos tengo que fortalecer en la próxima sesión?
- ¿Qué tácticas, acciones y recursos tuvieron éxito y cuáles no?

6. BIBLIOGRAFÍA

Cuaderno de trabajo de Personal Social

7. ANEXOS

LISTA DE COTEJO

Competencia: INTERACTÚA Y COLABORA DE MANERA DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

1. DENOMINACIÓN:

JUGAMOS CON TARJETAS DE IMAGENES PARA RESPETAR LOS COMPROMISOS ASUMIDOS

2. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	N° 10144 “Virgen de Fátima”
1.2 UGEL	LAMBAYEQUE
1.3 Docente	Gerardo Jaime Callaca Santos Emiliano Roque Sanchez
1.4 Nivel	Primaria
1.5 Grado-Sección	4° “C”
1.6 Turno	Mañana
1.7 Área	Personal Social
1.8 Fecha	

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INTERACTÚA Y COLABORA DE MANERA DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN. • Interactúa con otros individuos. • Establece reglas y toma acuerdos y leyes. • Gestiona disputas de forma constructiva. • Toma decisiones sobre temas públicos. • Interviene en iniciativas que fomentan el bienestar colectivo.	• Ofrece soluciones alternativas a los conflictos que enfrenta: si lo considera necesario, utiliza el diálogo y la intervención de mediadores.	• Describe la acción de una imagen sobre el respeto a los acuerdos. • Reflexiona sobre sus acciones del cumplimiento de sus compromisos.	LISTA DE COTEJO
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			

Se desenvuelve en los entornos virtuales creados por las tecnologías de la información y la comunicación	• Participa en ambientes virtuales.
Maneja su aprendizaje de forma autónoma.	• • Organiza acciones estratégicas para lograr sus objetivos de aprendizaje.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN
ENFOQUE DE DERECHOS	Tener la disposición de hablar con otros, compartiendo ideas o sentimientos de manera alternativa para crear juntos una posición común.
	Capacidad de elegir libre y responsablemente la manera de actuar en una sociedad.

4.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	• El docente empieza la sesión saludando y realizando las actividades permanentes. • El docente presenta varias imágenes (Anexo 01) • Luego realiza las siguientes preguntas: -¿Qué observan? Pide que describan cada imagen. -¿Qué acciones realizan los estudiantes? -¿A que actividades de tu escuela te recuerdan? -¿Ustedes cumplen con los acuerdos de aula? ¿Cómo lo hacen? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN Se anuncia el propósito: Hoy reflexionaremos sobre el respeto a nuestros compromisos que hemos asumido en nuestra aula jugando con tarjetas de imágenes. • El docente anuncia los criterios y junto con los estudiantes plantean los acuerdos para la clase.

DESARROLLO	PROBLEMATIZACIÓN: • Se presenta el siguiente cartel: RESPETA LAS REGLAS DE JUEGO • Luego el profesor pide a los alumnos que hagan comentarios sobre esta frase. • El docente anota en la pizarra sus respuestas. • ¿Sera importante respetar las reglas de juego? ¿Por qué? ANALISIS DE INFORMACIÓN: • El docente los invita a jugar el juego: <i>LA CANASTA REVUELTA</i> • El juego consiste en que cada estudiante tendrá que sacar una imagen de la canasta revuelta (Anexo 01), pero no la enseñará al grupo. • Después cada estudiante dirá una pista de la imagen que le tocó y el grupo de niños tratará de adivinar lo que le tocó a su compañero. • Luego el docente pedirá a los estudiantes que formen grupos de acuerdo a la igualdad de las imágenes presentadas. • En grupo de trabajo responde a las siguientes preguntas: -¿Cumplen con la acción presentada en la imagen? ¿Cómo la cumplen? • Posteriormente los estudiantes responden a las preguntas: -¿Cómo se sintieron en el juego realizado? -¿Qué les permitió hacer este juego? TOMA DE DECISIONES : • Los estudiantes sentados en semicírculo conversan sobre lo siguiente: -¿Es importante respetar nuestros compromisos asumidos en el aula? ¿Por qué? ¿Qué ventajas obtenemos para nuestra vida diaria?
CIERRE	EVALUACIÓN Para comprobar lo que los alumnos aprendieron, plantea las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron en la sesión de hoy?; ¿en qué circunstancias podrán aplicarlo?; ¿será útil para ellos lo que han aprendido hoy en su vida cotidiana? ¿Por qué?

ACTIVIDADES PARA LA CASA:

Se invita a los estudiantes dialogar con sus familiares sobre el respeto a sus compromisos en

familia

5.REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

- a. ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- b. ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- c. ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- d. ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

6.BIBLIOGRAFÍA

Cuaderno de trabajo de Personal Social

7.ANEXOS

Anexo 01



Anexo 02





9

**CUMPLO
CON MIS TAREAS**



10

**COLABORO CON
EL BUEN CLIMA DEL AULA**



11

**DIGO RESPETUOSAMENTE
MIS OPINIONES**



12

**NO PONGO SOBRENOMBRES
OFENSIVOS A MIS
COMPAÑEROS Y COMPAÑERAS**



13

**YO COLABORO PARA
QUE LA BUENA CONVIVENCIA
REINE EN EL AULA
★★★★ COMODÍN ★★★★★**



1

**HABLO CUANDO
TENGO GANAS**



2

**NO PRESTO MIS ÚTILES
A MIS COMPAÑEROS
Y COMPAÑERAS**



3

TIRO PAPELES AL SUELO



4

**NO PIDO DISCULPAS
SI ME EQUIVOCO**

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

1. DENOMINACIÓN:

DRAMATIZAMOS CASOS DE CONVIVENCIA

2. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 Institución Educativa	N° 10144 “Virgen de Fátima”
2.2 UGEL	LAMBAYEQUE
2.3 Docente	Gerardo Jaime Callaca Santos Emiliano Roque Sanchez
2.4 Nivel	Primaria
2.5 Grado-Sección	4° “C”
2.6 Turno	Mañana
2.7 Área	Personal Social
2.8 Fecha	

