



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO EN MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN
DE LA EDUCACIÓN**

**Programa “Paramigable” en la convivencia democrática en estudiantes
de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019**

TESIS PARA OPTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Br. Ana Maria Villegas Alvarez

(ORCID 0000-003-3588-649X)

ASESORA:

Dra. Mildred Jénica Ledesma Cuadros

(ORCID 0000-0001-63668778)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovación Pedagógica

LIMA -PERÚ

2020

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS	Código : F07-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	---------------------------------------	---

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (a) Ana Maria Villegas Alvarez, cuyo título es: "Programa "Paramigable" en la convivencia democrática en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019"

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 16 dieciséis.

Lima, San Juan de Lurigancho 17 de enero del 2020



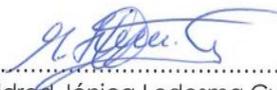
.....
 Dr. Jorge Rafael Díaz Dumont

PRESIDENTE



.....
 Dra. Edith Gissela Rivera Arellano

SECRETARIO



.....
 Dra. Mildred Jénica Ledesma Cuadros

VOCAL

					
Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación

Dedicatoria:

A mi Familia; padres e hijos, a quiénes les robe horas de tiempo sin embargo siempre me acompañan e impulsan mis sueños motivando mis logros personales, profesionales como modelo y ejemplo para mis hijos y nietos que: “la edad nos impediendo de lograr tus sueños.”

Agradecimiento:

A nuestra asesora la Dra. Mildret Ledesma Cuadros, quien nos motiva a seguir adelante a pesar de las adversidades y que se puede lograr con éxito las metas trazadas perfilándonos como investigadores competentes según la Visión de la Universidad Cesar Vallejo.

Y a cada persona que por destino y mandato de Dios fueron parte de las motivaciones y fuerza de seguir adelante.

Declaratoria de autenticidad

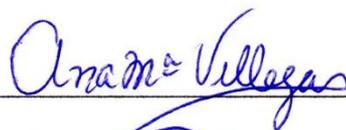
Yo, Br. Ana Maria Villegas Alvarez, alumna del Programa de Maestría en Educación de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI 08340430 con la tesis titulada: Programa “Paramigable” en la convivencia democrática en estudiantes, de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25, Lima Este.2019”.

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría.
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son fidedignos, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados a los que se arribe en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima, 17 de enero del 2020



Br. Ana Maria Villegas Alvarez

DNI 08340430

Presentación

Señores integrantes del Jurado de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, Filial Lima Este, entrego a vuestra idoneidad la Tesis titulada: Programa “Paramigable” en la convivencia democrática, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo; a fin de optar el grado de: Maestra en Educación con mención en Educación.

La intención de la presente investigación es determinar la relación existente entre el Programa “Paramigable” en la convivencia democrática en estudiantes del 6to nivel primaria del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima Este, en el año lectivo 2019. Se buscó demostrar la relevancia de los juegos tradicionales aplicados en el programa Paramigable en la adquisición de la convivencia democrática, sustentado bajo antecedentes, fundamentos teóricos y metodológicos, con el objetivo de que sirva para su implementación en las aulas y de esta forma mejorar las relaciones interpersonales, siendo imprescindible el establecer los lineamientos y la prevención en los y las estudiantes para que puedan construir ,aceptar y cumplir las normas, expresando asertividad con empatía en la comunicación con pares en búsqueda de una cultura de paz.

Este estudio de investigación consta de seis capítulos siguiendo el protocolo propuesto por la Universidad César Vallejo.

En el primer capítulo se presentan la realidad problemática, los antecedentes de investigación, la fundamentación científica de las dos variables, las teorías y/o enfoques bajo las que se sustentan, sus dimensiones, indicadores, la justificación, el planteamiento del problema, los objetivos y las hipótesis. En el segundo capítulo se presentan el tipo y diseño de investigación, la operacionalización de variables, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad, procedimiento, el método de análisis de datos y aspectos éticos. En el tercer capítulo se presenta el resultado descriptivo y el tratamiento de hipótesis. El cuarto capítulo está dedicado a la discusión de resultados. En el quinto capítulo se exponen las conclusiones de la investigación. En el sexto capítulo se formulan las recomendaciones y por último se presentan las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

La autora

Índice

	Pág.
Carátula	i
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
II. MÉTODO	39
2.1. Tipo y diseño de investigación	39
2.2. Operacionalización de variables	40
2.3. Población y muestra	41
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	42
2.5. Procedimiento	44
2.6. Métodos de análisis de datos	44
2.7. Aspectos éticos	45
III. RESULTADOS	46
IV. DISCUSIÓN	58
V. CONCLUSIONES	61
VI. RECOMENDACIONES	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63
ANEXOS	69

- Anexo 1: Matriz de Consistencia
- Anexo 2: Sesiones de Aprendizaje de juegos tradicionales del Programa “Paramigable”
- Anexo 3: Instrumento de la convivencia democrática
- Anexo 4: Base de datos del instrumento convivencia democrática
- Anexo 5: Base de datos de prueba piloto
- Anexo 6: Certificado de validez del instrumento que mide:
Convivencia Democrática
- Anexo 7: Carta de Presentación
- Anexo 8: Artículo científico

Índices de tablas

	Pág.	
Tabla 1	Operacionalización de la variable convivencia democrática	40
Tabla 2	Población de estudio 2019. Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este.	41
Tabla 3	Grupo de muestra	42
Tabla 4	Relación de Validadores	43
Tabla 5	Confiabilidad del cuestionario de convivencia democrática	43
Tabla 6	Pruebas de normalidad	46
Tabla 7	Convivencia democrática	46
Tabla 8	Convivencia democrática respeto a los ejes de la convivencia escolar	47
Tabla 9	Convivencia democrática respeto a las funciones de la convivencia escolar	48
Tabla 10	Convivencia democrática respeto a las líneas estratégicas de la convivencia escolar	49
Tabla 11	Convivencia democrática	50
Tabla 12	Rangos	52
Tabla 13	Estadísticos de contraste ^a	52
Tabla 14	Rangos	53
Tabla 15	Estadísticos de contraste ^a	54
Tabla 16	Rangos	55
Tabla 17	Estadísticos de contraste ^a	55
Tabla 18	Rangos	56
Tabla 19	Estadísticos de contraste ^a	57

Índices de figuras

	Pág.
Figura 1	47
Diagrama de caja y bigote de la convivencia democrática según pre y pos test.	
Figura 2	48
Diagrama de caja y bigote de la convivencia democrática según pre y pos test.	
Figura 3	49
Diagrama de caja y bigote de la convivencia democrática según pre y pos test.	
Figura 4	50
Diagrama de caja y bigote de la convivencia democrática según pre y pos test.	
Figura 5	51
Diagrama de caja y bigote de la convivencia democrática según pre y pos test.(variable y dimensiones)	

Resumen

La presente tesis de maestría tuvo como objetivo general determinar la aplicación de un programa “Paramigable” en la convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019. La población es de 120 estudiantes del 6to grado nivel primaria y se decidió una muestra de 30 estudiantes quienes no llevaban los lineamientos e ideario de equidad y de igualdad de género propuesto por la misma Institución por contar con una docente contratada quien desconoce los principios del Fe y Alegría. El diseño es pre experimental, estableciendo una relación causa y efecto, se aplicó un Pre-cuestionario y Post-cuestionario, el cual fue validado por un juicio tres expertos dando la oportunidad de evaluar a una muestra sin poseer grupo de control. La aplicación del programa “Paramigable” se ejecutó a través de 20 sesiones de aprendizajes donde se realizaron actividades de juegos tradicionales demostrando como evidencia el cumplimiento de normas, el respeto, la asertividad y el cambio de actitudes entre pares. Lo que evidencia en la interpretación estadística lo cual respondió: Siendo el nivel de significancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000 < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general; concluyéndose que: El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática en los estudiantes.

Palabras clave: programa, convivencia democrática.

Abstract

This master's thesis had as a general objective to determine the application of a “Paramigable” program in democratic coexistence in the students of the Fe y Alegría Educational Institution N° 25, East Lima, 2019. The population is 120 students of the 6th grade Primary level and a sample of 30 students was decided who did not carry the guidelines and ideals of equity and gender equality proposed by the same Institution for having a hired teacher who does not know the principles of Faith and Joy. The design is pre-experimental, establishing a cause and effect relationship, a Pre-questionnaire and Post-questionnaire was applied, which was validated by a trial by three experts giving the opportunity to evaluate a sample without having a control group. The application of the “Paramigable” program was executed through 20 learning sessions where traditional games activities were carried out, demonstrating as evidence the fulfillment of norms, respect, assertiveness and the change of attitudes between peers. What is evidenced in the statistical interpretation which answered: Being the level of bilateral significance of the Wilcoxon test $p = 0.000 < 0.05$, the null hypothesis is rejected and the general hypothesis is accepted; concluding that: The Paramigable program significantly improves democratic coexistence in students.

Keywords: program, democratic coexistence.

I. Introducción

La presente investigación aborda la forma de prevenir la violencia física y emocional entre estudiantes a través de las relaciones interpersonales.

Actualmente observamos la importancia de proponer programas en las instituciones educativas para abordar las deficiencias que obstaculizan en la coexistencia democrática, como nos afirma Reimers (2007) las características de un programa es investigar formas de conocimientos y actividades que represente significativamente las normas dentro de la escuela, por lo tanto, es fundamental que se reglamente la coexistencia escolar en un establecimiento analizando la realidad institucional con información que provienen de la escuela a la que se hace referencia.

A nivel Internacional Shultz y Guimaraes-Iosif (2012) nos expresa que las escuelas están fuertemente influenciadas desde una presión de transformar como un proyecto democrático pero transgrede la autonomía con libertad por la presión del cumplimiento de las normas, valores y prácticas dadas como órdenes. La base y el apoyo disponible de la Unesco tienen una noción de democracia y ciudadanía para construir o reconstruir una educación para una ciudadanía comprometida con acciones de participación ciudadana.

Podemos afirmar de esta manera que la convivencia escolar ha venido afirmándose como campo de estudio de control significativo para los vínculos de amistad y trato sociales con efecto en los aprendizajes y requerimiento de una población pacífica. Diferentes estudios sobre la convivencia escolar han resaltado como violencia de mayor incidencia al bullying. Abordar el tema es primordial en las diferentes organizaciones mundiales como la Unesco y otras que identifican las relaciones humanas como parte de las decisiones políticas dentro de un país para ser expresadas en las políticas educativas de convivencia y seguridad escolar con enfoque de derechos hacia la formación de una cultura de paz, trayendo consigo mejoras en el aprendizaje debido a la empatía, asertividad y tolerancia entre sus pares.

En nuestro continente americano se ha estipulado leyes en busca de mejoras de las relaciones interpersonales llamadas convivencia democrática, debido a que la escuela no es una institución que está alejado de una realidad social por lo contrario está inmerso en una sociedad a través de su política, cultura, economía y vida social, muchas veces por carencia de tiempo y atención a los estudiantes en sus hogares ellos traen a la escuela modelos de convivencia donde se impone las normas y por incumplimiento son castigados por lo que es necesario en la escuela aplicar estrategias adecuadas para mejorar en ellos la

reflexión y construcción de una teoría con práctica de participación y respeto entre sus pares. Así como nos expresa Kroyer, Guzmán, Aguayo, Almanzo, Salinas y Torres (2018), que existe una distancia entre lo que sabemos y hacemos, lo que limita las formas de actuar para la existencia de una buena convivencia escolar, esto hace que la comunidad educativa tenga que usar adecuadamente herramientas que permitan la participación y el respeto a las normas y espacios para realizar la buena comunicación.

En nuestra nación a través de su ministerio de la educación promulga orientaciones que rige a todas las Instituciones educativas abordando como punto primordial la convivencia democrática para prevenir y atender la violencia escolar a través de la hora de Tutoría; elaborando, ejecutando y evaluando un Plan con orientación educativa y las relaciones interpersonales basados en las necesidades e intereses según el nivel y ciclo de estudio. Esto invita a los docentes a planificar e implementar instrumentos que garanticen el desarrollo de competencias de forma personal y grupal en espacios seguros dentro del local escolar desarrollando oportunamente acciones preventivas y de atención inmediata en caso de violencia escolar y otras situaciones de vulneración en los derechos del menor, como se debe tener presente los lineamientos direccionados por el Ministerio de Educación (2019) realizar, poner en práctica y determinar el Plan de Tutoría, Orientación Educativa basados en la democracia y relaciones entre pares en función al pronóstico de las exigencias presentadas, de acuerdo a las características de la básica regular de primaria, considerando a los planes y programas aprobados en la región y localidad. Se debe considerar los lineamientos propuestos para la elaboración del Reglamento Interno Institucional basada en el enfoque de derechos para garantizar la disciplina escolar y erradicar la violencia física y emocional humillante en la familia escolar.

En nuestra Región Lima Metropolitana a través de la Dirección Regional llamada Drelm quien se encarga monitorear y supervisar el cumplimiento de las normatividades cuyo fin es mejorar las relaciones interpersonales dentro de la comunidad educativa para elevar los aprendizajes y evitar todo acto de violencia sumándose el bullying y el cyberbullying. Últimamente a través de los informes de noticias se visualiza un incremento de violencia hacia la mujer, expreso por el maltrato o muerte como punto de partida que existe por una desigualdad de trato y respeto por su género e imagen de mayor debilidad dentro de una sociedad que abusa de su poder y abuso siendo necesario desde la escuela incidir el amor propio, respeto y buen trato.

En San Juan de Lurigancho, la Unidad Gestión Educativa Local 05 órgano intermedio cuya función es de: planificar capacitaciones o talleres presenciales y virtuales con el objetivo que los docentes obtengan estrategias y medios para prevenir y atender a los estudiantes que han sufrido de violencia en sus hogares o escuela originados por adultos u otros menores con quienes convive.

El colegio Fe y Alegría N° 25 ubicado en el cono Este de la ciudad de Lima, sus estudiantes provienen de las zonas altas y Asentamientos Humanos cercanos al local escolar donde la violencia no sólo lo observan en la sociedad que la circundan sino que la viven dentro de sus hogares en el cual se desarrollan carentes de normas y respeto hacia los demás y el bien común, trayendo esas conductas agresivas a la escuela y expresadas en el trato a sus compañeros o juegos que realizan afectando sus aprendizajes o el deseo de permanecer en la escuela como nos refiere Barbeito (2019) para cumplir con el objetivo principal de la educación, el aprendizaje, es necesario proporcionar un ambiente adecuado donde fluye el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de normas pensado en las necesidades del entorno escolar y social donde las relaciones interpersonales se desarrollan en la convivencia diaria.

Es por ello, la importancia de crear un programa “Paramigable” que nace con la finalidad de contrarrestar las deficiencias existentes en las relaciones interpersonales mejorando a través del juego tradicional al aire libre, el buen trato, control de emociones y disminuyendo los conflictos para aprender a controlar y manejar las emociones de ese modo se aminorará la violencia estudiantil. Este programa tiene como objetivo general el determinar la incidencia del Programa “Paramigable” en la convivencia democrática en estudiantes de la Institución Educativa.

Se ejecutó a través de veinte sesiones de aprendizajes durante las horas de clases cuyas acciones reflejarán estrategias para proponer y cumplir normas y acuerdos, control de emociones, trato igualitario ,toma de decisiones enmarcados en los enfoques transversales propuestos en el Currículo Nacional 2019 como: el de fomentar el enfoque de los derechos que promueve el dialogo, la participación y la democracia ,así mismo el cumplimiento de sus deberes asumiendo la responsabilidad, el enfoque de igualdad de género que busca brindar las mismas oportunidades a hombres y mujeres eliminando situaciones que generen desigualdad entre ellos .

Dentro de los antecedentes internacionales se encuentra los siguientes estudios: Ramírez (2016) quien investigó sobre la convivencia escolar en instituciones de educación

secundaria, un estudio transcultural desde la perspectiva estudiantil. Presentó como objetivo principal; analizar la convivencia en centros escolares de diferentes países. La población de esta investigación comprendió a los alumnos provenientes de Argentina, España, México y Puerto Rico de ambos sexos, que 140 estuvieran matriculados tanto en centros escolares públicos como privados, generalmente, con edades entre 11 y 18 años. De esta población, se identificó una muestra de 22,571 estudiantes, desde la perspectiva del gremio colegial, analizando sus divergencias y concurrencias determinando diferentes rasgos en dichas naciones a través de una herramienta que reúna las propiedades técnicas obligadas. Se fundamentó en una investigación de naturaleza cuantitativa, con un diseño de investigación transversal descriptivo y de tipo no experimental, de diseño correlacional. La comunidad estudiantil que participó pertenecía tanto a centros escolares públicos como privados. Así pues, de los 22,571 estudiantes 15,611 pertenecían a centros públicos y 6,960 a instituciones privadas. El autor llega a la conclusión que es indispensable que se apliquen mediciones que acceda a la comunidad educativa con el fin de definir y reconocer la situación real del centro debido a que las situaciones de conflicto son particulares. Esto quiere decir que parte de la labor pedagógica debe incluir el estudio de la situación de la convivencia de la institución, con el objetivo de diseñar las acciones que respondan de manera efectiva a las necesidades.