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMPARTE Y COLABORA DE MANERA DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIENESTAR COMÚN. • Interactúa con otros individuos. • Establece reglas y toma acuerdos y leyes. • Gestiona disputas de forma constructiva. • Toma decisiones sobre temas públicos. • Participa en actividades que fomentan el bienestar	• Propone alternativas de resolución de los conflictos que enfrenta: apela al diálogo y a la intervención de mediadores si considera que es necesario.	• Representa a través de la informatización los casos de convivencia presentados. • Asume su rol del guion teatral de acuerdo al personaje que representa.	LISTA DE COTEJO

general.			
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Se desenvuelve en los entornos virtuales creados por las tecnologías de la información y la comunicación	• Participa en ambientes virtuales.		
Maneja su aprendizaje de forma autónoma.	• Organiza acciones estratégicas para lograr sus objetivos de aprendizaje.		
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN		
ENFOQUE DE DERECHOS	Disponibilidad para dialogar con otros, intercambiando pensamientos o sentimientos de manera alternada para forjar juntos una posición común.		
	Capacidad de elegir libre y responsablemente la manera de actuar en una sociedad.		

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	• El docente empieza la sesión saludando y realizando las actividades permanentes. • El docente presenta el siguiente vídeo: https://youtu.be/ZjZHxOEv1p8?feature=shared • Los niños observan atentamente el vídeo. • Luego la docente realiza las siguientes preguntas: -¿De qué trata el vídeo? -¿Qué es la convivencia? -Menciona las reglas que nos ayudarán a convivir mejor. -Den ejemplos de cómo son amables en la escuela con sus compañeros. -Den ejemplos como cumplen sus responsabilidades.

	-Den ejemplos de cómo soluciona un conflicto en el aula -¿Ustedes creen que pueden dramatizar alguno de los ejemplos dados? -Pide a niños voluntarios que quieran dramatizar uno de los ejemplos mencionados. PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN : Se anuncia el propósito: Hoy dramatizaremos casos de convivencia utilizando nuestra creatividad con diversos materiales del entorno • El docente anuncia los criterios y junto con los estudiantes plantean los acuerdos para la clase.
DESARROLLO	PROBLEMATIZACIÓN: • El docente divide al aula en equipos y entrega casos de convivencia (Anexo 01) • Tras leer y examinar cada caso, responden preguntas: CASO 1 - ¿Qué harías tú si estuvieses en una situación parecida? - ¿Qué consideras que el colegio debería hacer? - ¿Qué acción consideras que es la más adecuada? CASO 2 - ¿Cuál es tu opinión acerca de la actitud de Alicia? - ¿Cómo reaccionarías ante una conducta parecida de un compañero o compañera tuya? - ¿Qué consideras que debe hacer un profesor si se ve en esta circunstancia durante su clase? CASO 3 - ¿Piensas que Jaime está a gusto con su conducta? - ¿Cuál es tu opinión sobre por qué Jaime se comporta así? - ¿Qué te gustaría que hicieran el colegio, la profesora, los padres de Jaime y los demás compañeros si un compañero tuyo fuese como Jaime? ANALISIS DE INFORMACIÓN: • Después de terminar de analizar cada CASO se pide a los estudiantes simular cada situación y la dramatizarán, pero con la actitud positiva de

	afrontar cada caso. • Los estudiantes se organizan con su guion teatral, sus materiales, vestimentas si es necesario, antes de la dramatización. • Para ello practican el tono de voz, gestos, movimientos en cada uno de los diálogos. • Dramatizan el guion teatral con entusiasmo y creatividad. TOMA DE DECISIONES: • Los estudiantes sentados en semicírculo conversan sobre lo siguiente: -¿Qué opinan de las dramatizaciones de sus compañeros? - ¿Ustedes hubieran hecho lo mismo según el Caso 1, 2 o 3? -¿Cómo se sintieron durante las dramatizaciones?
CIERRE	EVALUACIÓN Propicia la comunicación con los alumnos y responden las preguntas: ¿qué hicieron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué dificultades tuvieron? ¿te parece importante lo aprendido?

ACTIVIDADES PARA LA CASA:

En casa plantean un caso de conflicto y lo dramatizan con sus familiares.

5. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

- ¿Qué progresos hicieron los alumnos?
- ¿Qué problemas enfrentaron los alumnos?
- ¿Qué conocimientos tengo que fortalecer en la próxima sesión?
- ¿Qué tácticas, acciones y recursos tuvieron éxito y cuáles no?

6. BIBLIOGRAFÍA

Cuaderno de trabajo de Personal Social

7. ANEXOS

Anexo 01

ANALIZAMOS CASOS DE CONVIVENCIA**CASO 1:**

En el patio del colegio, Cristina insulta a María y las dos acaban peleándose mientras los presentes instan para que se peguen más.

CASO 3:

Jaime es un niño inquieto que molesta en clase. Cuando el profesor manda trabajo para hacer en clase, él se dedica a interrumpir a los compañeros y no realiza nunca el trabajo. El profesor está constantemente llamándole la atención para que trabaje pero a él le da igual y sigue sin trabajar e importunando a los compañeros.

CASO 2:

Alicia está tratando, como todos los días, de llamar la atención alterando el desarrollo de la clase: se hace la graciosa y provoca las risas de sus compañeros, alterando el ritmo de la clase. Parece que esto se está convirtiendo en una rutina.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

1. DENOMINACIÓN:

ANALIZAMOS DIVERSOS CASOS DE CONVIVENCIA

2. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 Institución Educativa	N° 10144 “Virgen de Fátima”
2.2 UGEL	LAMBAYEQUE
2.3 Docente	Gerardo Jaime Callaca Emiliano Roque Sanchez
2.4 Nivel	Primaria
2.5 Grado-Sección	4° “C”
2.6 Turno	Mañana
2.7 Área	Personal Social
2.8 Fecha	

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMPARTE Y COLABORA DE MANERA DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIENESTAR COMÚN. • Interactúa con otros individuos. • Establece reglas y toma acuerdos y leyes. • Gestiona disputas de forma constructiva. • Toma decisiones sobre	• Propone alternativas de resolución de los conflictos que enfrenta: apela al diálogo y a la intervención de mediadores si considera que es necesario.	• Propone soluciones asertivas a diversas situaciones de conflicto. • Se compromete a tomar decisiones en beneficio	LISTA DE COTEJO

temas públicos. • Participa en actividades que fomentan el bienestar general.		personal y grupal.	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las Tic	• Participa en ambientes virtuales.		
Maneja su aprendizaje de forma autónoma.	• Coordina acciones estratégicas para lograr sus objetivos de aprendizaje.		
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN		
ENFOQUE DE DERECHOS	Disponibilidad para dialogar con otros, intercambiando pensamientos o sentimientos de manera alternada para forjar juntos una posición común.		
	Capacidad de elegir libre y responsablemente la manera de actuar en una sociedad.		

1. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	• El docente empieza la sesión saludando y realizando las actividades permanentes. • El docente presenta el siguiente vídeo: https://youtu.be/GL-9NhJ-Oaw?si=vesfuXPS2jp9QIvn • Los niños observan atentamente el vídeo. • Luego la docente realiza las siguientes preguntas: -¿De qué trata el vídeo? -¿Cuál es el conflicto? -¿Por qué sucede esto? -¿qué acciones negativas observas en este vídeo? -¿qué acciones positivas observas en el vídeo? -¿Cómo se soluciona?

	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Se anuncia el propósito: Hoy analizaremos diversos casos de convivencia para plantear soluciones asertivas y mejorar la convivencia. • El docente anuncia los criterios y junto con los estudiantes plantean los acuerdos para la clase.								
DESARROLLO	PROBLEMATIZACIÓN: • El docente presenta el siguiente caso (Anexo 01) • Luego los niños leen y analizan detenidamente el caso presentado por el maestro. • Los alumnos contestan las preguntas siguientes: -¿De qué trata el caso presentado? -¿Por qué Anabel se comporta así? -¿Te parece correcto el comportamiento de sus compañeros? -¿Por qué Anabel se siente mal y no quiere ir al colegio? Luego pide a los estudiantes elaborar el siguiente cuadro: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Acciones buenas del caso</th><th>Acciones negativas del caso</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td></td></tr> </tbody> </table> Ahora llenan el siguiente cuadro: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Sentimientos que crees que siente el protagonista</th><th>Sentimientos que crees que tienen los que se ríen</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td></td></tr> </tbody> </table> • Dispuestos en equipos los estudiantes plantean soluciones al caso presentado.	Acciones buenas del caso	Acciones negativas del caso			Sentimientos que crees que siente el protagonista	Sentimientos que crees que tienen los que se ríen		
Acciones buenas del caso	Acciones negativas del caso								
Sentimientos que crees que siente el protagonista	Sentimientos que crees que tienen los que se ríen								

	• En plenaria discuten sobre la mejor solución para mejorar las acciones de sus compañeros de Anabel. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: • El docente presenta el Caso 2 (Anexo 02) • Los estudiantes en semicírculo leen la situación y responden a la pregunta: - ¿Qué harías tú en la situación similar? • En consenso sintetizan con la mejor solución al caso, y lo escriben en un papelote en una ubicación visible del aula. • El docente aclara la importancia de evaluar nuestros actos y lo relevante que es, tomar una decisión que vaya en beneficio nuestro y de los demás. TOMA DE DECISIONES : • Los estudiantes firman un compromiso (Anexo 03) donde se comprometan a Tomar buenas decisiones ante situaciones que indiquen conflicto.
CIERRE	EVALUACIÓN Propicia la comunicación con los alumnos y responden las preguntas: ¿qué hicieron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué dificultades tuvieron? ¿te parece importante lo aprendido?

ACTIVIDADES PARA LA CASA:

En casa analizan el siguiente caso: Ha desaparecido un teléfono móvil. Pedro cree que ha sido Isabel quien se lo ha cogido porque, desde hace unos días, tiene uno igual que el suyo. La profesora le pregunta si ha sido ella la que ha cogido el móvil de Pedro. Isabel le dice que no entiende por qué le hace esa pregunta y explica que es el móvil nuevo que le han comprado sus padres. La profesora le dice que hablará con sus padres. Conforme avanza la conversación, Isabel se muestra cada vez más nerviosa y termina enfadada, gritando e insultado, y amenazando al compañero. Isabel vuelve a su sitio, abre su cartera y saca su contenido haciendo ruido y hablando por lo bajo.

2. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

- a. ¿Qué progresos hicieron los alumnos?
- b. ¿Qué problemas enfrentaron los alumnos?
- c. ¿Qué conocimientos tengo que fortalecer en la próxima sesión?
- d. ¿Qué tácticas, acciones y recursos tuvieron éxito y cuáles no?

3. BIBLIOGRAFÍA:

Cuaderno de trabajo de Personal Social

4. ANEXOS

Anexo 01

Es el comienzo de curso y es el primer día de clase para Anabel en ese colegio.

La niña tiene 7 años, es menuda y parece algo tímida; se sienta en un sitio que está vacío y mira con cierto recelo e intranquilidad a los demás niños. Da la impresión de que no entiende muy bien lo que allí ocurre y no se atreve a decirlo. El profesor le pregunta su nombre y de forma cariñosa le indica lo que tiene que hacer y le pregunta si le gusta la clase.

La niña responde tímidamente a la pregunta del profesor, expresándose con cierta dificultad y “ceceando”. Algunos niños empiezan a reírse y dicen “no sabe hablar”.

Anabel los mira, se calla y se pone a mirar fijamente su mesa. Ante la revuelta de la clase, el profesor no presta atención a esta conducta de Anabel. Cada vez que le preguntan se pone nerviosa, mira de reojo a sus compañeros y le cuesta empezar a hablar. Cuando lo hacen algunos compañeros repiten la conducta del primer día, a lo que el profesor añade: “¡niños!, por favor, callaos”.

Cada mañana a Anabel le cuesta más levantarse, con los días no quiere desayunar e incluso empieza a vomitar antes de salir de casa. Su madre se preocupa y la lleva al médico, éste le dice que la niña no tiene nada físico y que seguramente se deba a que está nerviosa. La madre acude al colegio y se lo comenta al profesor.

Anexo 02

PARA ANALIZAR

El vidrio de una ventana ha sido destruido en el aula, debido al comportamiento inapropiado de un alumno. El docente pregunta quién ha sido, indicando que si el culpable no se presenta, la clase entera tendrá que asumir la sanción y pagar por la reparación. Un grupo de estudiantes sabe quién es el responsable, pero están convencidos de que no deben actuar porque el estudiante que causó la situación es amigo de ellos y no quieren ser considerados "delatores" o "traidores". Asimismo, desean evitar los conflictos y las incomodidades que les generaría su confesión.

Anexo 03

Mi compromiso:

No: _____

*me comprometo a tomar
decisiones que vayan en
beneficio nuestro y de los
demás.*

Atte

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

1. DENOMINACIÓN:

REALIZAMOS JUEGO DE ROLES PARA CONVIVIR MEJOR

2. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 Institución Educativa	N° 10144 “Virgen de Fátima”
2.2 UGEL	LAMBAYEQUE
2.3 Docente	Gerardo Jaime Callaca Santos Emiliano Roque Sanchez
2.4 Nivel	Primaria
2.5 Grado-Sección	4° “C”
2.6 Turno	Mañana
2.7 Área	Personal Social
2.8 Fecha	

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMPARTE Y COLABORA DE MANERA DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIENESTAR COMÚN. • Interactúa con otros individuos. • Establece reglas y toma acuerdos y leyes. • Gestiona disputas de forma constructiva. • Toma decisiones sobre temas públicos. • Participa en actividades que	• Propone alternativas de resolución de los conflictos que enfrenta: apela al diálogo y a la intervención de mediadores si considera que es necesario.	• Participé en los juegos de roles. • Identifiqué las acciones y sus consecuencias en el juego de roles.	LISTA DE COTEJO

fomentan el bienestar general.			
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Se desenvuelve en los entornos virtuales creados por las tecnologías de la información y la comunicación	• Participa en ambientes virtuales.		
Maneja su aprendizaje de forma autónoma.	• Organiza acciones estratégicas para lograr sus objetivos de aprendizaje.		
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN		
ENFOQUE DE DERECHOS	Disponibilidad para dialogar con otros, intercambiando pensamientos o sentimientos de manera alternada para forjar juntos una posición común.		
	Capacidad de elegir libre y responsablemente la manera de actuar en una sociedad.		

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	• El docente empieza la sesión saludando y realizando las actividades permanentes. • El profesor invita a sus alumnos a ver un vídeo. https://youtu.be/uCL0SQL1Dy8?si=wEyQVd4sgCBdDgob • Luego de observar atentamente el vídeo los alumnos contestan a las preguntas que siguen: -¿De qué trata el vídeo? -¿En qué situaciones podemos aplicar esta técnica? -¿Ustedes creen que podamos usar el juego de roles para convivir mejor

	en el aula? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Se anuncia el propósito: Hoy representaremos mediante juego de roles situaciones en el aula para fomentar la amistad y buena convivencia. • El docente anuncia los criterios y junto con los estudiantes plantean los acuerdos para la clase.						
DESARROLLO	PROBLEMATIZACIÓN: • Los estudiantes junto al docente sentados en semicírculo conversa sobre algunas maneras de actuar y comportamientos en los que creemos estar bien , sin embargo estas acciones no son las adecuadas. • A veces se normalizan algunas actuaciones y se piensa que no están mal porque todos lo hacen. • En un papelote escribimos situaciones en las que se justifique diciendo “todos lo hacen” • Luego responden a la pregunta: -¿Por qué se han normalizado? • Remarcamos en qué medida estas circunstancias impactan a toda la clase. Por lo tanto se debe atender. -¿Serà posible superar estas dificultades? -¿Què haremos? • Dispuestos en grupo, eligen una de las situaciones del listado que elaboraron. • El docente pide que describan, qué pasó, dónde sucedieron los acontecimientos y quiénes intervinieron. • Se enfocan en el protagonista. Explica el papel y las cualidades de este personaje involucrado en el caso que han escogido. <table><tr><th>PERSONAJE</th><th>ROL</th><th>CARACTERISTICA</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	PERSONAJE	ROL	CARACTERISTICA			
PERSONAJE	ROL	CARACTERISTICA					

ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- El docente presenta una ficha informativa sobre los juegos de roles (Anexo 01)
- Teniendo en cuenta el hecho real se pueden priorizar el problema de: los apodos en el aula, el incumplimiento de tareas, las agresiones físicas o verbales entre compañeros.
- Ahora necesitan pensar lo presentarán en el juego de roles.
- Responden a las siguientes preguntas:

¿Cuál es el tema?	¿Para qué vas escribir la representación?	¿Quién es el personaje principal y los secundarios?	¿Dónde ocurrirán los hechos?	¿Qué recursos utilizarás?
-------------------	---	---	------------------------------	---------------------------

- Los estudiantes deben crear diálogos entre los personajes teniendo en cuenta el inicio, nudo y desenlace .
- Luego deben ensayar teniendo en cuenta el tono de voz, características de los personajes etc.
- Al momento de actuar se deben tener en cuenta lo siguiente:
 - ¿De qué manera reaccionamos cada uno de nosotros?
 - ¿Nos gustan nuestras reacciones en cada situación?
 - ¿Nos gustan las respuestas de la sociedad?
 - ¿Este tipo de comportamientos ayudan a las personas a desarrollarse? ¿A qué se debe?

TOMA DE DECISIONES :

- Después de observar algunos juego de roles sentados en asamblea

	dialogaremos: ¿ Qué problemas hemos identificado en el aula? ¿ Qué soluciones se han podido plantear frente a estas situaciones? ¿Creen que se pueden mejorar estas situaciones? ¿ de qué depende? • Elaboramos un compromiso para cumplir con las propuestas planteadas para solucionar situaciones problemáticas en nuestra aula y poder convivir mejor en armonía y amistad.
CIERRE	EVALUACIÓN Propicia la comunicación con los alumnos y responden las preguntas: ¿qué hicieron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué dificultades tuvieron? ¿te parece importante lo aprendido? ¿por qué ?

ACTIVIDADES PARA LA CASA:

En familia realizan un juego de roles sobre alguna situación problemática que afectó la buena convivencia y que a través del juego de roles dan posibles soluciones.

5. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

- ¿Qué progresos hicieron los alumnos?
- ¿Qué problemas enfrentaron los alumnos?
- ¿Qué conocimientos tengo que fortalecer en la próxima sesión?
- ¿Qué tácticas, acciones y recursos tuvieron éxito y cuáles no?

6. BIBLIOGRAFÍA:

Cuaderno de trabajo de Personal Social

ANEXO

ANEXO 1

EL JUEGO DE ROLES

El juego de roles es una dramatización improvisada en que las personas participantes asumen el papel de una situación previamente establecida.

El juego de roles es un recurso en la educación para potenciar habilidades cognitivas y sociales, este cuenta con la característica de ser recreativo porque ofrece un espacio libre en que los participantes deciden sus acciones.

A partir del juego de roles. Podemos asumir múltiples personajes, sobre la cual queremos llamar la atención para analizarla y reflexionar sobre los hechos que representa. Además, podemos intercambiar roles para experimentar cómo se siente actuar desde otro personaje. Asumir un personaje es conocer sus características y actuar representándolo.

Es una actividad lúdica en la cual los participantes tienen un personaje determinado que se deben representar. Por lo tanto, consiste en imitar un personaje asignado tanto en el lenguaje verbal y corporal, con la finalidad de introducir un tema.

EL JUEGO DE ROLES NOS PERMITE:

- ❖ **Desarrollar el trabajo en equipo.**
- ❖ **Aprender a tomar decisiones.**
- ❖ **Innovación y creatividad.**

En el juego de roles puedes ser quien quieras, pero debes de tener en cuenta:

- ¿Cómo es el personaje que vas a representar? Es decir, cuáles son sus características.**
- ¿Qué tipo de ropa usa?**
- ¿Cuáles son su gestos o movimientos más frecuentes?**
- ¿Cuál es su tono de voz?**
- ¿Qué actividades realiza?**

PASOS PARA APLICAR UN BUEN JUEGO DE ROLES:

- 1. Seleccionar el problema en forma conjunta con los estudiantes, se habla de ello y de cómo incide negativamente en el desarrollo de la clase.**

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

1. DENOMINACIÓN:

FOMENTAMOS UNA SANA CONVIVENCIA ESCOLAR

2. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 Institución Educativa	N° 10144 “Virgen de Fátima”
2.2 UGEL	LAMBAYEQUE
2.3 Docente	Gerardo Jaime Callaca Santos Emiliano Roque Sanchez
2.4 Nivel	Primaria
2.5 Grado-Sección	4° “C”
2.6 Turno	Mañana
2.7 Área	Personal Social
2.8 Fecha	

4. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	INSTRUMENT ODE EVALUACIÓN
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN. • Interactúa con las demás personas. • Construye normas y asume acuerdos y leyes. • Maneja conflictos de manera constructiva. • Delibera sobre asuntos públicos. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	• Propone alternativas de solución a los conflictos por los que atraviesa: recurre al diálogo y a la intervención de mediadores si lo cree necesario.	• Elabora carteles y dibujos con frases alusivas a una buena convivencia escolar. • Se compromete a tomar en cuenta las frases y dibujos para favorecer una sana convivencia.	LISTA DE COTEJO