De la misma forma Valderrama (2016) nos refiere en su investigación que la convivencia democrática y democracia para la paz reflexiones en y para el contexto educativo. Plantea como objetivo el identificar los conocimientos y características sobre convivencia democrática y cultura para la Paz, relacionadas con los valores de compartir ,interactuar y solucionar dificultades reconociendo las necesidades que presenta la escuela en el convivir , lo cual ayudará en formación de participación ciudadanía, con la finalidad de tener personas competentes y capaces capacidades para el ejercicio democrático; el cual desea contribuir una actitud como ciudadanos capaces de debe contribuir a una postura de desarrollar habilidades sociales para comunicarse y tener manejo de sus emociones de esa manera solucionar los conflictos demostrando valores éticos y morales a través de sus actitudes .Presentó una metodología de investigación descriptiva, de análisis cualitativo .Llegando a la conclusión que no siempre las escuelas son senderos de paz y relaciones amigables; así mismo, a veces no ayuda a mejorar conflictos para incentivar las relaciones interpersonales y la expresión con libertad .Se puede expresar también que la convivencia se señala como una relación binaria, que debe poseer como resultado el

fortalecer en poner en práctica las medidas de previsión y acciones de relaciones agradables, a través del reglamento o normatividad escolar.

Se cita a Valdés Morales, López y Chaparro (2018). Tuvo como objetivo el presente estudio buscar adaptar y validar en una muestra de 2,868 estudiantes de 8o. año básico de escuelas municipales, particulares subvencionadas y particulares pagadas de tres regiones del país, de los cuales 1,388 son hombres (48.3%) y 1,444 son mujeres (50.4%); 36 participantes (1.3%) no respondieron la encuesta. En la región de Tarapacá participaron 481 estudiantes (16.8%), en la región de Valparaíso 1,354 (47.2%) y en la región Metropolitana 1,033 (36%). chilenos un cuestionario de convivencia escolar aplicado en México. El método de la investigación documental con un enfoque descriptivo Determina que los resultados de la adaptación y validación del instrumento indican adecuadas características de validez y consistencia interna. Siendo similares al instrumento original, constata calidad y rigurosidad del mismo a su vez, la robustez de las características métricas permite, a futuro, la realización de estudios comparativos, pues por lo menos en las poblaciones mexicanas y chilenas estudiadas, se cuenta con un instrumento que se comporta de manera similar en ambos contextos culturales. Llegando a la conclusión el de poseer una herramienta que reporte las prácticas de la escuela para identificar los lineamientos formativos establecidos, para mejorar las relaciones interpersonales escolares. Asimismo, la sensibilización y aceptación inclusiva con participación y apreciación por el otro a través de una comunicación asertiva.

Respecto a los antecedentes nacionales presentamos a Toro (2016) refirió el, prototipo de convivencia democrática para afianzar las relaciones estudiantiles en la escuela. Planteó como fin la aplicación de un prototipo de relaciones interpersonales que mejore el ambiente escolar en los educandos. La investigación comprueba el estudio del aliciente a los estudiantes que conforman la muestra. De acuerdo a los datos obtenidos llega a la conclusión aumenta el buen ambiente escolar.

Del mismo modo Trujillo (2017) nos expresó las reglas y valores escolares. El cual en su investigación presentó como objetivo general indagar características en las cuales confluyen los valores de los estudiantes y los valores institucionales (profesores, familia) entre sus relaciones. La investigación presentó una metodología de índole descriptivo por tal motivo evidencia cómo se manifiesta un fenómeno determinado, en este caso las relaciones o bien las interrelaciones existentes entre dos variables (educación en valores y comportamiento escolar). Expresó finalmente que los estudiantes establecen vínculos

claros sobre el comportamiento escolar, el aprendizaje y práctica de valores; no dejan de reconocer que existe presencia de maltrato entre pares y que en la mayoría de las veces se presentan en los descansos motivo por el cual generan impacto entre la comunidad educativa, posiblemente marcando su apreciación entorno a la figura axiológica que filosóficamente pretende implementar la institución esto permite concluir que la opción de la enseñanza en valores en los proyectos educativos institucionales sigue teniendo validez ,aunque en la mayoría de los casos los entornos sociales dibujen otras alternativas y el concepto de valor se esté transformando en las sociedades contemporáneas sin poder renunciar a la vocación de construir nuevas ciudadanías.

Por último, mencionamos a Pacheco (2019) las relaciones interpersonales y la agresividad en niños de 3 años, presentó como objetivo general el determinar la relación existente entre las relaciones interpersonales y la agresividad en niños de 3 años. Consideró una población de 20 niños de 3 años y la población está formada por la totalidad de las unidades de análisis. La muestra y el muestreo de forma sectorial por conveniencia del investigador representada por la población investigada. La metodología de investigación es cuantitativa de forma hipotética deductiva porque verificó como operan las variables dependiente e independiente y se pudo comprobar los resultados, de estudio no experimental. Su indagación se enfoca en el marco del diseño descriptivo correlacional cuyo propósito es constituir la relación existente entre las dos variables como son las relaciones interpersonales y la agresividad, así como sus respectivas dimensiones. Llegó a la conclusión la citada investigación la oportunidad de determinar la relación existente entre las variables, resultando una correlación muy alta entre las relaciones interpersonales y la agresividad siendo importante que los docentes deben estar capacitados con estrategias y contenidos sobre las formas de afrontar los conflictos y agresiones desde el instante que surgen, estableciendo un ambiente positivo que favorezca las relaciones interpersonales.

En la presente investigación para su óptima interpretación se consideran las teorías que sustentan el trabajo entre las cuales encontramos:

La teoría del Aprendizaje de Jean Piaget quien fundamenta la direccionalidad de los procesos de aprendizajes y las acciones que se deben de desarrollar en las sesiones, según Martínez (2005) nos expresó que la teoría de Jean Piaget el aumento del intelecto del chico, existen variedad de formas de igualdad entre comprender y adaptar los aprendizajes, formas que cambian de acuerdo a la condición de su crecimiento y de las dificultades a solucionar. Se puede decir que Piaget nos expresa que el niño realiza una

conceptualización a través de las actividades que realiza y las modifica en su conducta como producto de su entendimiento.

Según la Teorías de aprendizajes de Piaget y Vygotsky (2008) nos expresó Piaget que la enseñanza posee el principio de apoyar el desarrollo cognitivo, emocional y de las relaciones colectivas del menor, pero comprendiendo que es el resultado de unos procesos de su crecimiento. La acción educativa, por tanto, ha de estructurarse de manera que favorezcan los procesos constructivos personales, mediante los cuales opera el crecimiento. Las acciones para el hallazgo deben de ser antepuestas. De acuerdo a lo expresado Piaget nos presenta que la educación posee un fin el apoyar a los estudiantes su desarrollo afectivo y la interacción social, las acciones planteadas deben ayudar al desarrollo del conocimiento siguiendo esta teoría los juegos tradicionales por ser actividades que invitarían al educando develar nuevas conductas adquiridas.

Del mismo modo Lerman (2012) nos afirmó que según Piaget expresa que las personas desarrollan sus propios fundamentos teóricos y crean el significado a partir de las relaciones con el medio ambiente donde se desenvuelven incluyendo las relaciones interpersonales de acuerdo a sus propias experiencias vividas.

Se puede concluir que la teoría de Piaget responde a la aplicación de los juegos por ser acciones sociales que ayudan a los estudiantes a formalizar sus conceptos a partir de las normas y procedimientos que se le imparte para ejecutarse llevándolos a la absorción del conocimiento para ser demostrados en su actuar.

La segunda teoría es de Lev Vygotsky llamada la teoría sociocultural. Ruiz y Estrevel (2010) especificó que Vygotsky formula que la independencia en el transcurso de su crecimiento y los medios sociales efectivos que encajan con los sucesos. Se puede decir que el área de desarrollo inmediato se inicia cuando el niño participa en acciones corporativas dentro de formas de comunicarse con los demás. Por lo tanto, Vygotsky formula que en la transformación durante el crecimiento de sus conocimientos van relacionadas a la vida social y que invita al niño a generar un aprendizaje a través de las relaciones y los espacios en que ellos se interrelacionan con otros pares. Por otro lado Baquero (1996) nos dio conocer que Vygotsky indica al juego en la vida del niño como eje importante, traspasando las funciones cuya función, posee valor significativo, de índole participativo, etc. Se puede explicar que la actividad lúdica va a permitir que el niño interiorice y que indique en forma práctica la actividad de participar y cooperar con el grupo donde se desenvuelve. Igualmente, Hein (1991) expresó que para Vygotsky la

motivación es un componente clave en el aprendizaje, siendo esencial en el proceso de aprender.

Podemos concluir que los juegos o cualquier actividad lúdica motiva a los estudiantes y favorece la adquisición de nuevo conocimiento más aún por su propia naturaleza es un ser social que vive en comunidad en constante relación con otros favoreciendo las relaciones interpersonales para construir nuevos aprendizajes.

De la misma forma encontramos la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1983), formuló que la formación supedita de la organización cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura de conocimientos, al grupo de conceptos, pensamientos que una persona tiene en una determinada área de conocimiento, así como su constitución. De acuerdo con lo expresado, el estudiante formaliza nuevos saberes al encadenarse con lo obtenido a través de sus sentidos comparándolas con otros adquiridos, reforzando o transformándolas en nuevos saberes. Como lo afirma Ivie (1998) quien admite que el concepto de Ausubel nos ha servido para recordarnos que es más importante el aprendizaje que significa por formar parte de la experiencia de vida que la adquisición de conocimientos por memoria.

Según Palmero (2011) nos refirió que el desarrollo de conceptualizar de acuerdo al que adquiere el conocimiento, que se constituye como el eje esencial del de la enseñanza, teniendo presente lo que un docente debe observar en su labor de educar, pretendiendo la significatividad del aprendizaje en el estudiante. Podemos afirmar que el aprendizaje es de acuerdo al valor e importancia que el individuo lo establezca a través de sus estrategias para adquirir conocimientos y relacionarlos con los que ya posee.

Por otra parte Sousa (2015) refirió que Ausubel supone que se debe adquirir nuevos conocimientos de un material que es interesante (significativo) para el alumno y anclado en su conocimiento previo. La interacción de nuevos conocimientos de las ideas existentes permite a través de su actividad cognitiva, que el alumno desarrolle nuevos significados que son únicos para ellos. Podemos concluir que los aprendizajes a través de acciones recreativas se convierten en significativo cuando el estudiante encuentra atrayente, motivador el nuevo conocimiento propuesto. El educando aplica sus habilidades y destrezas para plantear nuevos procedimientos o sistemas de construcción relacionadas a sus necesidades; otorga una escala de importancia cuando le sirva, transforma lo conocido y evidencia sus nuevos conocimientos como parte del proceso de aprendizaje reveladas en su desarrollo.

Es preciso fundamentar y conceptualizar la proveniencia en la investigación realizada para poder reflexionar y llegar a la conclusión al problema planteado al inicio como nos dice Martínez, A. y Ríos (2006) acciones cognitivas que analiza el origen de la ciencia, sobre las condiciones de crear suposiciones, o sea, investiga y analiza las dificultades cognitivas de forma rigurosa

Por tal motivo iniciamos definiendo Programa según la Real Academia Española (2019) lo determinó como: Proyecto ordenado de actividades en base esta precisión el programa “Paramigable” se encuentra basado en juegos tradicionales transmitidos a través de las generaciones en los cuales se resaltan las reglas básicas para el buen trabajo escolar, el trato asertivo y el fomentar una cultura de paz.

Los juegos a través de la historia fueron clasificados en: tradicionales y populares los cuales se diferenciaban por las épocas en que se presentaron, su forma de jugar, las edades de los participantes, el estatus social y normas que se determinaban para realizarlos. Lo que se puede afirmar que los juegos tradicionales ayudaban a la adaptación social y emocional favoreciendo la comunicación entre los jugadores, como nos afirmó Munuera (2014) los juegos tradicionales, por tanto, potencia la adaptación socio emocional, favorecen la comunicación y facilitan el autoconocimiento. También podemos precisar que trasladar los juegos a la escuela tendremos estudiantes desarrollando actividades capaces de resolver de dar soluciones.

Squire (2005) nos expresó que los estudiantes que desarrollan los juegos sienten descontentos en sus escuelas porque ellos prefieren las actividades lúdicas porque aprenden haciendo y se sienten capaces de resolver las cosas por sí solos. En la Revista Brasileira de Ciências do Esporte (2018) nos menciona el fin del juego tradicional en la escuela, donde el maestro debe solicitar, velar y usar como una herramienta pedagógica en varias disciplinas. Por lo expuesto se puede decir que los juegos deben ser recuperados como alternativas para ser usados como actividades educativas para desarrollar en el estudiante sus capacidades motoras, lingüísticas e integrales.

Sailema (2018) sistematizó a los juegos tradicionales en persecución, colaboración, precisión, saltar adivinar, eliminación, lucha, ida y vuelta por último reacción. Al respecto se puede expresar que los juegos se pueden realizar según el objetivo que se plantee para desarrollar en el estudiante. Por otro lado, Sailema Angel y Sailema Marcelo (2018) nos afirmó que los juegos tradicionales son costumbres de un pueblo que se trasmite por generaciones, que sigue las ideas normas y costumbres del pasado son muy exquisitos

recreativos aplicables para todas las edades sin discriminación de género. Podemos concluir que los juegos adaptados dentro de la sociedad estableciéndose normas y costumbres que van de generación en generación los llamaremos juegos tradicionales.

En la siguiente investigación se va a determinar los juegos como acciones de enseñanza para mejoras del aprendizaje en su contexto social. Curtner (1996) afirmó que los juegos ayudan a mejorar el aprendizaje y así también desarrolla a los niños desde las actividades de enseñanza el desarrollar sus habilidades motoras y sociales.

Carbonell., Guardiola, Beranuy y Belles (2009) las apps de las unidades móviles crean dependencia como también los juegos en las redes sociales y las tecnológicas transformándolas en consecuencias conductuales. Por tal motivo los juegos planteados son de relaciones interpersonales favoreciendo la comunicación y la libertad.

Se determina los juegos que se van a ejecutar en el programa Paramigable cada uno con sus propias normas, procedimientos a ejecutar siendo los siguientes:

(a) Carrera de aros: Falzón (2015) nos expresó que es un juego “grupala, para calentamientos como juegos de iniciación al trabajo colectivo. Podemos determinar las siguientes pautas: Conducir el ula- ula hasta la recta final, guiándolo constantemente con una vara o su mano, sin que caiga, ni golpee al otro participante.

Pautas: Partir equitativamente en dos grupos, los integrantes de cada grupo deben estar equitativamente formado tanto de varones y damas, logra el equipo que termine todos sus integrantes el juego inicial.

Desenvolvimiento: Precisa pericia y agilidad para hacer girar el ula –ula manteniéndolo en posición vertical. Inicia haciendo rodar el aro hacia adelante sin que pierda el equilibrio hasta llegar a la recta final.

(b) Carrera de relevo con pelota, según Ofele (1999) refirió el objetivo del juego como una competencia de reemplazo donde se usa una pelota.

Pautas: Conformar equitativamente en dos grupos, sentarse en columna sin adelantar o salirse de ella, logra el grupo que culmine todos sus integrantes al juego iniciado.

Procedimientos: Se ubican las dos filas; el niño de cada fila, coge el balón, al toque de timbre, el jugador que lleva el balón la pasa por arriba al jugador continuo así hasta llegar al último quien se levantará para iniciar el juego. Alcanza su logro el grupo que avanza y llega primero a la meta.

(c) Carrera de sacos, Molina, Secilla, Torices (2014) nos expresaron que es un juego que se invita a jugar con los padres nos expresa el siguiente objetivo: tiene su origen en siglo XVII, cuando su fama se debía a los materiales tan sencillos a usar. Cuya finalidad es desarrollar en el niño agilidad y destreza.

Pautas de Juego: Subdividirse en cuatro grupos con la misma cantidad de participantes, los jugadores de cada grupo deben estar formado por con la misma cantidad de varones y mujeres, se premia al grupo que termine todos sus integrantes el juego iniciado, marcar las líneas de salida y llegada. Solicitar a un estudiante que sea el juez de meta para precisar las distancias. La distancia de la pista de carrera se establece según la edad de los participantes.

Procedimiento del Juego: Los participantes partirán y saltarán dentro del costal hasta llegar a las otras dos personas que esperarán al frente para regresar y dar la posta entregando el costal al compañero que espera, el jugador que intencionadamente tropiece con otro saldrá del juego, si la caída se produce de forma casual, el corredor puede levantarse de nuevo y continuar en el juego, marcar las líneas de salida y llegada. Solicitar a un estudiante que sea el juez de meta para precisar las distancias.

(d) Policía y ladrones: Minedu 2015 nos expresó el trabajo corporativo y aplicando las mismas estrategias como plan común.

Lineamientos del Juego: Formar equitativamente dos grupos. (Policías y los ladrones), la maestra limita el patio, deben de esconderse los estudiantes quienes representan a los ladrones, los estudiantes (policías), deben descubrir a los ladrones descifrando el acertijo, los ladrones una vez encontrados serán libres cuando otro compañero lo salve, los grupos deben tener la misma cantidad de hombre y mujeres. Termina el juego al capturar todos los ladrones en el tiempo determinado.

Procedimiento: Formar dos grupos, los que capturan (policías) y los capturados (ladrones). Los ladrones van dejando pistas ser localizados. Al capturarlos los dejan en punto señalado, que podía ser un círculo o un ula-ula. De donde puede ser rescatado por otro compañero de su equipo, pero siempre y cuando lo permita el equipo de policía. Termina cuando se capturan a todos.

(e) Matagente: Minedu 2015 nos refirió que fue conocido como Brite (Cementerio) su objetivo es desarrollar la socialización en los participantes, manifestando su agilidad, fuerza y reacción.

Reglas del Juego: Se eligen dos personas quiénes se encargarán de eliminar a los jugadores, el resto de jugadores se pondrán en medio y deberán esquivar la pelota, el primero que recibe un pelotazo cambiará con los matadores, el balón que se recibe en el aire obtiene una oportunidad más de participar. Queda ganador el último en sobrevivir en el juego.

(f) El pañuelo; según Lopez (2010), nos expresó el siguiente objetivo: desarrollar la rapidez y la agilidad. Siendo el primero en reaccionar y el saber colaborar con los compañeros siendo un juego de entretenimiento educativo y muy divertido.

Pautas del Juego: Dividirse dos grupos múltiples de cuatro, cada grupo deben subdividirse en 4 grupos de a 4 o 5, logra el grupo que terminan todos los participantes.

Procedimiento: El docente le entrega a cada jugador con una tarjeta donde está escrita cualquier número. Corren a coger el pañuelo los estudiantes que tengan los números llamados. Ganan los estudiantes que cogen el pañuelo.

(g) Kiwi; según Perrdo (2018) definió que es un juego donde se desarrolla mucha energía y diversión.

Pautas del Juego: Señalar cinco grupos de seis integrantes cada uno de ambos sexos, especificar el campo abierto a usar, logra el equipo que termine todos sus integrantes el juego iniciado.

Procedimiento del Juego: Construir una torre de 12 latas, el primer grupo lanzará la pelota, después, de tirar el primer grupo, se tienen que ir corriendo, mientras el grupo corre, el segundo grupo pueden matarlos con la pelota.

(h) Siete Pecados; Delgado (2006) presentó el siguiente fin el desarrollar la creatividad, inventar una idea nueva como materia de estudio.

Pautas del Juego: Conformar equitativamente de 7 integrantes, los participantes deben poseer la misma cantidad en cada grupo formado por varones y mujeres. si al lanzar la pelota al aire y nombrar uno de los pecados el niño dueño de ese nombre lo coge en el aire gritará quechi, eliminando al niño que lanzó la pelota, gana el jugador que llegue al final sin pecados.

Procedimiento: El jugador escoge el nombre de un país, una fruta, un animal, etc... Un jugador lanza la pelota al aire, expresa el nombre al azar de cualquier jugador. El jugador al que le corresponde el nombre debe correr a coger la pelota. Mientras todos corren hasta la orden de pararse. El niño elegirá a un compañero más cercano dando tres

pasos hacia él /ella, lanzando la pelota, si le da tiene un pecado, si no le da es para él, le toca lanzar la pelota. El primero que acumule siete pecados pierde y finaliza el juego.

(i) San Miguel. Según Gib (2006), Es un juego donde participan mayor cantidad de participantes a quienes se les determina un rol específico. Es este juego se fortalece la obediencia la confianza y la veracidad.

Pautas del Juego: Dividirse equitativamente en tres grupos de 10 integrantes y 1 estudiante será San Miguel y se escogerá cinco del equipo contrincante que representarán a los que desaten los eslabones de la cadena humana. los participantes de cada grupo deben estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres, no pueden patear ni golpear para no dejarse llevar, sólo deben de cogerse fuertemente formando una cadena humana, termina el juego cuando todos sus integrantes son retirados.

Procedimiento del Juego: Un grupo de niños, aproximadamente de 10 tenían que estar sentadas y estar cogidos de los brazos como una cadena humana y cuatro estudiantes del equipo contrincante tenían que coger a los que estaban sentados y llevárselo. Durante este momento, los demás tenían que evitar que se lo lleven, gritando a la vez "San Miguel, San Miguel", para que salve a su equipo y los aleje a los que desean llevárselos. Aceptaran salir de la cadena humana una vez que se suelten de ella.

(j) Liga según Yépe, Analuiza y Chalá (2017) es un juego que posee muchas variantes acompañadas con canticos donde se desarrolla la organización piernas-brazos.

Líneas del Juego: Conformar un equipo de 6 jugadores por liga. Total, de equipos 5, los participantes deberán iniciar el juego determinando quienes cogerán la soga, a medida que vayan perdiendo cambiaran de posición. Se determinará ganador del equipo quien termine todo el juego de la liga sin perder un turno.

Procedimiento del Juego: Este juego posee varios niveles, mientras más avanzado más complicado son los retos. Amarrar una tira elástica o soguilla por los extremos. La liga se coloca a dos estudiantes ubicadas frente a frente, inicia desde los tobillos hasta que quedaba estirada y tensada. Pierde el jugador que no logra realizar la coordinación.

(k) Canicas, según Yépe, Analuiza y Chalá (2017) es un juego donde se desarrolla la coordinación óculo-manual y se desarrolla la coordinación fina.

Lineamiento del Juego: Formar equitativamente en 6 grupos de 5 integrantes cada equipo, cada integrante debe de traer su propia canica, la línea de tiro será señala a cuatro pasos del hoyo. El hoyo tiene que ser diámetro apropiado para que ingrese la canica, los

participantes de cada grupo deben estar conformados por la misma cantidad de hombre y mujeres. Triunfa el equipo que termine todos sus integrantes el juego iniciado.

Procedimiento del Juego: Todos los jugadores del equipo deben de lanzar su canica, el que esté más cerca al hoyo determina el orden de participación, los participantes compiten entre Los participan se identifican según el color de las canicas. La finalidad es encestar las canicas en el hoyo, el partido comienza al lanzar la canica hacia el hoyo. El jugador, cuya canica esté más cerca del hoyo, decide quién vaya a comenzar el primer juego, los jugadores lanzan sus canicas (una por una) desde la línea de tiro tratando de acertar al hoyo. Luego hace lo mismo su oponente. El jugador que tenga más canicas en el hoyo se le da mayores puntajes, los jugadores continúan el juego lanzando las canicas con un dedo en dirección del hoyo. Es permitido tirar sólo sus propias canicas. Se cambia el turno después de cada tiro (no importa si la canica haya acertado al hoyo o no), el correcto lanzamiento se define como un movimiento del dedo que puede tocar sólo una canica. Se puede usar cualquier dedo. La canica puede golpear al oponente, el jugador que consiga meter todas sus canicas en el hoyo como primero, llega a ser el ganador del juego. El ganador del partido es aquél que haya ganado el número determinado de los juegos (generalmente hay que ganar dos o tres juegos)

(1) Mundo o rayuela y otros lo llaman como el juego del avión. Saco, Acedo y Vicent (2001) refiere que desarrolla las capacidades de fuerza (sobre todo en piernas), coordinación, equilibrio, precisión, puntería; desarrolla los vínculos sociales para interactuar, afirma los lazos de amistad. Se puede jugar de manera individual y de forma colectiva.

Normas del Juego: Dividirse equitativamente en dos grupos, los participantes de cada grupo deben estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres. Gana el grupo que finalice el juego iniciado.

Desarrollo del Juego: La maestra dibuja en el piso con anticipación un mundo con números señalados de 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80,90 y 100, el o la estudiante lanza la cáscara de plátano o teja de espalda al número que caiga iniciando desde el 10 y deberá ir avanzando hasta llegar al 100, el o la estudiante saltará con un pie saltando sin pisar las líneas del mundo o donde se encuentra su teja. Al regresar deberá recogerla agachándose sin bajar el pie, si lo logra deberá volver a tirar su teja al número siguiente hasta terminar, si pisa la línea o pierde el equilibrio al recogerlo perderá su turno pasando a otro

compañero la oportunidad. Gana los que llegan hasta el final y de haber empates se le pide dando mayor dificultad en su lanzada y saltada de los números al pasar.

(m) Inmóvil o Encantados Öfele (1999) refirió que este juego era una costumbre practicarlo en las escuelas. Este juego desarrolla la rapidez al correr de forma divertida.

Indicaciones del Juego: Dividirse equitativamente en 2 grupos, deben buscar su par al que deben hacerle reír o moverse, los participantes de cada grupo deben estar conformado por la misma cantidad de personas de indistintos sexos. Triunfa el equipo que terminen todos sus participantes del juego iniciado.

Procedimiento del Juego: La docente solicita a los estudiantes que caminen al ritmo de la pandereta rápido o lento, al toque del silbato los estudiantes se quedarán inmóvil saliendo el siguiente grupo para hacerle reír al competidor determinador, el contrincante puede hacer piruetas, chistes o mirarlo fijamente hasta que se mueva, al toque del silbato y sonido de la pandereta los estudiantes volverán a moverse por toda el área determinada. Así hasta terminar con todos los del equipo. Se realizará cambio de acciones.

(n) Salta Soga: Minedu (2015) actualmente fue llamado salta la comba, en sus inicios fue un juego exclusivamente ejecutado por las mujeres. Hoy en día lo desarrollan ambos sexos y desarrolla la rapidez, coordinación con agilidad; pueden participar en forma grupal realizando con sincronización y niveles de dificultad.

Indicaciones del Juego: Dividirse equitativamente en dos grupos, los participantes de cada grupo deben estar conformados por la misma cantidad de hombre y mujeres. logra triunfar el equipo que termine todos sus integrantes el juego iniciado.

Procedimiento del Juego: Consiste en mover la soga de arriba hacia abajo dando giros, ingresa el participante para dar saltos sin pisarla. Este juego mínimo es de tres participantes, dos que giran la soga mientras que la última brinca, la maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula. La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas.

(ñ) Teléfono Malgrado o escarchado según Gilb (2006), expresa que el objetivo es disminuir las barreras en la comunicación, desarrolla la agudeza visual.

Pautas del Juego: Partir equitativamente en dos grupos, los integrantes de cada grupo deben estar formado por la misma cantidad de hombre y mujeres. Triunfa el equipo que termine todos sus participantes el juego iniciado.

Procedimiento del Juego: La profesora dirá en el oído la frase a cada fila de los estudiantes formados, la profesora tocará el pito dando la indicación que los estudiantes

expresen la frase en el oído de su compañero hasta el final, el último estudiante último expresará la frase si es correcta obtendrá un punto, iniciarán nuevamente en sentido contrario con otra frase entregada por la docente. Ganará el juego la fila que tenga más aciertos.

(o) Ronda, Minedu (2015) expresó que juguemos en el bosque: es un juego ronda, donde se entona una canción e invita a la obediencia y cumplir las normas formando el autocontrol y autonomía cuando se encuentren solos.

Acuerdos del Juego: Dividirse equitativamente en dos grupos de 15 compañeros, los participantes de cada grupo deben estar conformados por la misma cantidad de hombre y mujeres, respetar el área limitada donde se desplazarán y apoyarse entre ellos para no ser capturados.

Procedimiento del Juego: La docente entona la canción y les enseña a los y las estudiantes para que la entonen haciendo una ronda, los y las estudiantes sacan un palito y el que tiene el más corto es el lobo quien contestará las preguntas y saldrá en busca de otro que lo suplante en el juego.

(p) Yaces: Minedu (2015) lo definió que se desarrolla la coordinación óculo – manual, la creatividad y gracia para recoger la pelota al lanzarla. Crea diversas formas determinándolas como niveles de juegos con dificultades mayores para realizarlos.

Pautas del Juego: Dividirse equitativamente en 6 grupos de 5 integrantes, los participantes de cada grupo deben estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres. Triunfa el grupo que termine todos sus participantes el juego iniciado.

Procesos: Desarrolla habilidades óculo manual en el juego. Usan como material 6 yaces de plástico o metal y un pimpón por grupo, empieza el o la estudiante que clasifique con el juego de “fumanchu”, la o el estudiante jugador realiza el regir los yaces si todos los yaces caen en su mano avanza un juego y si caen unos cuantos inicia el juego simple, rige los yaces cada vez que empieza el otro juego, determinan el juego que desean realizar con los yaces Empezando con la instrucción más sencilla hasta llegar a las más complicada levis (eleva) con palmada. Se determina los ganadores y entre los ganadores de cada grupo realizan el juego más complicado para determinar el ganador del aula.

(q) Chapadas Öfele (1999) también conocido como el pilla-pilla; se desarrolla en el participante la rapidez y la entrega de la posta al capturar a un participante.

Acuerdos del Juego: Partir dos grupos equivalentes en participantes, los integrantes de cada grupo deben estar conformados por la misma cantidad de jugadores de diferentes

sexos, elegir quienes capturan y quiénes son los capturados. Gana el equipo que capture mayores integrantes del grupo participante y es eliminado el o la estudiante que niegue su captura o utilice las piernas con patadas o las manos con puñetes o alguna otra acción que genere violencia sin respetar las normas, perjudicando a su equipo por disminuir los participantes.

Procedimiento del Juego: La o el docente subdivide en 4 grupos de 8 integrantes aprox. Unos serán los que son atrapados por el equipo contrincante, la o el docente determinará el área que deberán correr y el lugar dónde deberán dejar a los estudiantes chapados y cuidados por otro del grupo contrincante, los detenidos podrán ser liberados si es que uno de sus compañeros lo toca liberándolo, a la segunda captura el o la estudiante será retirado. El equipo que capturen a más personas será el triunfador.

(r) **Ritmo Ago-gó:** Minedu (2015) es un juego donde se desarrolla la memoria

la organización como la tolerancia para participar y estar atentos a la participación recordando las respuestas por la concentración y memoria presentada.

Acuerdos del Juego: Participan todos los estudiantes sentados formando un círculo en el patio, los y las estudiantes deben permanecer en silencio y no avisar a sus compañeros, el estudiante que se equivoca deberá bailar o contar un chiste a sus compañeros.

Procedimiento del Juego: Se requiere memoria, atención y aptitud de escucha para poder decir lo que se le indica sin repetir lo que otro estudiante, la docente inicia con la siguiente melodía al ritmo de sus palmadas y los estudiantes contestaran “ritmo a gogó (ritmo a gogó) diga usted (diga usted) nombres de (nombres de) animales ovíparos (animales ovíparos-puede ser cambiado por otra orden) por ejemplo (por ejemplo) este ejemplo (este ejemplo): y nombra un animal (pollo), el o la estudiante que esté sentado al lado del docente seguirá enunciando otra ave sin repetí lo expresado , se avanzará según las manecillas del reloj, el o la estudiante que pierde repitiendo lo dicho anteriormente saldrá al medio a realizar una actividad podrá ser baila o contar un chiste ,el o la estudiante que le quiera apoyar en el baile podrá salir hacerlo. De esa manera la docente irá nombrando otras indicaciones hasta ver que todos los estudiantes participen del juego.

(s) **El limbo:** Minedu (2015) es un juego ofrece a los estudiantes la oportunidad de bailar usando su creatividad para poder pasar la valla sin derrumbarla demostrando habilidades y destrezas corporales.

Pautas del Juego: Dividirse equitativamente en dos grupos., los participantes de cada grupo deben estar conformados por la misma cantidad de hombre y mujeres. Gana el equipo que llega a pasar la valla de nivel más baja al toque del silbato al ritmo de la música.

Proceso del Juego: Con habilidad e ingenio se debe pasar bailando agachado bajo la valla. las y las estudiantes no deberán tocar el piso; sólo debe contornear su cuerpo con ritmo para pasar debajo, a medida que van pasando los estudiantes los compañeros deberán bajar el nivel, el o la estudiante que pase la valla más baja sin tirarla es el ganador. Pierde el o la estudiante que al pasar la valla roce con ella o la vote al piso.

Para aplicar los juegos tradicionales como actividades expresadas en sesiones de aprendizajes es necesario definir las teorías pedagógicas que direccionan los procesos de aprendizajes y las acciones que se deben de desarrollar en las sesiones de aprendizaje, según Martínez (2005) nos expresó que una de las teorías de Jean Piaget en el proceso de la intelectual del niño, hay formas de relación con correspondencia entre apropiación y adaptación ,varían en función de los niveles de desarrollo y de las situaciones a solucionar. Se puede decir que Piaget nos expresa que el niño realiza una conceptualización a través de las actividades que realiza y las modifica en su conducta como producto de su entendimiento.

Según la Teorías de aprendizajes de Piaget y Vygotsky (2008) nos expresó Piaget que la enseñanza tiene como objetivo ayudar el crecimiento intelectual, emocional y de las relaciones sociales del niño, pero teniendo en cuenta que ese crecimiento es el resultado de unos procesos evolutivos naturales. La labor educativa ha de estructurarse de manera favorezcan los procesos constructivos personales, mediante los cuales opera el crecimiento. Las actividades de descubrimiento deben ser, por tanto, prioritarias. De acuerdo a lo expresado Piaget nos presenta que la educación posee un fin el apoyar a los estudiantes su desarrollo afectivo y la interacción social, las acciones planteadas deben ayudar al desarrollo del conocimiento siguiendo esta teoría los juegos tradicionales por ser actividades invitarían al educando develar nuevas conductas adquiridas.