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las Tic	• Interactúa en entornos virtuales.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN
ENFOQUE DE DERECHOS	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.
	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	• El docente empieza la sesión saludando y realizando las actividades permanentes. • El docente pide a los estudiantes colocarse en una ronda. • El docente deja cerca de cada niño un conjunto de emojis en material impreso con caritas que representan sensaciones o sentimientos. • El docente sostiene carteles con palabras, imágenes y consignas. A partir del cartel que levanta la maestra, todos tomen el emoji que les parece para eso. Los carteles contienen: -palabras como amigos, violencia, abrazo, pegar, insultar, ayudar, descansar, animar... -dibujos o frases con distintas situaciones escolares y de otros espacios.

	• En cada ronda cada niño o niña mostrará un emoji sobre la situación o palabra. Luego conversamos, opinamos y reflexionamos sobre: • ¿Cómo nos sentimos cuando pasan estas cosas? • ¿En qué momentos suceden? ¿Qué ejemplos propios o ajenos conocen? • ¿Cuáles no nos gustan? ¿Por qué? • ¿Cómo las cambiaríamos? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN : Se anuncia el propósito: Hoy rotularemos nuestra aula con frases y dibujos para mantener una sana convivencia escolar y firmaremos un compromiso. • El docente anuncia los criterios y junto con los estudiantes plantean los acuerdos para la clase.
DESARROLLO	PROBLEMATIZACIÓN: • El docente presenta una imagen (Anexo 01). • Luego realiza las siguientes preguntas: -¿Cuál es la intención de esos mensajes en la escuelas? -¿Qué interpretas de cada uno? -¿Nos suceden esas situaciones? -¿Por qué es bueno dar mensajes a otros? -¿Consideran que esas frases ayudan a mejorar la convivencia? -¿Por qué? ANALISIS DE INFORMACIÓN: • El docente entrega diversos materiales a los estudiantes: cartulinas, colores, papel de color, plumones, papel sábana etc • El docente pide a los estudiantes diseñar carteles, afiches y dibujos para rotular nuestra aula y colegio. • El docente aclara que podemos usar las mismas frases y otras que se le ocurran a nuestros alumnos. Algunas frases posibles son:

	• Si le hago una broma a un compañero y no se siente contento deja de hacer la broma. • Si estoy enojado o enojada busco ayuda antes de reaccionar. • Compartir con otros es mejor que no hacerlo. • Ser buen compañero nos hace más felices que no serlo. • Ponerse en el lugar del otro y preguntarse cómo nos podemos sentir en su lugar nos ayuda a ser mejores. • Después de trabajar sus carteles los estudiantes procederán a rotular su aula y escuela para favorecer a una buena convivencia. TOMA DE DECISIONES : • El docente pide a los estudiantes firmar un compromiso donde tomaran en cuenta las frases y dibujos presentes en el aula para favorecer a un buen clima de convivencia escolar.
CIERRE	EVALUACIÓN Propicia el diálogo con los estudiantes y responden las preguntas: ¿qué hicieron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué dificultades tuvieron? ¿te parece importante lo aprendido? ¿por qué?

Anexo 01

OBSERVAMOS IMAGENES





ANEXO N° 4



INSTRUMENTO: CUESTIONARIO A ESTUDIANTES

Estimado estudiante: El presente cuestionario tiene por finalidad recoger información de los estudiantes para conocer aspectos de la convivencia escolar que se da en tu Institución Educativa; dicha información es completamente anónima por ello rogaría que respondas con sinceridad, seriedad y en forma personal las preguntas del cuestionario. Agradecemos tu gran apoyo para responder las preguntas de este cuestionario.

Datos Generales:

- ✓ Edad: _____ años
- ✓ Sexo: Masculino () Femenino ()
- ✓ Grado y sección: _____
- ✓ Institución Educativa: _____

Dimensión: Prevención de violencia

1. ¿Cuando tus compañeros te molestan, tú respondes con algún tipo de agresión física? (Puñetes, patadas, empujones, cachetadas, jaladas de cabello, pellizcos, etc)
 - Siempre ()
 - Casi siempre ()
 - Algunas veces ()
 - Casi nunca ()
 - Nunca ()

2. ¿Alguno de tus compañeros te ha golpeado?
 - Siempre ()
 - Casi siempre ()
 - Algunas veces ()
 - Casi nunca ()
 - Nunca ()

3. ¿Tus compañeros se dirigen a ti con algún sobrenombre u otra palabra que no sea tu nombre cuando quieren molestarte?
 - Siempre ()
 - Casi siempre ()
 - Algunas veces ()
 - Casi nunca ()
 - Nunca ()

4. ¿Alguna vez te has sentido intimidado en clase o te han amenazado tus compañeros?

Siempre ()
Casi siempre ()
Algunas veces ()
Casi nunca ()
Nunca ()

Dimensión: Aprendizaje colaborativo

5. ¿Realizas con alegría el trabajo en equipo que te encomienda tu maestra?

Siempre ()
Casi siempre ()
Algunas veces ()
Casi nunca ()
Nunca ()

6. ¿Te gusta realizar trabajo en equipo con tus compañeros en las sesiones de aprendizaje que realiza tu maestra?