Lerman (2012) nos afirmó que Piaget expresó que las personas desarrollan sus propios fundamentos teóricos y crean el significado a partir de las relaciones con el medio ambiente donde se desenvuelven incluyendo las relaciones interpersonales de acuerdo a sus propias experiencias vividas. Se puede concluir que la teoría de Piaget responde a la aplicación de los juegos por ser acciones sociales que ayudan a los estudiantes a formalizar

sus conceptos a partir de las normas y procedimientos que se le imparte para ejecutarse llevándolos a la absorción del conocimiento para ser demostrados en su actuar.

Así mismo Franco-Mariscal, (2019) refirió que los juegos es necesario insertarlos en las actividades lúdicas del trabajo escolar por otorgar posibilidades a los educandos para el aprendizaje por la motivación desde un concepto social.

La variable a estudiar sobre la convivencia democrática, posee las siguientes dimensiones: Eje de la Convivencia Escolar, Funciones de la Convivencia escolar y Líneas Estratégicas de la Convivencia escolar, según Minedu (2016) determinó que las escuelas deben presentar un trabajo con la misma normatividad direccionado a la convivencia escolar expresados dentro de la labor pedagógica.

Según Agara-Barrera (2016) nos mencionó que la relación interpersonal con democracia estudiantil hace factible de mejorar los lazos entre los miembros de ella donde los educadores generen espacios de comunicación y fortalecimiento en el actuar de ellos basados en los valores y actitudes que reafirmen su aceptación y apertura de compartir espacios. Los y las estudiantes provienen de hogares indistintos con diversos modelos de familia y traen consigo una forma diferente de convivir con normas y valores traídos a la escuela, teniendo la oportunidad como docentes desde la escuela el reforzar en ellos la cultura de paz para que puedan relacionarse con respeto y asertividad ,siendo responsables de sus actos y de esa manera para poder convivir con tolerancia manifestando sus sentimientos mejorando su incertidumbre e inseguridad y se refleje en su actuar diario a través de sus relaciones interpersonales dentro y fuera de la escuela.

Valdés y Chaparro (2018) expresó como la responsabilidad y colaboración en la propuesta y cumplimiento de los acuerdos que norman las actividades en común, así como la solución de inconvenientes y dificultades. Se debe priorizar la importancia la elaboración grupal de los lineamientos y acuerdos morales y éticos; así como las decisiones participativas para la acción colectiva, es necesario la reflexión, y la forma de solucionar dificultades. En la escuela es necesario partir desde las necesidades y propuestas de los mismos estudiantes para la elaboración de sus normas para que ellos se sientan comprometidos en su cumplimiento y aceptación. Así mismo es importante el evaluar con ellos sus compromisos y colaboración recíproca entre pares dando cumplimiento a sus reglas establecidas y busca de solución a los problemas encontrados en las relaciones entre compañeros para proponer nuevos acuerdos que los inviten a solucionar sus discrepancias.

Según Etxeberria, Intxausti y Azpillaga (2017) nos expresó que el clima escolar garantiza el aprendizaje creando un entorno estimulante y favorece su participación en el entorno que se desenvuelve, reconociendo sus actitudes positivas, su compromiso de cambios y el acompañamiento de su familia. La convivencia escolar favorece el aprendizaje en los y las estudiantes, debido al clima agradable existente por el cumplimiento de normas en la que se desenvuelve de forma democrática practicando valores entre sus pares. Así mismo proyectará su comportamiento y relaciones entre sus pares en un medio ambiente, respetando la interculturalidad e inclusión existente a través de sus actitudes siendo efectivo debido a que asume cambios por sentirse gratificado y acompañado por su parentela para fortalecer la seguridad, asertividad y empatía con los demás.

La escuela debe proponer funciones para la buena convivencia escolar como formadora, protectora y reguladora de este modo Morales (2018) nos refirió las relaciones escolares como las maneras de proponer normas de relación entre los miembros de la comunidad educativa, caracterizada por el cumplimiento de valores y la responsabilidad con sus labores, siendo su fin lograr que en los colegios se viva en democracia y participación ciudadana.

Actualmente la escuela aborda estudiantes que provienen de hogares donde existe violencia o ellos están inmersos dentro de una sociedad que se ejerce violencia y conflictos. Por lo tanto, la escuela propone lineamientos cuya finalidad es plantear relaciones entre los docentes y los estudiantes como función protectora. Se caracteriza por la formación en el reconocimiento de los derechos que posee como persona y estudiante y reguladora como el ejecutar con responsabilidad sus obligaciones. En nuestro país se determinaron lineamientos en la planificación educativa para el trabajo de las relaciones interpersonales a través en la tutoría del aula por tal motivo el Minedu (2018) refirió las condiciones para que los centros escolares expresen calidad en el servicio brindado.

La convivencia en los estudiantes, incide en proyectos que brinde un marco de respeto a los derechos humanos de toda la comunidad educativa. El desarrollo y fortalecimiento de las relaciones interpersonales en la escuela debe ser un trabajo organizado y planificado, tal como cualquier componente de gestión y no debe ser dejado al azar ni a la buena voluntad de las personas. Las escuelas están regidas por lineamientos que debe darse cumplimiento por estar direccionadas desde el ministerio de educación quien vela por la integridad y el buen trato de los y las estudiantes e invita a la comunidad

docente el programar acciones concretas que promuevan el respeto de los derechos de los educandos para ser protegidos, formados y regulados de acuerdo las normas vigentes actuales y posean el buen trato entre ellos con todos los miembros de la escuela. Por último es necesario plantear estrategias para prevenir en la convivencia escolar donde se sensibilice y erradique la violencia que se ejerce muchas veces a través del daño presencial y emocional usando los medios virtuales lo cual se le determina con el nombre de bullying y cyberbullying que se está dando con mayor incidencia dentro de la escuela producto de la oportunidad del uso de redes sociales que desde muy temprana edad los estudiantes acceden por la permisibilidad de los padres y otros por la imitación de modelos desconociendo el gran daño que pueden ocasionar entre compañeros.

De Sousa (2017) expresó en su artículo que el bullying es una realidad innegable en las escuelas fuera de la labor educativa, ubicación, dimensión del local escolar, ni por la edad del estudiante siendo entonces, una realidad que puede estar presente en cualquier escuela. El grupo social en las comunidades vive una violencia influenciada por los diversos medios y en la conducta de los niños lo manifiesta, muchos de ellos lo adoptan por su corta edad como modelos de juego y otros por estar inmersos dentro de una violencia familiar lo ejecutan como parte de su mismo trato que reciben en sus hogares, más aún se intensifica cuando los estudiantes viven cerca o asisten a lugares comunes. Más aún se debe observar los daños colaterales al abuso recibido en el desarrollo emocional como lo afirma Whitney, Nabuzoka y Smith (1992) que las personas que sufren de acoso o violencia de intimidación llamado bullying genera enfermedades de trastornos emocionales por el tiempo prolongado del abuso.

Debido al control y seguimiento dentro de la escuela ellos no lo realizan en el lugar, pero sí al salir del recinto demuestran sus actitudes violentas con complicidad de otros, dañando emocionalmente a sus pares quienes también viven inmersos en violencia familiar y social lo cual crean temores por provenir de las mismas condiciones de vida que sus agresores a este tipo de violencia de maltrato, intimidación y abuso lo determinan como bullying. Garaigordobil (2018) nos refirió últimamente ha surgido una nueva forma de violencia emocional llamada cyberbullying que consiste en usar los medios Tecnológicos de Comunicación por redes sociales, principalmente el Internet (correo electrónico, mensajería instantánea o chat, páginas web o blogs, videojuegos online...), el celular está mal dirigido en la persecución psicológica entre pares. El uso de un celular es muy común en los diferentes estratos sociales y en las diferentes edades como herramienta de

comunicación debido a la carencia de la familia por el escaso tiempo hacia sus hijos más aún regalar una Tablet en muy común y poseer internet en casa con la visión de ayudarlos en las tareas de investigación escolar; pero eso se tergiversa en su uso por la afiliación a páginas de las redes sociales, juegos en línea y formación de grupos en las apps como Messenger o Wasap la cual incita una comunicación verbal o no verbal agresora como un lenguaje coloquial de acuerdo a la edad de ellos. Lamentablemente el mal uso de esas herramientas se convierte en armas de violencia causando intimidación, acoso y muchos de ellos terminan en daños de índole emocional. Es necesario desde la escuela prevenir con acciones y estrategias adecuadas para superar estos hechos más aún cuando hoy en día las instituciones educativas propician el uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje para la investigación e incremento de nuevos saberes. Láftman, Östebrg y Modin (2017) nos refirió que bullying es considerado un acoso escolar tradicional donde se da cara a cara las muestras de desaprobación, burlas, ostracismo social y daño físico. El ciberbullying son acciones negativas que se realizan a través de teléfonos móviles, computadoras y otros dispositivos electrónicos. Este puede darse en cualquier lugar con características únicas y en cualquier momento siendo muchas veces de forma anónima los perpetradores de intimidación.

La escuela observa y vivencia varios tipos de agresiones quedando el bullying como una violencia el cual se caracteriza por un maltrato verbal o físico muchas veces de índole emocional por las repetidas veces en diferentes lugares que se ejecuta así mismo por el retiro o la indiferencia que se da acompañado de burlas, sarcasmos o sobrenombres disminuyendo la seguridad de compartir espacios. Este actuar repercutirá en su desarrollo emocional social a través de las relaciones y rol ciudadano como lo afirmó Brown y Taylor. (2008) ser amedrentado, acosado e intimidado en la escuela repercutirá en el actuar de entablar relaciones con sus pares para convivir dentro de la sociedad como ciudadano en la parte social.

El ciberbullying ha ingresado como otra problemática escolar impidiendo la convivencia sana, este se genera a través de los diversos dispositivos que usan las familias o los estudiantes. Siendo muchas veces el más difícil de detectar por la forma como se presenta sin un nombre o como seudónima, pero con el mismo fin de ejercer una violencia, pero esta vez de daño emocional creando temores, inseguridades y hasta rechazo escolar. Se puede concluir que la escuela hoy en día posee retos de erradicar y superar la violencia escolar a través de diversas estrategias, acciones que buscan formar, proteger y prevenir a

los y las estudiantes quienes deben propiciar ambiente agradables para su aprendizaje y trasladen sus conductas y actitudes para desarrollar una cultura de paz dentro de la sociedad en la que se desenvuelven y vivenciar los valores del respeto y el cumplimiento que poseemos como derecho el vivir con una salud mental sana como nos asevera. DePaolis y Williford (2019) son los jóvenes o adolescentes expuestos a la amenazas cibernética. Pero se observa que desde muy corta edad se da uso a las herramientas tecnológicas el cual es necesario prevenir para que no sean víctimas o sufran problemas en su desarrollo emocional causándole en el futuro trastornos socioemocionales.

Moxey y Bussey (2019) expresó actualmente se observa al espectador cibernético que puede intervenir para que se den las agresiones por medio de esta vía que generan muchos trastornos en la vida social de las personas víctimas de acoso por línea y con su participación se reduce la intimidación virtual. Por lo expuesto anteriormente el estudiante que usa las redes sociales es conector que muchas veces va a compartir estos espacios de forma grupal donde es observado por sus pares. Es necesario desde la escuela preparar a los estudiantes a comprometerse actuar con respeto y ayuda mutua para fortalecer a través de los lazos de amistad soporte emocional entre sus pares.

En la investigación con el propósito de orientar la investigación se formuló algunas preguntas, siendo la general ¿Cuál es el efecto del programa “Paramigable” en la convivencia democrática en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este? 2019? Y las preguntas específicas expresamos tres las cuales se determinan así: ¿Cuál es el efecto del programa “Paramigable” en la convivencia democrática respecto a los ejes de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este? 2019?, ¿Cuál es el efecto del programa “Paramigable” en la convivencia democrática respecto a las funciones de la Convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este? 2019? y ¿Cuál es el efecto del programa “Paramigable” en la convivencia democrática respecto a las líneas Estratégicas de la Convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este? 2019?

La presente investigación se justificó teóricamente cuya finalidad es establecer una relación correlativa entre el Programa “Paramigable” y la convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25. Para ello se realizará una revisión bibliográfica con autores que sustenten las variables que guarden relación con la población a tratar. El Programa Paramigable se basa en el desarrollo de valores y actitudes

que se demostraran a través de las relaciones interpersonales, citaremos como autor Minedu (2016) refirió que las orientaciones que atraviesa todas las competencias como la: calidad, igualdad, valores, leyes organizadas por el hombre para mantener un orden, el respeto a las diferencias culturales y las discapacidades. Estas guías otorgan conceptos fundamentales para la relación con sus pares y el mismo espacio que comparten que transforman en actitudes de comportamientos. Siendo las acciones que evidencian la escala de cualidades y acciones que se espera que profesores, educandos, equipo directivo y de apoyo, reflejen en su actuar dentro de la escuela y se proyecten dentro de sus hogares y comunidad donde se relacionen. Por tal motivo los enfoques transversales por estar interrelacionados con las competencias orientarán los valores y actitudes; invitando a reflexionar y fortalecer al estudiante para mejorar sus relaciones con otros dentro del contexto social donde se desenvuelve. El programa “Paramigable” presenta veinte sesiones de enseñanza que corresponden al desarrollo personal y social. Según el Minedu (2019) refirió que el control de los sentimientos es primordial para la solución de desacuerdos con actitud no agresiva formulando ejecutando acuerdos; el amor propio y el compromiso con su nación para respetar la democrática y ser actores en su comunidad a partir de la discusión sobre asuntos que les implica comprometerse. En el Programa curricular del nivel primaria establece que el estudiante debe desarrollarse de forma personal y social con autocontrol y autonomía siendo capaces de autorregular sus emociones para construir una sociedad justa dentro de una cultura de paz con una conciencia social y participativa y en la convivencia democrática citaremos como autor base al Ministerio de Educación con el módulo del programa directivos Educación Participación y ambiente institucional para una coordinación escolar efectiva. Sustentará la importancia de enfocar la labor educativa en la convivencia democrática para erradicar la violencia traída a la escuela y ejercida entre pares adulto - menores y menores –menores Con acciones colaborativas dentro de la escuela plantear el modelo democrático para emitir lineamientos de protección y participación democráticas con una aceptación a la inclusión con el fin de desarrollar en los y las estudiantes personas democráticas defensores de sus derechos y responsables de sus deberes en el marco del respeto actuando con valores y actitudes siendo capaces de regular sus comportamientos para mejorar sus relaciones con otros pares dentro de la escuela y fuera de ella. De ese modo podemos mencionar al Ministerio de Educación. (2017) que nos refirió La convivencia escolar expresa en conceptos únicos a las relaciones en la vida estudiantil; es decir, la forma como se determina su rol entre pares como parte de

su proceso de aprendizaje. Se trata de un concepto educativo que posee un fin, prevención y regulación de los actos que pueden tener en sus relaciones interpersonales dentro del colegio. Conceptualizando como reglas de control disciplinario educativo.

Asimismo la justificación práctica será de mucha ayuda para docentes y directivos para proponer estrategias y actividades lúdicas y prácticas que conllevará a mejorar las actitudes dentro de la familia escolar. Observando la aplicación del programa “Paramigable” y su relación en la convivencia democrática en estudiantes de la Institución Educativa N° 25, Lima Este, cuyo fin es el de contribuir la mejora continua a través de la auto reflexión que sirve al quehacer docente ayudándolo a mejorar su planificación a partir de las necesidades de convivencia escolar, siendo actividades importantes que favorezcan a los y las educandos a superar sus aprendizajes por el ambiente donde se desenvuelve y convivencia en armonía dentro de una cultura de paz y de esa manera hacer de ellos personas competes capaces de interactuar con los demás, construir sus normas respetando los acuerdos de todos, solucionando conflictos dentro de la escuela y en la sociedad en busca del bien común.

En cuanto a la justificación metodológica, la investigación que se efectuará es aplicada porque el problema está definido y manifestado; la presente investigación va a servir para dar respuesta a las preguntas específicas, la cual se caracteriza por la sistematización del programa y la construcción cognitiva que se ha evidenciado en la información a través del cuestionario para enriquecer en conocimiento científico. El diseño es pre-experimental por lo que posee solo un grupo experimental con pre y post, cuestionario verificado por un método a la fiabilidad a través del informe de tres expertos en el tema, el que se debe aplicar en dos momentos al inicio y al final del programa; no posee un grupo de comparación y se analiza una sola variable la dependiente dejando al lado la variable independiente. El programa constará de 20 sesiones de aprendizaje de juegos tradicionales dirigidos a estudiantes para evidenciar la mejora en la relación de compañeros obteniendo una convivencia democrática.

Asimismo, como finalidad del trabajo, se redactó los siguientes objetivos siendo el general: determinar el efecto del programa Paramigable en la convivencia democrática entre estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019. Y como objetivos específicos: El O1 Determinar el efecto del programa Paramigable en la convivencia democrática respecto a los ejes de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019. El O2 Determinar el efecto del

programa Paramigable en la convivencia democrática respecto a las funciones de la Convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019. Y el O3 Determinar el efecto del programa Paramigable en la convivencia democrática respecto a las líneas Estratégicas de la Convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.

Para darle sentido a la intencionalidad de la investigación se planteó la hipótesis general: El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019. Siendo el enunciado de la general Siendo las específicas: H1 El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a los ejes de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019. La H2: El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las funciones de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019. Y en la H3: El programa “Paramigable” mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las líneas estratégicas de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.

II. Método

2.1 Tipo de investigación

La investigación tiene la justificación de establecer los aprendizajes adquiridos para construir otros nuevos a partir de la aplicación y de las vivencias relacionadas por lo tanto responde a este tipo de investigación el de tipo aplicada por concordar con lo que propone Ulin, Robinson y Toley (2005) manifestaron que el tipo aplicada en la investigación es generar conocimiento de un programa ejecutado de forma directa en un periodo convencional dentro de un grupo social.

Al respecto, se coincide con lo que plantea Lozada (2014) quien expresó la investigación de tipo aplicada tiene por finalidad la reproducción de nuevos juicios cognitivos con la ejecución directa y a tiempos determinados dentro de la población satisfactoriamente. Este tipo estudio muestra un valor yuxtapuesto por el uso del conocimiento que proviene de la investigación básica. Se desarrolla bienestar por la diversificación y avance grupal. Hace referencia indirectamente en el incremento logrado del grupo y en la elaboración de nuevas acciones.

Diseño de investigación

La investigación posee el diseño pre experimental porque su grado de control es mínimo, considerando la propuesta de Hernández (2016).

Basándose en lo propuesto por Baptista, Hernández, Fernández (2016) este estudio con pre – post prueba a un grupo el cual puede tener el siguiente diagrama o esquema:

G 01 X 02

Se puede interpretar que a un grupo se le evalúa una prueba antes de la aplicación experimental al finalizar su tratamiento se le vuelve evaluar la misma prueba de inicio.

Donde se determina:

G: Grupo muestra

01: Pretest

02: Posttest

X: Aplicación experimental

2.2. Operacionalización de las variables

Variable Independiente: Programa “Paramigable”

Se basa en la aplicación de 20 sesiones de aprendizajes de juegos tradicionales para evidenciar actitudes y comportamientos con sus pares capaces de controlar sus sentimientos y elaborar normas con el respeto de los acuerdos dados por otros para una mejora en la convivencia escolar. Según nos refiere Minedu (2019) refirió a la interacción que establece el profesor a través de los procesos pedagógicos y al estudiante en la construcción de una relación cordial y expresiva. A través del seguimiento y reflexión, el profesor busca el interés de los estudiantes guiándolos a determinar con juicio y libertad el desarrollo de actitudes dentro de su escala de valores para la construcción de su proyecto de vida.

Variable Dependiente: Convivencia democrática

Minedu (2019) concibió la idea de la convivencia democrática como el control de emociones es primordial en la resolución de las dificultades con acuerdos elaborados respeto de las expuestas por los demás; el amor propio y el amor a la patria nos permite establecer relaciones de forma consensual y ser partícipes dentro su comunidad en busca de solución de sus necesidades.

Tabla 1

Operacionalización de la variable Convivencia Democrática

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y Rango	
Ejes de la Convivencia Escolar	Democrática	1-2	Incorrecto Correcto	Adecuada (16-20)	
	Inclusión	3			
	Interculturalidad	4-5			
Funciones de la convivencia escolar	Formadora	6-7		Incorrecto Correcto	Media (11-15)
	Protectora	8-9			
	Reguladora	10-11			
Líneas estratégicas de la convivencia escolar	Promoción de la convivencia democrática	12-13-14	Incorrecto Correcto	Poco adecuada (0-10)	
	Bullying	15-16 17-18			
	Ciberbullying	19-20			

2.3 Población, muestra y muestreo

Población de estudio:

González (2016) lo definió al grupo que poseen las mismas características o que corresponden a una misma definición y a cuyos elementos se le estudiarán sus particularidades y sus vínculos. Lo determina el investigador y suele ser conformada por personas u otros. En el caso particular de este estudio de investigación, la población estuvo conformada por 120 estudiantes del 6to grado Nivel Primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, 2019.

Tabla 2

Población 2019 Institución Educativa Fe y Alegría N°25, Lima Este. 2019

Grados y Secciones	Población
6to "A"	30
6 to " B"	31
6to "C"	29
6to "D"	30
Total	120

Muestra

Se le considera a una fracción del universo o grupo macro la cual se investigará. Los cuales se pueden definir el número de los componentes de diversas formas. La muestra forma parte representativa de la población. López (2004) considerando esta conceptualización el grupo a analizar estuvo representado de 30 estudiantes del 6to grado Sección "A" del nivel primario.

Se tomó los siguientes criterios para elegir la sección: docente contratada con desconocimiento de los lineamientos e ideario de la institución, mayor índice en el grupo de estudiantes con juegos que ejerce la violencia física así mismo carentes en la formulación y aceptación de normas de convivencia.

Tabla 3

Grupo de muestra

Muestra	Fracción de Población
6to "A"	30
Total	30

Muestreo

Se determinó una muestra de investigación siendo intencional a la población. De muestreo no probabilístico. Como nos afirmó Espinoza (2016) selección que sea la más representativa de toda la población utilizando un criterio propio.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica

Según Peinado (2015) mostró el recorrido que se va a realizar por el camino que indica el método hasta llegar al objetivo planteado.

Instrumento

Examen

Considerando lo propuesto por Chagoya (2008) refirió examen como herramienta de evaluación que permite al grupo muestral establecer su conocimiento de un asunto dado.

Ficha técnica del instrumento de la convivencia democrática

Instrumento: Examen de convivencia democrática

Ficha técnica

Nombre del Instrumento: Examen de Convivencia Democrática

Autora: Ana María Villegas Alvarez

Tipo de instrumento: Encuesta, examen de conocimiento.

Objetivo: Recolección de datos a tras la aplicación de un cuestionario a los estudiantes del 6to grado del nivel primario de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019

Población: 120 estudiantes

Número de ítem: 20

Aplicación: Evaluación directa

Tiempo de administración: 45 minutos

Normas de aplicación: El estudiante seleccionará en cada ítem según lo que estime.

Escala: Incorrecto, Correcto

Niveles y rango: Se proponen los siguientes

Adecuada (16-20)

Media (11-15)

Poco Adecuada (0-10)

Validez

Hernández et al, (2014) sostuvo la forma de medir la variable a analizar a través de un instrumento para poseer validez, y ésta a su vez se corrobora por conocedores en el tema.

Tabla 4

Relación de Validadores

Validador	Grado Académico	Resultado
Mildred Jénica Ledesma Cuadros	Doctora	Aplicable
Johnny Félix Farfán Pimentel	Doctor	Aplicable
Edith Gissela Rivera Arellano	Doctora	Aplicable

Nota: La fuente se obtuvo de los certificados de validez del instrumento (Anexo 7 y 8)

Confiabilidad del instrumento

Tabla 5

Confiabilidad Examen de Convivencia Democrática

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	29	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	29	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

KR-20	N de elementos
0,824	20

Fuente: Elaboración Propia (2019)

Interpretación:

Considerando la siguiente escala (De Vellis, 2006, p.8)

Por debajo de .60 es inaceptable

De .60 a .65 es indeseable.

Entre .65 y .70 es mínimamente aceptable.

De .70 a .80 es respetable.

De .80 a .90 es buena

De .90 a 1.00 Muy buena

Siendo el coeficiente de KR-20 superior a 0.80 indicaría que el grado de confiabilidad del instrumento es buena.

2.5. Procedimiento

Para obtener información se aplicó un examen con escala de Likert con respecto a la convivencia democrática. Luego se tabuló la información utilizando la hoja de cálculo Excel y el programa estadístico SPSS V. 24, lo que permitió elaborar tablas y figuras en función de sus niveles y rangos establecidos y finalmente contrastar las hipótesis estableciendo en primera instancia la correlación y significancia estadística considerando un 5 % de error.

2.6. Métodos de análisis de datos

El estudio estadístico de las variables, utilizó las pruebas piloto los programas SPSS V. 24, orientadas a la descripción estadística aplicada en la educación. Tabuladas en cuadros y representadas en gráficos para la distribución de los datos, expresados dentro de un nivel de medida, para decisión determinada la que se le denomina la estadística paramétrica, mediante el Shapiro-Wilk analiza la normalidad de los datos y las diferencias en las medianas mediante la prueba de Wilconxon.

2.7. Aspectos éticos.

Cuidando la integridad de los participantes se consideró conservar, secretamente los nombres y apellidos de los estudiantes del 6to grado sección A de nivel primaria de la Institución solicitada, que gentilmente respondieron los exámenes y proporcionaron preciada información. El trabajo de investigación es de carácter genuino y novedoso, según Díaz (2018) pues no existe adueñamiento de nociones de autores, solo citas que se manejaron bajo todos los rigores que implica una investigación académica y legal de la propiedad intelectual escrita. El instrumento, que es el examen, se aplicó con la autorización formal del líder y gerente a cargo de dirigir el centro solicitado a través de una carta. Los exámenes se aplicaron a los educandos previa validación por los conocedores idóneos. Se descarta la maniobra o alteración de las respuestas últimas con provecho infames.

III. Resultados

3.1. Descripción

Prueba de normalidad

Hipótesis de normalidad

Ho: La distribución de la variable de estudio no difiere de la distribución normal.

Ha: La distribución de la variable de estudio difiere de la distribución normal.

Regla de decisión;

Si Valor $p > 0.05$, se acepta la Hipótesis Nula (Ho)

Si Valor $p < 0.05$, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho). Y, se acepta Ha

Tabla 6

Pruebas de normalidad

Grupo		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	Gl	Sig.
Convivencia democrática	Pre Test	,894	30	,006
	Pos Test	,913	30	,018
Ejes de la convivencia escolar	Pre Test	,885	30	,004
	Pos Test	,813	30	,000
Funciones de la convivencia escolar	Pre Test	,924	30	,035
	Pos Test	,864	30	,001
Líneas estratégicas de la convivencia escolar	Pre Test	,849	30	,001
	Pos Test	,803	30	,000

La prueba de normalidad de las variables, presentan valores $p < 0.05$ (Shapiro-Wilk $n \leq 30$). Luego, Siendo en todos los casos, el valor $p < \alpha$ cuando $\alpha = 0.05$.

Ante las evidencias presentadas se rechaza la Ho y se concluye que los datos de las variables no provienen de una distribución normal.

Tabla 7

Convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019; según pre y pos test.

		Grupo	
		Pre Test	Pos Test
Poco adecuada		21	0
		70,0%	0,0%
Media		9	16
		30,0%	53,3%
Adecuada		0	14
		0,0%	46,7%
Total		30	30
		100,0%	100,0%

Fuente: Exame

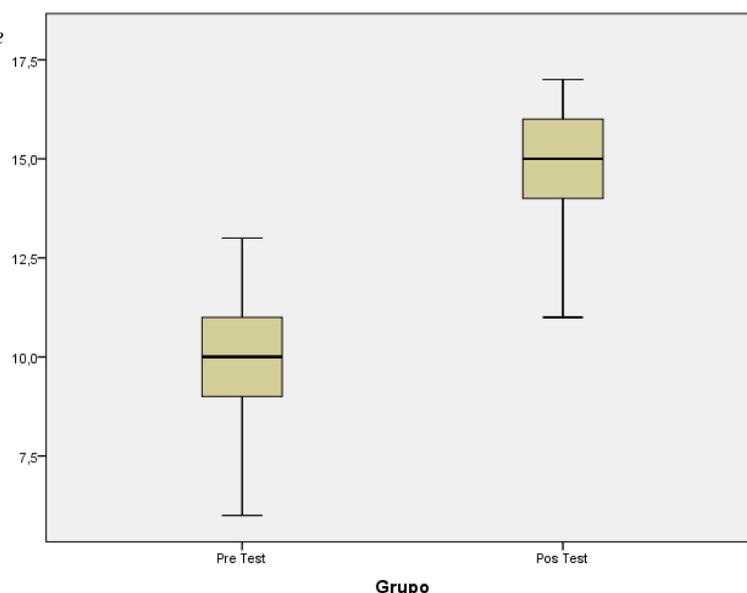


Figura 1. Diagrama de caja y bigote de la convivencia democrática según pre y pos test

Interpretación:

Como se observa en la tabla y figura; la convivencia democrática, presenta mejores niveles (poco adecuada 0%, media 53.3% y adecuada 46.7%) en comparación con el pre test (poco adecuada 70%, media 30% y adecuada 0%); lo que se refleja en el diagrama de cajas donde la agrupación de puntajes mejoró en el pos test en comparación con el pre test. Así mismo la mediana incrementó su valor.

Tabla 8

Convivencia democrática respecto a los ejes de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.; según pre y pos test.

		Grupo	
		Pre Test	Pos Test
Ejes de la convivencia escolar	Poco adecuada	16 53,3%	2 6,7%
	Media	10 33,3%	5 16,7%
	Adecuada	4 13,3%	23 76,7%
Total		30 100,0%	30 100,0%

Fuente: Examen de Convivencia Democrática Anexo 2)

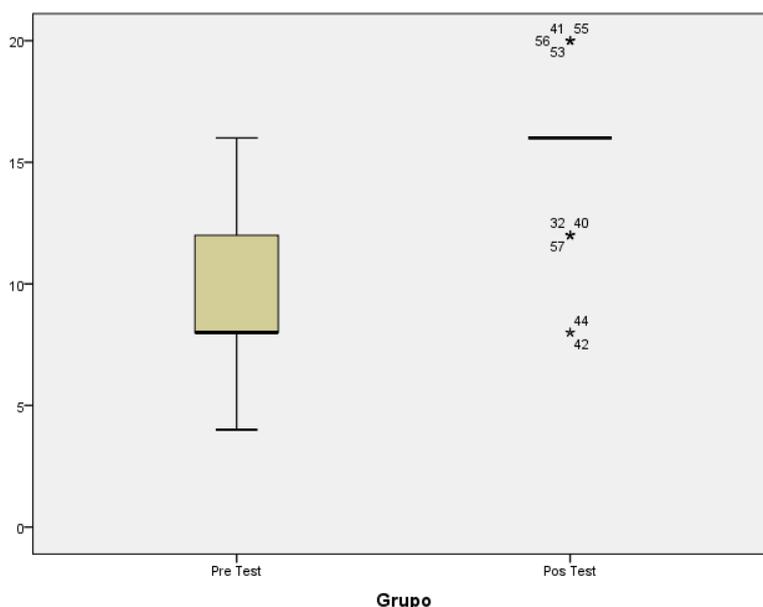


Figura 2. Diagrama de caja y bigote de la convivencia democrática según pre y pos test

Interpretación:

Como se observa en la tabla y figura; la convivencia democrática, presenta mejores niveles (poco adecuada 6.7%, media 16.7% y adecuada 76.7%) en comparación con el pre test (poco adecuada 53.3%, media 33.3% y adecuada 13.3%); lo que se refleja en el diagrama de cajas donde la agrupación de puntajes mejoró en el pos test en comparación con el pre test. Así mismo la mediana incrementó su valor.

Tabla 9

Convivencia democrática respecto a las funciones de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.; según pre y pos test.

		Grupo	
		Pre Test	Pos Test
Funciones de la convivencia escolar	Poco adecuada	14 46,7%	0 0,0%
	Media	15 50,0%	15 50,0%
	Adecuada	1 3,3%	15 50,0%
Total		30 100,0%	30 100,0%

Fuente: Examen de Convivencia Democrática Anexo 2)

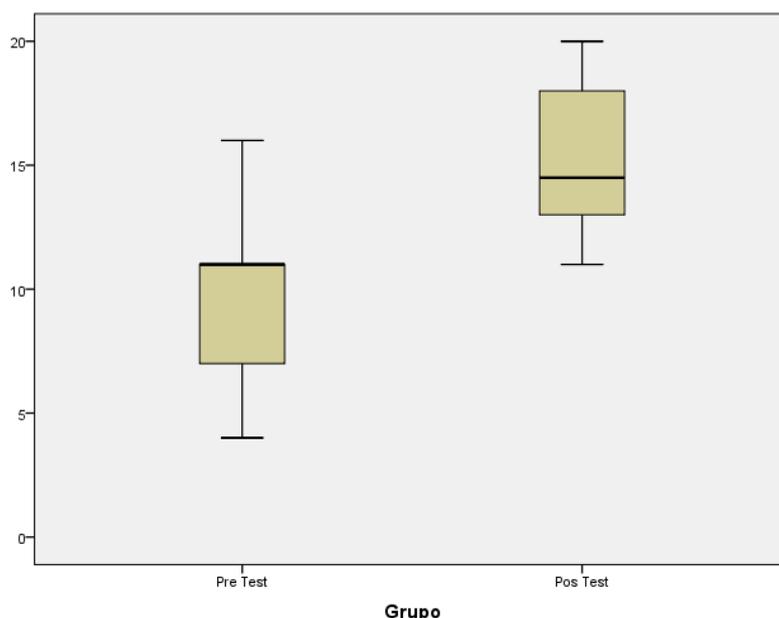


Figura 3. Diagrama de caja y bigote de la convivencia democrática según pre y pos test

Interpretación:

Como se observa en la tabla y figura; la convivencia democrática, presenta mejores niveles (poco adecuada 0%, media 50% y adecuada 50%) en comparación con el pre test (poco adecuada 46.7%, media 50% y adecuada 3.3%); lo que se refleja en el diagrama de cajas donde la agrupación de puntajes mejoró en el pos test en comparación con el pre test. Así mismo la mediana incrementó su valor.