Siempre ()
Casi siempre ()
Algunas veces ()
Casi nunca ()
Nunca ()

Dimensión: Relaciones interpersonales

7. ¿Demuestras comprensión ante los compañeros que se muestran tristes, enojados, pensativos o distraídos?

Siempre ()
Casi siempre ()
Algunas veces ()
Casi nunca ()
Nunca ()

8. ¿Apoyas a tus compañeros en actividades o tareas que se realizan en el aula, las cuales ellos no comprenden?

Siempre ()
Casi siempre ()
Algunas veces ()
Casi nunca ()
Nunca ()

Dimensión: Relaciones democráticas

9. ¿Participas con tus compañeros en la toma de decisiones de forma democrática?

Siempre ()

Casi siempre ()

Algunas veces ()

Casi nunca ()

Nunca ()

10. ¿Escuchas las opiniones de los integrantes de tu grupo para luego tomar una decisión democrática?

Siempre ()

Casi siempre ()

Algunas veces ()

Casi nunca ()

Nunca ()



INSTRUMENTO: CUESTIONARIO A DOCENTE DE AULA



Estimada maestra, el presente cuestionario tiene por finalidad recoger información de los estudiantes para conocer aspectos de la convivencia escolar que se da en su Institución Educativa; dicha información es completamente anónima por ello rogaría que responda con sinceridad, seriedad y en forma personal las preguntas del cuestionario. Agradecemos tu gran apoyo para responder las preguntas de este cuestionario.

Datos Generales:

- ✓ Edad: _____ años
- ✓ Sexo: Masculino () Femenino ()
- ✓ Grado y sección: _____
- ✓ Institución Educativa: _____

Dimensión: Prevención de violencia

1. ¿Cuando tus estudiantes se molestan, responden con algún tipo de agresión física? (Puñetes, patadas, empujones, cachetadas, jaladas de cabello, pellizcos, etc)
Siempre ()
Casi siempre ()
Algunas veces ()
Casi nunca ()
Nunca ()
2. ¿Alguno de tus estudiantes se han golpeado?
Siempre ()
Casi siempre ()
Algunas veces ()
Casi nunca ()
Nunca ()
3. ¿Tus estudiantes se dirigen entre ellos con sobrenombres u otras palabras que no sean sus nombres cuando quieren molestar?
Siempre ()
Casi siempre ()
Algunas veces ()
Casi nunca ()
Nunca ()
4. ¿Alguna vez algunos de tus estudiantes te han dicho que se han sentido intimidados en clase o amenazados por sus compañeros?

- Siempre ()
 Casi siempre ()
 Algunas veces ()
 Casi nunca ()
 Nunca ()

Dimensión: Aprendizaje colaborativo

5. ¿Observas que tus estudiantes realizan con alegría el trabajo en equipo que les encomiendas?
 Siempre ()
 Casi siempre ()
 Algunas veces ()
 Casi nunca ()
 Nunca ()
6. ¿Observas que a tus estudiantes les gusta realizar trabajo en equipo entre compañeros en las sesiones de aprendizaje que realizas?
 Siempre ()
 Casi siempre ()
 Algunas veces ()
 Casi nunca ()
 Nunca ()

Dimensión: Relaciones interpersonales

7. ¿Tus estudiantes demuestran comprensión ante los compañeros que se muestran tristes, enojados, pensativos o detraídos?
 Siempre ()
 Casi siempre ()
 Algunas veces ()
 Casi nunca ()
 Nunca ()
8. ¿Observas que tus estudiantes se apoyan entre compañeros en actividades o tareas que se realizan en el aula?
 Siempre ()
 Casi siempre ()
 Algunas veces ()
 Casi nunca ()
 Nunca ()

Dimensión: Relaciones democráticas

9. ¿Tus estudiantes participan con sus compañeros en la toma de decisiones de forma democrática?

Siempre ()

Casi siempre ()

Algunas veces ()

Casi nunca ()

Nunca ()

10. ¿Tus estudiantes escuchan las opiniones de los integrantes de su grupo para luego tomar una decisión democrática?

Siempre ()

Casi siempre ()

Algunas veces ()

Casi nunca ()

Nunca ()

ANEXO N° 4 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

1.	NOMBRE DEL JUEZ	M.sc Blanca Mariela Vega Cruzado
2.	PROFESIÓN	Licenciada en Educación
	ESPECIALIDAD	Educación Primaria
	GRADO ACADÉMICO	Magister en Tecnología de la Información y Comunicación
	EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)	27 años
	CARGO	Directora de la I.E 10905 “El Cardal” -Salas
3.	Título de la Investigación: “Actividades lúdicas para promover la sana convivencia escolar en estudiantes de 4 grado de la I.E N°10144 Motupe”	
4. DATOS DE LAS TESISISTAS		
4.1	NOMBRES Y APELLIDOS	Bach. Callaca Santos Gerardo Jaime Bach. Roque Sanchez Emiliano
4.2	ESCUELA PROFESIONAL Y ESPECIALIDAD	Educación Primaria
5.	INSTRUMENTO EVALUADO	1. Guía de observación () 2. Cuestionario a estudiante (x) 3. Lista de Cotejo () 4. Diario de campo ()
		<u>GENERAL</u>

6. OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO	Diagnosticar el nivel de convivencia escolar que presentan los estudiantes del cuarto grado de la I.E. N° 10144 – Motupe	
	<u>ESPECÍFICOS:</u> Identificar cómo se manifiestan las relaciones interpersonales entre los estudiantes dentro del aula. Analizar las actitudes y comportamientos relacionados con el respeto, la empatía y la cooperación entre los compañeros. Reconocer las situaciones o conflictos más frecuentes que afectan la sana convivencia escolar.	
A continuación, se presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en “A” si está de ACUERDO o en “D” si está en DESACUERDO. si está en desacuerdo por favor especifique sus sugerencias		
N	7. DETALLE DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO	
01	Interrogante del instrumento: ¿Cuando tus compañeros te molestan, tú respondes con algún tipo de agresión física? (Puñetes, patadas, empujones, cachetadas, jaladas de cabello, pellizcos, etc) Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
02	Interrogante del instrumento: ¿Alguno de tus compañeros te ha golpeado? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
03	Interrogante del instrumento: ¿Tus compañeros se dirigen a ti con algún sobrenombre u otra palabra que no sea tu nombre cuando quieren molestarte? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
04	Interrogante del instrumento: ¿Alguna vez te has sentido intimidado en clase o te han amenazo tus compañeros? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO

05	Interrogante del instrumento: ¿Realizas con alegría el trabajo en equipo que te encomienda tu maestra? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
06	Interrogante del instrumento: ¿Te gusta realizar trabajo en equipo con tus compañeros en las sesiones de aprendizaje que realiza tu maestra? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
07	Interrogante del instrumento: ¿Demuestras comprensión ante los compañeros que se muestran tristes, enojados, pensativos o detraídos? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
08	Interrogante del instrumento: ¿Apoyas a tus compañeros en actividades o tareas que se realizan en el aula, las cuales ellos no comprenden? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
09	Interrogante del instrumento: ¿Participas con tus compañeros en la toma de decisiones de forma democrática? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
10	Interrogante del instrumento: ¿Escuchas las opiniones de los integrantes de tu grupo para luego tomar una decisión democrática? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
PROMEDIO OBTENIDO:		A (20) D (-)
8. COMENTARIOS GENERALES: El instrumento (cuestionario a estudiante) es pertinente, adecuado y su sistematización tributa al objetivo propuesto.		

9. OBSERVACIONES: -----

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Mariela Vega", with a large, stylized circular flourish to the right.

M. Sc Blanca Mariela Vega Cruzado
FIRMA

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

1. NOMBRE DEL JUEZ		Ercila Guevara Heredia
2.	PROFESIÓN	DOCENTE
	ESPECIALIDAD	FILOSOFIA Y RELIGIÓN
	GRADO ACADÉMICO	DOCTORA
	EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)	15 años
	CARGO	DOCENTE NOMBRADA
3. Título de la Investigación: Actividades lúdicas para promover la sana convivencia escolar en estudiantes de 4 grado de la I.E N°10144 Motupe		
4. DATOS DE LAS TESIS		
4.1	NOMBRES Y APELLIDOS	Bach. Callaca Santos Gerardo Jaime Bach. Roque Sanchez Emiliano
4.2	ESCUELA PROFESIONAL Y ESPECIALIDAD	Educación Primaria
5. INSTRUMENTO EVALUADO		Guía de observación () Cuestionario a docente (x) Lista de Cotejo () Diario de campo ()
6. OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO		<u>GENERAL</u> Diagnosticar el nivel de convivencia escolar que presentan los estudiantes del cuarto grado de la I.E. N° 10144 – Motupe <u>ESPECÍFICOS:</u> Identificar cómo se manifiestan las relaciones interpersonales entre los estudiantes dentro del aula. Analizar las actitudes y comportamientos relacionados con el respeto, la empatía y la cooperación entre los compañeros.

Reconocer las situaciones o conflictos más frecuentes que afectan la sana convivencia escolar.		
A continuación, se presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en “A” si está de ACUERDO o en “D” si está en DESACUERDO. si está en desacuerdo por favor especifique sus sugerencias		
N	7. DETALLE DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO	
01	Interrogante del instrumento: ¿Cuando sus estudiantes se molestan, responden con algún tipo de agresión física? (Puñetes, patadas, empujones, cachetadas, jaladas de cabello, pellizcos, etc) Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
02	Interrogante del instrumento: ¿Alguno de tus estudiantes se han golpeado? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
03	Interrogante del instrumento: ¿Tus estudiantes se dirigen entre ellos con sobrenombres u otras palabras que no sean sus nombres cuando quieren molestar? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
04	Interrogante del instrumento: ¿Alguna vez algunos de tus estudiantes te han dicho que se han sentido intimidados en clase o amenazados por sus compañeros? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
05	Interrogante del instrumento: ¿Observas que tus estudiantes realizan con alegría el trabajo en equipo que les encomiendas? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
06	Interrogante del instrumento: ¿Observas que a tus estudiantes les gusta realizar trabajo en equipo entre compañeros en las sesiones de aprendizaje que realizas? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO

07	Interrogante del instrumento: ¿Tus estudiantes demuestran comprensión ante los compañeros que se muestran tristes, enojados, pensativos o detraídos? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
08	Interrogante del instrumento: ¿Observas que tus estudiantes se apoyan entre compañeros en actividades o tareas que se realizan en el aula? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
09	Interrogante del instrumento: ¿Tus estudiantes participan con sus compañeros en la toma de decisiones de forma democrática? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
10	Interrogante del instrumento: ¿Tus estudiantes escuchan las opiniones de los integrantes de su grupo para luego tomar una decisión democrática? Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: SI – NO
PROMEDIO OBTENIDO:		A (15) D (-)
8. COMENTARIOS GENERALES: El instrumento (cuestionario a docente) es pertinente, adecuado y su sistematización tributa al objetivo propuesto.		
9. OBSERVACIONES: -----		



Dr. Ercila Guevara Heredia