Tabla 10

Convivencia democrática respecto a las líneas estratégicas de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019; según pre y pos test.

		Grupo	
		Pre Test	Pos Test
Líneas estratégicas de la convivencia escolar	Poco adecuada	22 73,3%	2 6,7%
	Media	7 23,3%	17 56,7%
	Adecuada	1 3,3%	11 36,7%
Total		30 100,0%	30 100,0%

Fuente: Examen de Convivencia Democrática Anexo 2)

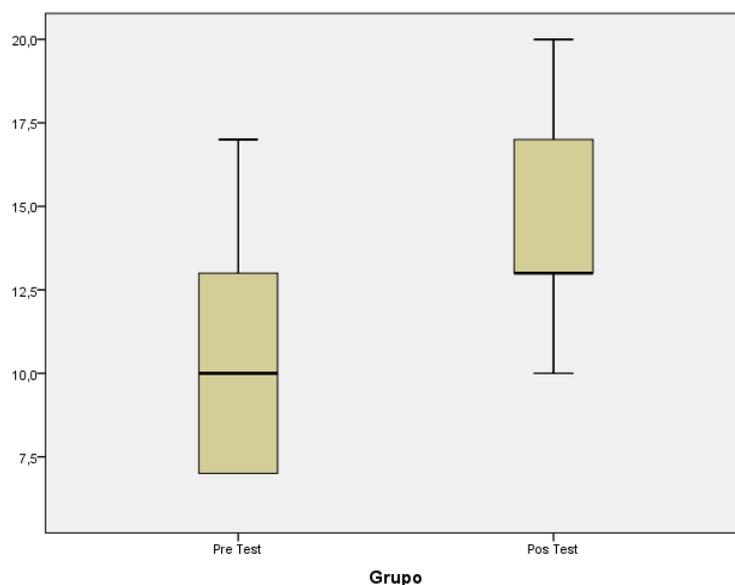


Figura 4. Diagrama de caja y bigote de la convivencia democrática según pre y pos test

Interpretación:

Como se observa en la tabla y figura; la convivencia democrática, presenta mejores niveles (poco adecuada 6.7%, media 56.7% y adecuada 36.7%) en comparación con el pre test (poco adecuada 73.3%, media 23.3% y adecuada 3.3%); lo que se refleja en el diagrama de cajas donde la agrupación de puntajes mejoró en el pos test en comparación con el pre test. Así mismo la mediana incrementó su valor.

Tabla 11

Convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019; según pre y pos test (variable y dimensiones)

Grupo		Convivencia democrática	Ejes de la convivencia escolar	Funciones de la convivencia escolar	Líneas estratégicas de la convivencia escolar
Pre Test	N	30	30	30	30
	Mediana	10,00	8,00	11,00	10,00
Pos Test	N	30	30	30	30
	Mediana	15,00	16,00	14,50	13,00
Total	N	60	60	60	60
	Mediana	12,00	12,00	11,00	13,00

Fuente: Examen de Convivencia Democrática Anexo 2)

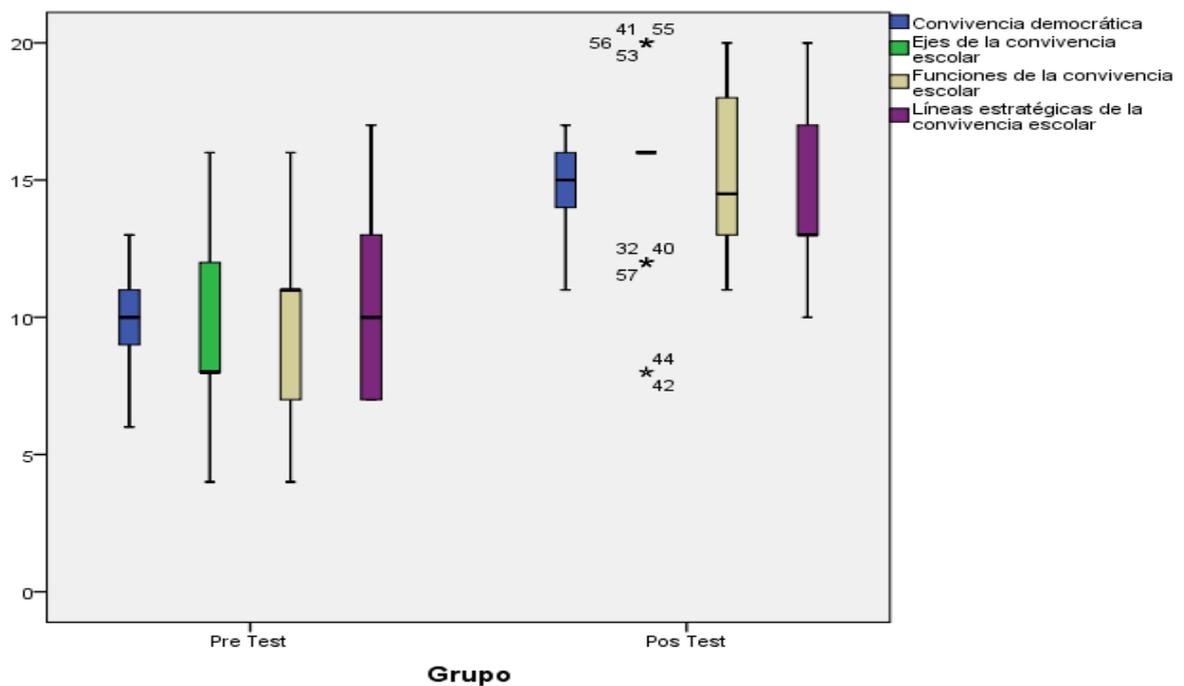


Figura 5. Diagrama de caja y bigote de la convivencia democrática según pre y pos test (variable y dimensiones)

Interpretación:

Como se observa en la tabla y figura; la convivencia democrática y las dimensiones: Ejes de la convivencia escolar, Funciones de la convivencia escolar y Líneas estratégicas de la convivencia escolar presenta mejores valores en las medianas del pos test, respecto al pre test.

3.1.1. Prueba de hipótesis general y específica

Hipótesis general

El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.

Hipótesis Nula.

El programa Paramigable no mejora significativamente la convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.

Regla de decisión;

Si Valor $p > 0.05$, se acepta la Hipótesis Nula (H_0)

Si Valor $p < 0.05$, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0). Y, se acepta H_a

Tabla 12

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Pos Test Convivencia democrática - Pre Test Convivencia democrática	25 ^b	13,00	325,00
Empates	5 ^c		
Total	30		

a. Pos Test Convivencia democrática < Pre Test Convivencia democrática

b. Pos Test Convivencia democrática > Pre Test Convivencia democrática

c. Pos Test Convivencia democrática = Pre Test Convivencia democrática

Interpretación

En la tabla se observa que 25 estudiantes incrementaron sus puntajes y en 5 estudiantes no se produjeron cambios respecto a la convivencia democrática.

Tabla 13

Estadísticos de contraste^a

	Pos Test Convivencia democrática - Pre Test Convivencia democrática
Z	-4,523 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Interpretación

Siendo el nivel de significancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000 < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general; concluyéndose que: El programa

Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.

Hipótesis específica 1

El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a los ejes de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.

Hipótesis Nula.

El programa Paramigable no mejora significativamente la convivencia democrática respecto a los ejes de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.

Regla de decisión;

Si Valor $p > 0.05$, se acepta la Hipótesis Nula (H_0)

Si Valor $p < 0.05$, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0). Y, se acepta H_a

Tabla 14

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	1 ^a	5,00	5,00
Pos Test Ejes de la convivencia escolar - Pre Test Ejes de la convivencia escolar	Rangos positivos	21 ^b	11,81	248,00
	Empates	8 ^c		
	Total	30		

a. Pos Test Ejes de la convivencia escolar < Pre Test Ejes de la convivencia escolar

b. Pos Test Ejes de la convivencia escolar > Pre Test Ejes de la convivencia escolar

c. Pos Test Ejes de la convivencia escolar = Pre Test Ejes de la convivencia escolar

Interpretación

En la tabla se observa que 21 estudiantes incrementaron sus puntajes, 1 estudiante disminuyó su puntaje y en 8 estudiantes no se produjeron cambios respecto a los ejes de la convivencia escolar.

Tabla 15

Estadísticos de contraste^a

Pos Test Ejes de la convivencia escolar - Pre Test Ejes de la convivencia escolar	
Z	-4,077 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Interpretación

Siendo el nivel de significancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000 < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 1; concluyéndose que: El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a los ejes de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.

Hipótesis específica 2

El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las funciones de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.

Hipótesis Nula.

El programa Paramigable no mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las funciones de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.

Regla de decisión;

Si Valor $p > 0.05$, se acepta la Hipótesis Nula (H_0)

Si Valor $p < 0.05$, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0). Y, se acepta H_a

Tabla 16

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos Test Funciones de la convivencia escolar - Pre Test Funciones de la convivencia escolar	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	21 ^b	11,00	231,00
	Empates	9 ^c		
	Total	30		

a. Pos Test Funciones de la convivencia escolar < Pre Test Funciones de la convivencia escolar

b. Pos Test Funciones de la convivencia escolar > Pre Test Funciones de la convivencia escolar

c. Pos Test Funciones de la convivencia escolar = Pre Test Funciones de la convivencia escolar

Interpretación

En la tabla se observa que 21 estudiantes incrementaron sus puntajes, y en 9 estudiantes no se produjeron cambios respecto a las funciones de la convivencia escolar.

Tabla 17

Estadísticos de contraste^a

	Pos Test Funciones de la convivencia escolar - Pre Test Funciones de la convivencia escolar
Z	-4,179 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Interpretación

Siendo el nivel de significancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000 < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 1; concluyéndose que: El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las funciones de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.

Hipótesis específica 3

El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las líneas estratégicas de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25, Lima Este. 2019.

Hipótesis Nula

El programa Paramigable no mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las líneas estratégicas de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.

Regla de decisión;

Si Valor $p > 0.05$, se acepta la Hipótesis Nula (H_0)

Si Valor $p < 0.05$, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0). Y, se acepta H_a

Tabla 18

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	1 ^a	8,50	8,50
Pos Test Líneas estratégicas de la convivencia escolar - Pre Test Líneas estratégicas de la convivencia escolar	23 ^b	12,67	291,50
Empates	6 ^c		
Total	30		

a. Pos Test Líneas estratégicas de la convivencia escolar < Pre Test Líneas estratégicas de la convivencia escolar

b. Pos Test Líneas estratégicas de la convivencia escolar > Pre Test Líneas estratégicas de la convivencia escolar

c. Pos Test Líneas estratégicas de la convivencia escolar = Pre Test Líneas estratégicas de la convivencia escolar

Interpretación

En la tabla se observa que 23 estudiantes incrementaron sus puntajes, 1 estudiante disminuyó su puntaje y en 6 estudiantes no se produjeron cambios respecto a las líneas estratégicas de la convivencia escolar.

Tabla 19

Estadísticos de contraste^a

	Pos Test Líneas estratégicas de la convivencia escolar - Pre Test Líneas estratégicas de la convivencia escolar
Z	-4,210 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Interpretación

Siendo el nivel de significancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000 < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 1; concluyéndose que: El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las líneas estratégicas de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.

IV. Discusión

El descubrimiento localizado y la interpretación de los datos como determina las respuestas, respecto al objetivo específico 1, siendo el nivel de importancia del cambio estructural de la prueba de Wilcoxon $p=0.000<0.05$, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis específica 1; concluyéndose que: El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a los ejes de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019; ello se refleja respecto a los rangos en que 21 estudiantes incrementaron sus puntajes, 1 estudiante disminuyó su puntaje y en 8 estudiantes no se produjeron cambios respecto a los ejes de la convivencia escolar; lo que descriptivamente implica que la convivencia democrática, presenta mejores niveles (poco adecuada 6.7%, media 16.7% y adecuada 76.7%) en comparación con el pre test (poco adecuada 53.3%, media 33.3% y adecuada 13.3%); lo que se refleja en el diagrama de cajas donde la agrupación de puntajes mejoró en el pos test en comparación con el pre test. Así mismo la mediana incrementó su valor.

De la misma forma hallazgos encontrados y la interpretación de las respuestas, respecto al objetivo específico 2, Siendo el nivel de importancia del cambio estructural de la prueba de Wilcoxon $p=0.000<0.05$, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis específica 1; concluyéndose que: El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las funciones de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25, Lima Este. 2019; ello se refleja respecto a los rangos en que 21 estudiantes incrementaron sus puntajes, y en 9 estudiantes no se produjeron cambios respecto a las funciones de la convivencia escolar; lo que descriptivamente implica que la convivencia democrática, presenta mejores niveles (poco adecuada 0%, media 50% y adecuada 50%) en comparación con el pre test (poco adecuada 46.7%, media 50% y adecuada 3.3%); lo que se refleja en el diagrama de cajas donde la agrupación de puntajes mejoró en el pos test en comparación con el pre test. Así mismo la mediana incrementó su valor.

Por otro lado, de los resultados observados y la interpretación de las respuestas, respecto al objetivo específico 3, Siendo el nivel de importancia del cambio estructural de la prueba de Wilcoxon $p=0.000<0.05$, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis específica 1; concluyéndose que: El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las líneas estratégicas de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019; ello se refleja

respecto a los rangos en que 23 estudiantes incrementaron sus puntajes, 1 estudiante disminuyó su puntaje y en 6 estudiantes no se produjeron cambios respecto a las líneas estratégicas de la convivencia escolar; lo que descriptivamente implica que la convivencia democrática, presenta mejores niveles (poco adecuada 6.7%, media 56.7% y adecuada 36.7%) en comparación con el pre test (poco adecuada 73.3%, media 23.3% y adecuada 3.3%); lo que se refleja en el diagrama de cajas donde la agrupación de puntajes mejoró en el pos test en comparación con el pre test. Así mismo la mediana incrementó su valor.

De la misma forma los hallazgos encontrados y de la evaluación de los resultados, respecto al objetivo general, Siendo el nivel de importancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000<0.05$, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis general; concluyéndose que: El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019; ello se refleja respecto a los rangos en que 25 estudiantes incrementaron sus puntajes y en 5 estudiantes no se produjeron cambios respecto a la convivencia democrática; lo que descriptivamente implica que la convivencia democrática, presenta mejores niveles (poco adecuada 0%, media 53.3% y adecuada 46.7%) en comparación con el pre test (poco adecuada 70%, media 30% y adecuada 0%); lo que se refleja en el diagrama de cajas donde la agrupación de puntajes mejoró en el pos test en comparación con el pre test. Así mismo la mediana incrementó su valor.

Por otro lado de los resultados hallados y la interpretación de los resultados la presente investigación lo planteado por Diaz (2019) que reafirmó que la convivencia democrática dentro de la escuela presenta una crisis por la sociedad que circundan los estudiantes quienes traen consigo diferentes tipos violencia siendo necesario que desde la práctica y quehacer docente se planteen diversas estrategias para tener personas integra capaces de desenvolverse como ciudadanos constructores de una sociedad justa que convive buscando la paz.

De la misma manera el fundamento teórico pedagógico de Vigosky refiere que los estudiantes mejoran sus aprendizajes a través de las relaciones interpersonales construyendo nuevos saberes y autorregulando los nuevos conocimientos a través de la reflexión. Así como lo afirma Carrera y Mazzarella (2001) reflexionó que la enseñanza es fundamento eficaz con una diversidad de desarrollo cognitivos que salen en las relaciones con otras personas, interacción en diversas realidades y a través de la comunicación. Por tal sentido el programa “Paramigable” basado en juegos tradicionales favorece

significativamente en los estudiantes por ser experiencias vividas y a su vez propicia la acomodación de un nuevo conocimiento basado en normas. Así mismo mejora la convivencia democrática por la reflexión frente al problema encontrado en las relaciones interpersonales buscando sus causas, consecuencias y proponiendo alternativas de solución en busca de un clima de paz centrado en los valores de respeto y la responsabilidad en sus actos de forma asertiva y empática hacia los demás. Como lo refiere Minedu (2017) definió como al grupo de acciones y requisitos que favorezcan la libertad en participar y elegir de los educandos; fomentando el desarrollo de un ambiente protegido, agradable y solidario.

V. Conclusiones

- Primera:** La presente investigación respecto a la hipótesis específica 1, demuestra que El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a los ejes de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019; siendo que la significancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000<0.05$; permitió rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis de investigación planteada.
- Segunda:** La presente investigación respecto a la hipótesis específica 2, demuestra que El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las funciones de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019; siendo que la significancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000<0.05$; permitió rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis de investigación planteada.
- Tercera:** La presente investigación respecto a la hipótesis específica 3, demuestra que El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las líneas estratégicas de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019; siendo que la significancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000<0.05$; permitió rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis de investigación planteada.
- Cuarta:** La presente investigación respecto a la hipótesis general, demuestra que El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019; siendo que la significancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000<0.05$; permitió rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis de investigación planteada.

VI. Recomendaciones

- Primera:** Respecto al Programa Paramigable se sugiere a la dirección unificar criterios para organizar con los educadores el planificar y/o elaborar proyectos donde rescaten los juegos tradicionales para ser desarrollados como parte de los procesos pedagógicos y expresadas dentro de las sesiones de aprendizaje por ser motivadores para los estudiantes, donde se puede evidenciar la formulación de normas y la participación con asertividad, empatía y la aceptación de sus pares.
- Segunda:** Respecto a la convivencia democrática la escuela posee una gran tarea el de formar personas integrales capaces de respetar y ser responsables de sus actos reconociendo sus derechos y deberes para ser exigidos como futuros ciudadanos desarrollando entre ellos la cultura de paz y participes del bien común.
- Tercera:** Se recomienda a las familias quienes son parte de la sociedad donde se expresa violencia y conflictos, manejar estrategias con sus hijos de participación, ayuda mutua y respeto entre todos sus miembros. Así como el rescatar los juegos de antaño para darles a sus hijos otras opciones lúdicas y no violentas.
- Cuarta:** A los educandos que es necesario la práctica de valores y cambio de actitudes. Y aprendan a autoevaluarse llegando a reflexionar las formas de convivir expresando tolerancia y el buen trato a sus pares.
- Quinta:** A los futuros investigadores que profundicen las competencias de convivencia democrática e identidad para proponer estrategias y proyectos que pueden ser propuestas en el ámbito escolar.

Referencias bibliográficas

- Algara-Barrera, A. (2016). Los acuerdos del aula una estrategia de convivencia para fortalecer la democracia en la escuela primaria. *Ra Ximhai*, 12(3), 207-213
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10.
- Baptista Lucio, P., Hernández Sampieri, R., & Fernández Collado, C. (2016). Metodología de la investigación (4a. ed.).
- Baquero, R. (1996). *Vigotsky y el aprendizaje escolar (Vol. 4)*. Buenos Aires: Aique.
- Barbeito, C. Conflict Matters. (2019) Prácticas de Educación para la Paz y en el Conflicto hacia el ODS16. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 8(1), 181-200.
- Brown, S. y Taylor, K. (2008). Bullying, education and earnings: evidence from the National Child Development Study. *Economics of Education Review*, 27(4), 387-401.
- Carbonell, X., Guardiola, E., Beranuy, M. y Belles, A. (2009). A bibliometric analysis of the scientific literature on Internet, video games, and cell phone addiction. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 97(2), 102.
- Carrera, B. y Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 16(32-40).
- Chagoya, E. R. (2008). Métodos y técnicas de investigación. *Obtenido de Gestiopolis: <https://www.gestiopolis.com/metodos-y-tecnicas-de-investigacion>*.
- Curtner-Smith, M. D. (1996). Teaching for understanding: using games invention with elementary children. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 67(3), 33-37.
- De Sousa, I. A., Silva, D. C. S. y Feliciano, L. A. D. S. (2017), bullying en el entorno escolar. *indizada en*, 2(1).
- De Vellis, G. (2006). La medición en ciencias sociales y en la psicología, en Estadística con SPSS y metodología de la investigación. México: Trillas.
- Delgado, A, J. Arminta, V, J. (2006). *Jugando aprendo matemáticas. Una experiencia para valorar y aprender las matemáticas desde el mundo cotidiano*. Lima: Tarea, 2006, 48pp.

- Díaz, H. (2019) *Desafíos de la Educación Cívica y ciudadana*. Educared fundación telefónica 2/2019/6.1-7
- DePaolis, K. J., y Williford, A. (2019). Pathways from cyberbullying victimization to negative health outcomes among elementary school students: a longitudinal investigation. *Journal of Child and Family Studies*, 28(9), 2390-2403.
- Drovnikov, A. S., Vazieva, A. R., Khakimova, N. G., Konyushenko, S. M., Valeyev, A. S., Maksimova, E. V., ... & Khairullina, E. R. (2016). Higher school teachers training model features. *International Review of Management and Marketing*, 6(2S), 40-45.
- Espinoza, E. (2016). *Universo, Muestra y Muestreo*. UIC.
- Etxeberria, F., Intxausti, N., & Azpillaga, V. (2017). School climate in highly effective schools in the Autonomous Region of the Basque Country (Spain). REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(4), 5-26.
- Falzón Fuente, Iván José (2015). Realidad corporal y conducta motriz, 06. Educación Física, 06.1. El cuerpo: estructura y funcionalidad, 06.2. La conducta motriz: habilidad y situación motriz, II - Primaria, III - ESO19 marzo, 2015.
- Franco-Mariscal, A. J. y Sánchez, P. S. (2019). An educational game-based approach to learning Geometry in Elementary School: A preliminary study. *Educação e Pesquisa*, 45.
- Frias-Armentia, M., Rodríguez-Macías, J. C., Corral-Verdugo, V., Caso-Niebla, J., & García-Arizmendi, V. (2018). Restorative justice: A model of school violence prevention. *Science Journal of Education*, 6(1), 39-45.
- Garaigordobil, M., Mollo-Torrico, J. P., & Larrain, E. (2018). Prevalencia de Bullying y Cyberbullying en Latinoamérica: una revisión. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 11(3), 1-18.
- Gilb, S. (2006). *Juegos para escolares*. Editorial Pax México
- González, H. D. L. (2016). *Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y proyecto*. Ecoe Ediciones.
- Govinda, R. (2009). *Towards inclusive schools and enhanced learning*. UNESCO. Recuperado de: unesco.org.pk/education/icfe/resources/res17.pdf
- Gradaille Ramas, E., García Marturelo, G., y Lombard Cabrera, E. (2019). La familia en la estimulación de la esfera afectivo-volitiva de los escolares con retardo en el desarrollo psíquico. *Conrado*, 15(66), 286-291.

- Hein, G. (1991). Constructivist learning theory. *Institute for Inquiry*. Available at:http://www.Exploratorium.Edu/ifi/resources/constructivist_learning.html.
- Hirmas, C. y Eroles, D. (Coords.) (2008). *Convivencia democrática, inclusión y cultura de paz. Lecciones desde la práctica educativa innovadora en América Latina*. Oficina Regional de Educación de la UNESCO para América Latina y el Caribe/Red Regional de Innovaciones Educativas para América Latina y el Caribe, Santiago.
- Ivie, S. D. (1998). Ausubel's learning theory: An approach to teaching higher order thinking skills. *The High School Journal*, 82(1), 35-42.
- Kroyer, O. N., Guzmán, J. V., Aguayo, J. G., Almanzor, C. V., Salinas, R. S., & Torres, G. R. (2018). Case study: tensions and challenges in the elaboration of school regulations in Chile. *Educação e Pesquisa*, 44.
- Låftman, S., Östberg, V., & Modin, B. (2017). School leadership and cyberbullying—A multilevel analysis. *International journal of environmental research and public health*, 14 (10), 1226.
- Lerman, S. (2012). Articulating theories of mathematics learning. *Paul Ernest, Studies in Mathematics Education Series*, 4, 41-49.
- Lopez, P (2010). *Los juegos autóctonos y tradicionales en el mediterráneo*, Junta de Andalucía, 2010/04,74pp
- López, P. L. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto Cero*, 09(08), 69-74.
- Lozada J. (2014). *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 3 (1), 47-50
- Manuel, S. L. J. (2017). *Investigación educativa.fundamentos teóricos, procesos y elementos prácticos (enfoque práctico con ejemplos. esencial para tfg, tfm y tesis)*. Editorial UNED.
- Fierro, M. C. (2012). *Convivencia inclusiva y democrática. Una perspectiva para gestionar la seguridad escolar*.
- Martínez, F. G. (2005). *Teorías del desarrollo cognitivo*. México: McGraw-Hill.
- Meneses Montero, Maureen; Monge Alvarado, María de los Ángeles (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico Educación, Universidad de Costa Rica*, 25(2), 113-124
- Minedu (2018) *Lineamientos para la Gestión de la Convivencia Escolar, la Prevención y la Atención de la violencia contra niñas, niños y adolescentes*. Decreto Supremo N°004-2018-MINEDU
- Minedu (2015). *Juegos tradicionales y Populares*, Lima, Perú. Perueduca

- Minedu (2019), *Resolución de Secretaría General N°014-8 de Febrero, 2019*. MINEDU-PERÚ
- Molina, R, D, Secilla G, M, Torices L.G. (2014). La escuela en la Educación Infantil. Políticas educativas comparadas de la Unión Europea Grado en Educación Infantil. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada Curso académico 2013-2014 Grupo B
- Morales, Á. M. R. (2018). La post democracia en Perú y la actual política de convivencia escolar: el caso del Comité de Atención Tutorial Integral (AH) en un colegio público de Lima. *La Convivencia Escolar: Un Acercamiento Multidisciplinar. Volumen III*, 16.
- Moxey, N., y Bussey, K. (2019). Styles of bystander intervention in cyberbullying incidents. *International Journal of Bull ying Prevention*, 1-10.
- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1-15.
- Pacheco Engracia, Lady Liliana. (2019). *Las relaciones interpersonales y la agresividad en niños de 3 años*. Repositorio universidad Cesar Vallejo- Lima - Perú
- Palmero, M. L. R. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *IN. Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29-50.
- Peinado, J. I. (2015). *Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación criminológica*. Editorial Dikynson.
- Perales Franco, C. (2019). El registro de incidentes de violencia como política de convivencia escolar en México. *Psicoperspectivas*, 18(1), 132-143.
- Perrdo, D. (2018). *Juegos deportivos nacionales escolares nacionales*, Minedu, Festivales recreativos escolares.
- Piaget, J., & Vigotsky, L. (2008). Teorías del aprendizaje. *El niño: Desarrollo y Proceso*.
- Ramírez Leiton, John Jairo (2016) *Convivencia escolar en instituciones de educación secundaria transcultural desde la perspectiva estudiantil*. (Tesis Doctoral), Madrid 2016.pp 1-337
- Reimers, F. (2007). Civic education when democracy is in flux: The impact of empirical research on policy and practice in Latin America. *Citizenship and Teacher Education*, 3(2), 5-21.

- Revista digital para profesionales de la enseñanza (2011). *Temas para la Educación*, Federación de Enseñanza de CC.OO. Andalucía,
- Ruiz, E., Estrevel, L. B. & Estrevel, L. B. (2010). Vigotsky: la escuela y la subjetividad. *Pensamiento psicológico*, 8(15).
- Saco, P. M., Acedo G, E y Vicente F, C. (2001), *Los juegos Tradicionales una propuesta de aplicación*, Edita: Junta de Extremadura Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología Ssntoda General de Educación Mérida.
- Shultz, L., & Guimaraes-Iosif, R. (2012). Citizenship education and the promise of democracy: A study of UNESCO Associated Schools in Brazil and Canada. *Education, Citizenship and Social Justice*, 7(3), 241-254.
- Sousa, A. T. O. D., Formiga, N. S., Oliveira, S. H. D. S., Costa, M. M. L., & Soares, M. J. G. O. (2015). Using the theory of meaningful learning in nursing education. *Revista brasileira de enfermagem*, 68(4).
- Tabares, F. (2010). *Juegos populares y tradicionales, ocio y diferencia colonial Polis*, Revista de la Universidad Bolivariana, 9(26) Universidad de Los Lagos Santiago, Chile.
- Toro Herrera, María Luisa (2016) *Modelo de Convivencia democrática para fortalecer el clima escolar en los estudiantes del cuarto grado de educación Primaria de la Institución Educativa N° 10021, San José de Chiclayo 2016*. (Tesis doctoral), Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- Trujillo Díaz, Diego Fernando (2017) *Convivencia escolar y valores en estudiantes de grado octavo y noveno de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta del Municipio de Quillabamba (Quindío)*. (Tesis doctoral). Universidad Norbert Wiener, Lima- Perú.
- Ulin, P. R., Robinson, E. T., & Tolley, E. E. (2005). Investigación aplicada en salud pública: métodos cualitativos. Organización Panamericana de la Salud.
- Úrsula Zurita Rivera Las escuelas mexicanas y la legislación sobre la convivencia, la seguridad y la violencia escolar. *Artículos Científicos, Educación y Territorio*. 2 (1)
- Valderrama, J. J. Q. (2016). Convivencia democrática y democracia para la paz. Reflexiones en y para el contexto educativo. *Colección académica de Ciencias Sociales*, 3(2), 1-17.

- Valdés, R., López, V. y Chaparro, A. A. (2018). Convivencia escolar: adaptación y validación de un instrumento mexicano en Chile. *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(3), 80-91.
- Yépez, M. M. M., Analuiza, E. y Chalá, L. L. (2017). *Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física. EmásF: Revista digital de educación física*, (44), 79-93
- Whitney, I., Nabuzoka, D. y Smith, P. K. (1992). *Bullying in schools: Mainstream and special needs. Support for learning*, 7(1), 3-7.

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Programa “Paramigable” en la convivencia democrática en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019 AUTOR: Br. Ana Maria Villegas Alvarez.				
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es el efecto del programa “Paramigable” en la convivencia democrática en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este? 2019?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuál es el efecto del programa “Paramigable” en la convivencia democrática respecto a los ejes de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este? 2019?</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa “Paramigable” en la convivencia democrática respecto a las funciones de la Convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este ?2019?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar el efecto del programa “Paramigable” en la convivencia democrática entre estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este .2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar el efecto del programa “Paramigable” en la convivencia democrática respecto a los ejes de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este – 2019.</p> <p>Determinar el efecto del programa “Paramigable” en la convivencia democrática respecto a las funciones de la Convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este – 2019.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL El programa “Paramigable” mejora significativamente la convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este .2019.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS El programa “Paramigable” mejora significativamente la convivencia democrática respecto a los ejes de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.</p> <p>El programa “Paramigable” mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las funciones de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019.</p>	Variable independiente: PROGRAMA PARAMIGABLES	
			20 SESIONES	
			Variable dependiente: CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA	
			Ejes de la Convivencia Escolar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Democrática ▪ Inclusión ▪ Interculturalidad
Funciones de la Convivencia escolar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formadora ▪ Protectora ▪ Reguladora 	6-14		
Líneas Estratégicas de la Convivencia escolar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promoción de la Convivencia democrática ▪ Bullying ▪ Cyberbullying 	15-20		

<p>¿Cuál es el efecto del programa “Paramigable” en la convivencia democrática respecto a las líneas Estratégicas de la Convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este ?2019?</p>	<p>Determinar el efecto del programa “Paramigable” en la convivencia democrática respecto a las líneas Estratégicas de la Convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este .2019.</p>	<p>El programa “Paramigable” mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las líneas estratégicas de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este .2019.</p>				
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL			
<p>TIPO: Aplicada</p> <p>DISEÑO: Pre-experimental</p> <p>NIVEL: Correlacional</p> <p>MÉTODO: hipotético-deductivo</p>	<p>POBLACIÓN: 120 estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este.</p> <p>MUESTRA: 30 estudiantes del 6to grado A de de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este.</p> <p>MUESTREO: EL mismo grupo experimental</p>	<p>Variable 1: Programa “Paramigable” Técnica: 20 sesiones</p> <p>Instrumentos: Autor: : Ana Maria Villegas Alvarez Modo de Aplicación: Administrada en forma colectiva Año:2019 Monitoreo:2019 Ámbito de aplicación: Institución Educativa Forma de Administración: Directa</p> <p>Variable 2: Convivencia democrática Técnica: Encuesta Instrumentos: Examen Autor: Ana Maria Villegas Alvarez Encuesta examen de Conocimiento Año:2019 Monitoreo:2019 Ámbito de aplicación: Institución Educativa Forma de Administración: Directa</p>	<p>DESCRIPTIVA: Tablas, figuras y frecuencias</p> <p>INFERENCIAL: Pruebas de normalidad Shapiro Wilk y las diferencias en las medianas mediante la prueba de Wilconxon.</p>			

Programa “Paramigable” en la convivencia democrática en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019



AUTORA:

Br. Ana María Villegas Alvarez

PERÚ – 2019

Datos informativos

I.E.	: Fe y Alegría N° 25 - San Juan de Lurigancho
Nivel	: Educación primaria
Grado	: Sexto - A
Duración	: Del 21 de noviembre al 18 de diciembre de 2019
Responsable	: Ana María Villegas Alvarez

I. Justificación

Es importante que los estudiantes mejoren sus relaciones interpersonales en la convivencia escolar, que sean capaces de resolver sus conflictos, regulando sus emociones, actuando de maneras no violentas y elaboraren las normas de convivencia con participación, asertividad y empatía entre sus pares, de esa manera, desarrollen una cultura de paz y asuman el compromiso de una participación ciudadana y cuidado del prójimo.

III. Objetivos

Objetivo general

Mejorar las relaciones interpersonales en la convivencia escolar para crear un ambiente adecuado que le ayude a mejorar sus aprendizajes a través de la ejecución de juegos tradicionales en los estudiantes del sexto grado de la institución educativa Fe y Alegría N° 25.

Objetivos específicos

Mejorar las relaciones interpersonales en la convivencia democrática a través de la elaborar y respetar las normas de convivencia en los estudiantes del sexto grado de la institución educativa Fe y Alegría N° 25.

Mejorar la comunicación con asertividad y empatía en la convivencia democrática en los estudiantes del sexto grado de la institución educativa Fe y Alegría N° 25.

Fortalecer los valores de respeto, responsabilidad y justicia demostrando la actitud de tolerancia con igualdad sin discriminación.

IV. Técnicas

Aplicación de los juegos tradicionales al aire libre desarrollado como acciones en 20 sesiones de aprendizaje que responden a la competencia convive en democracia.

1. Instrucciones: la maestra da los lineamientos o normas para realizar los juegos claros o convenios que posibiliten establecer las normas o los de juego que se realizarán.

2. Desarrollo del juego: la docente entrega a los niños el material que necesitará en el juego tradicional de ser necesario. El niño y la niña ejecutarán el juego tradicional respetando las normas dadas y siguiendo el procedimiento dado al inicio. Posteriormente, la docente retornará al aula con los estudiantes.

3. Después del juego: la maestra realiza la reflexión a través del árbol de problemas el cual a través de preguntas solicita a los estudiantes determinar qué problema o dificultades tuvieron durante el desarrollo del juego, las causas y consecuencias que originaran el problema. Finalmente plantean soluciones de mejoras para la convivencia democrática.

V. Meta

Al finalizar el programa basado en juegos tradicionales expresos en 20 sesiones se evidenciará que la mayoría de los estudiantes del 6. ° Grado de primaria han mejorado en sus relaciones interpersonales trabajando con normas y acuerdos en un ambiente agradable para la mejora de aprendizajes siendo asertivos y tolerantes entre ellos.

Cronograma

Sesiones días	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1°	x																			
2°		x																		
3°			x																	
4°				x																
5°					x															
6°						x														
7°							x													
8°								x												
9°									x											
10°										x										
11°											x									
12°												x								
13°													x							
14°														x						
15°															x					
16°																x				
17°																	x			
18°																		x		
19°																			x	
20°																				x

ANEXO 2

**INSTRUMENTO DE LA VARIABLE 1
SESIONES DE APRENDIZAJE PROGRAMA “PARAMIGABLE”**

SESIÓN N°01

Juego Carrera de Aros

1. PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. 	<p>Participa en la construcción consensuada de normas de convivencia del aula, teniendo en cuenta los deberes y derechos del niño, y evalúa su cumplimiento. Cumple con sus deberes y promueve que sus compañeros también lo hagan.</p>	<p>Los estudiantes a través de las normas interactúan con sus compañeros mostrando respeto y empatía..</p>
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
<p>Enfoque de Derechos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Democrática 	<p>Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.</p>	
<p>Enfoque Orientación al Bien Común</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación 	<p>Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.</p>	
<p>Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inclusión 	<p>Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.</p>	
<p>Enfoque Intercultural</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interculturalidad 	<p>Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.</p>	

2.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • 5 Ulas –Ulas • Asegurar el área dónde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas • Cuartillas blancas para respuestas 	<ul style="list-style-type: none"> • 5 Ulas -Ulas • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote • Música USB / Grabadora

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión

INICIO

T

- ✓ Saludo a los estudiantes, la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa:
- ✓ La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué actividades podemos realizar en el patio? ¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela? ¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes?
- ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy?

Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos

- ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión.
- ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va a evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.

DESARROLLO

T

- La maestra presenta el Objetivo del juego **Carreras de aros**
Conducir un aro hasta la línea de meta, empujándolo durante todo el recorrido con un palo o la propia mano, sin que aquél se caiga ni choque con el de ningún otro participante.

NORMAS DEL JUEGO

- ✓ Dividirse equitativamente en dos grupos.
- ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres.
- ✓ Gana el equipo que termine todos sus integrantes el juego iniciado.

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Se requiere práctica y destreza para hacer rodar un aro o ula –ula manteniéndolo en posición vertical. Para impulsarlo inicialmente debe cogerse con la mano, extender el dedo índice sobre el borde y empujarlo con fuerza hacia delante. Después, hay que echarse a correr detrás de él e ir empujándolo durante la carrera tanto como se pueda, ya sea con la mano o con un pequeño palo.
- ✓ Si conseguimos adelantar a nuestros competidores y llegar primeros a la meta, habremos ganado la prueba. Una de las variantes más utilizadas son los relevos de corredores; el aro, por supuesto, siempre es el mismo.
- ✓ Equilibrio y tino se combinan a la perfección en esta competición: el primero, para mantener vertical el aro; el segundo, para dar con el palo los golpecitos justos, de forma que el aro avance conforme a nuestra carrera.
- La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula.
- La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causas origino el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DESICIONES

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos

en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.

- ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
- ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
- ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
- ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno **es muy valioso y merece ser escuchado.**

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia? ¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía? ¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto? ¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones? ¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente? ¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto? ¿Por qué?

4. CIERRE

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5. EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°02

Juego Carreras de relevo con pelota

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Delibera sobre asuntos públicos. 	<p>Establece relaciones con sus compañeros sin discriminarlos. Propone acciones para mejorar la interacción entre compañeros, a partir de la reflexión sobre conductas propias o de otros, en las que se evidencian los prejuicios y estereotipos más comunes de su entorno (de género, raciales, entre otros). Evalúa el cumplimiento de sus deberes y los de sus compañeros, y propone cómo mejorarlo.</p>	<p>Los Estudiantes serán capaces de expresarse con asertividad y libertad al comunicarse.</p>

Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes
Enfoque de Derechos • Democrática	Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.
Enfoque Orientación al Bien Común • Participación	Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad • Inclusión	Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.
Enfoque Intercultural • Interculturalidad	Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • 2 pelotas de vóley • Asegurar el área dónde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas • Cuartillas blancas para respuestas 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 pelotas de vóley • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote • Música USB / Grabadora

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
INICIO T <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes, la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué actividades podemos realizar en el patio? ¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela? ¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes? ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin: 5px 0;">Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos</div> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión. ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.
DESARROLLO T <ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta el Objetivo del juego Carreras de relevo con pelota Es una carrera del tipo de las de relevos en la que se utiliza una pelota como "testigo". Ganará el equipo que complete primero lo estipulado en las normas del juego NORMAS DEL JUEGO <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dividirse equitativamente en dos grupos. ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres. ✓ Gana el equipo que termine todos sus integrantes el juego iniciado. DESARROLLO DEL JUEGO <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se colocan los dos grupos en fila india; los primeros de cada grupo toman la pelota entre sus

manos.

- ✓ Se da la señal de partida, y el jugador que lleva la pelota la pasa a su inmediato seguidor en la fila. Entonces éste se la devuelve al tiempo que se sienta en el suelo. La jugada se va repitiendo con todos los jugadores de la fila.
- ✓ Cuando le llega el turno, el último jugador le devuelve la pelota al primero, pero no se sienta. Se vuelve a repetir la operación anterior, pero al revés, es decir, el primero de la fila pasará la pelota al penúltimo de la fila, que se la devolverá y se levantará del suelo. El lanzador irá pasando la pelota a cada uno de sus compañeros de fila, hasta que todos se hayan levantado
- ✓ Ganará el juego el equipo que primero consiga efectuar todos los relevos de pelota y tenga en pie a todos sus jugadores.
- La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula.
- La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causas originó el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.
 - ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
 - ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
 - ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
 - ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno **es muy valioso y merece ser escuchado.**

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia? ¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres? ¿Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía? ¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto? ¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones? ¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente? ¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto? ¿Por qué?

4.-CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de

expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°03

Juego Carreras de Sacos

1.-PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Establece relaciones con sus compañeros sin discriminarlos. Propone acciones para mejorar la interacción entre compañeros, a partir de la reflexión sobre conductas propias o de otros, en las que se evidencian los prejuicios y estereotipos más comunes de su entorno (de género, raciales, entre otros). Evalúa el cumplimiento de sus deberes y los de sus compañeros, y propone cómo mejorarlo.	Los Estudiantes serán capaces de participar cuidando los ambientes para el bien común.
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
<p>Enfoque de Derechos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Democrática 	<p>Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.</p>	
<p>Enfoque Orientación al Bien Común</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación 	<p>Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.</p>	
<p>Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inclusión 	<p>Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.</p>	
<p>Enfoque Intercultural</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interculturalidad 	<p>Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.</p>	

2.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • 4 sacos o costales de arroz. • Asegurar el área dónde se va a realizar el juego. • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas • Cuartillas blancas para respuestas 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 sacos o costales de arroz. • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote • Música USB / Grabadora

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión

INICIO

T

- ✓ Saludo a los estudiantes, la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa:
- ✓ La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué actividades podemos realizar en el patio? ¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela? ¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes?
- ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy?

Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos

- ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión.
- ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va a evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.

DESARROLLO

T

- La maestra presenta el Objetivo del juego **Carreras de sacos**
Ganar la carrera. Para ello será preciso cubrir la distancia prevista saltando como los canguros, siempre con los dos pies dentro del saco.

NORMAS DEL JUEGO

- ✓ Dividirse equitativamente en cuatro grupos.
- ✓ Los participantes de cada grupo deben estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres.
- ✓ Gana el equipo que termine todos sus integrantes el juego iniciado.

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ En cuanto a las normas de juego se formarán los y las estudiantes en cuatro columnas. Dos partirán y saltarán dentro del costal hasta llegar a las otras dos personas que esperarán al frente para regresar y dar la posta entregando el costal al compañero que espera. Así se retornarán
- ✓ Todo corredor que tropiece intencionadamente con otro al caerse quedará descalificado. Ahora bien, si la caída es involuntaria, el corredor puede levantarse de nuevo y seguir dando saltos.
- ✓ Las líneas de salida y de meta deberán señalizarse adecuadamente. Por lo general se precisa la ayuda de un juez de línea de meta porque en muchas ocasiones los metros finales son muy apretados.
- ✓ La longitud de la carrera se establece según la conveniencia de los participantes o de los organizadores. Normalmente no llega a los 100 metros.
- ✓ Gana el equipo que termine primero.
- La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula.
- La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causas originó el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que

se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.
 - ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
 - ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
 - ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
 - ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**
- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno es **muy valioso y merece ser escuchado.**

4.-CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°04

Juego Policía y ladrones

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p><u>Competencia:</u> “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p><u>Capacidades:</u> • Construye normas y asume acuerdos y leyes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la construcción consensuada de normas de convivencia del aula, teniendo en cuenta los deberes y derechos del niño, y evalúa su cumplimiento. Cumple con sus deberes y promueve que sus compañeros también lo hagan. 	<p>Los estudiantes construirán las normas de convivencia y otras de forma consensuada cumpliendo sus deberes .Respetando loa acuerdos tomados.</p>

Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes
Enfoque de Derechos • Democrática	Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.
Enfoque Orientación al Bien Común • Participación	Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad • Inclusión	Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.
Enfoque Intercultural • Interculturalidad	Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.

2.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Hacer las pistas de juegos (respuestas de la tabla de multiplicar o divisiones) Asegurar el área dónde se va a realizar el juego Grabar un USB con música relajante instrumental Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> Tarjetas de pistas como acertijos y respuestas Ula-ula Área Libre o patio de la Institución Educativa Plumones Pizarra Pápelote Música USB / Grabadora

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
INICIO T <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes, la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué actividades podemos realizar en el patio? ¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela? ¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes? ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión. ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va a evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.
DESARROLLO T <ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta el Objetivo del juego Policía y ladrones. Trabajar en equipo y usar estrategia común. NORMAS DEL JUEGO <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dividirse equitativamente en dos grupos. (policías y los ladrones) ✓ La maestra limita el patio ✓ Deben de esconderse los ladrones respetando las respuestas de los acertijos dados ✓ Los policías deben descubrir a los ladrones descifrando el acertijo ✓ Los ladrones deben dejarse arrestar una vez encontrados hasta que otro compañero lo salve ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres. ✓ Termina el juego cuando son capturados todos los ladrones en el tiempo determinado. DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Se hacían dos bandos, unos los policías y otro los ladrones. Los ladrones se escondían, y los policías los tenían que encontrar. Los ladrones van dejando unas pistas para poderlos localizar, se hacía para saber por dónde empezar. Cada vez que encontraban a un ladrón llevan a la cárcel, que podía ser un círculo o un ula –ula. Allí podía ser salvado por otro ladrón así que siempre quedará un policía vigilando. El juego acababa cuando se cogían a todos los ladrones.
- La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula.
- La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causas origino el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.
 - ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
 - ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
 - ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
 - ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno **es muy valioso y merece ser escuchado.**

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia? ¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres? ¿Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía? ¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto? ¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones? ¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente? ¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto? ¿Por qué?

4.- CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución 	Observación	Lista de cotejo

• Expresa con libertad sus opiniones.		
--	--	--

SESIÓN N°05

Juego Matagente

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN” Capacidades: • Maneja conflictos de manera constructiva.	Participa en la construcción consensuada de normas de convivencia del aula, teniendo en cuenta los deberes y derechos del niño, y evalúa su cumplimiento. Cumple con sus deberes y promueve que sus compañeros también lo hagan.	Los estudiantes demostraran estrategias para manejar problemas con asertividad.
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
Enfoque de Derechos • Democrática	Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.	
Enfoque Orientación al Bien Común • Participación	Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	
Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad • Inclusión	Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.	
Enfoque Intercultural • Interculturalidad	Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.	

2.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Pelota de vóley • Asegurar el área donde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota de Voley • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote • Música USB / Grabadora

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
INICIO
T <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes, la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué actividades podemos realizar en el patio? ¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela? ¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes? ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión.

- ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va a evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.

DESARROLLO

T

- La maestra presenta el Objetivo del juego **Matagente**
Conducir un aro hasta la línea de meta, empujándolo durante todo el recorrido con un palo o la propia mano, sin que aquél se caiga ni choque con el de ningún otro participante.

REGLAS DEL JUEGO

- ✓ Se eligen dos personas que se ubicarán en los extremos y tirarán las bolas (de Vóley de preferencia)
- ✓ El resto de jugadores se pondrán en medio y deberán escapar de las pelotas esquivándolas.
- ✓ Si alguien recibe un pelotazo al siguiente juego era de quienes tenían que lanzar ósea “los matagentes”.
- ✓ ¡Si recibes la pelota de lleno con las manos y las pegabas al estómago se decía “QUECHI!” y eso te daba opción a que entre un compañero que haya salido o tener 1 vida más (oportunidad a que te caiga la pelota)
- ✓ Cuando quedaba 1 solo Jugador a Eliminar se contaba las esquivadas hasta llegar a la edad de ese jugador, si lo esquivaba todo, todos sus demás compañeros volvían al campo.
- La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula.
- La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causas originó el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.
 - ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
 - ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
 - ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
 - ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**
- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno **es muy valioso y merece ser escuchado.**

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia? ¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres? ¿Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía? ¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto? ¿Cómo debemos de expresar nuestras

opiniones? ¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente? ¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto? ¿Por qué?

4.- CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.-EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°06

Juego El Pañuelo

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Delibera sobre asuntos públicos. 	Establece relaciones con sus compañeros sin discriminarlos. Propone acciones para mejorar la interacción entre compañeros, a partir de la reflexión sobre conductas propias o de otros, en las que se evidencian los prejuicios y estereotipos más comunes de su entorno (de género, raciales, entre otros). Evalúa el cumplimiento de sus deberes y los de sus compañeros, y propone cómo mejorarlo.	Los Estudiantes serán capaces de expresarse con asertividad y empatía haciendo puestas en común.
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
<p>Enfoque de Derechos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Democrática 	<p>Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.</p>	
<p>Enfoque Orientación al Bien Común</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación 	<p>Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.</p>	
<p>Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inclusión 	<p>Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.</p>	
<p>Enfoque Intercultural</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interculturalidad 	<p>Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.</p>	

2.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Dado de psicomotricidad con números • Pañuelo • Asegurar el área dónde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental 	<ul style="list-style-type: none"> • Dado • Pañuelo • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote

• Elaborar el árbol de problemas	• Música USB / Grabadora
----------------------------------	--------------------------

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: **G2 = grupo de dos** **G6 = grupo de seis** **I = individual** **T = todos**

Momentos de la Sesión
<p>INICIO</p> <p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes, la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué actividades podemos realizar en el patio? ¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela? ¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes? ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión. ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va a evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.
<p>DESARROLLO</p> <p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta el Objetivo del juego El Pañuelo Conducir un aro hasta la línea de meta, empujándolo durante todo el recorrido con un palo o la propia mano, sin que aquél se caiga ni choque con el de ningún otro participante. <p>NORMAS DEL JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dividirse equitativamente en dos grupos. ✓ Los participantes de cada grupo deben subdividirse en 4 grupos de a 4 y estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres. ✓ Gana el equipo que termine todos sus integrantes el juego iniciado. <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>EL PAÑUELO PARTICIPANTES: Sub-grupos de a 5 REGLAS: Se asigna un número a los participantes de cada equipo. El docente del juego dice uno de los números y los participantes que lo tengan asignado corren hacia él para tratar de coger el pañuelo y volver hacia el lugar donde está su equipo sin que el contrario le coja. Si lo coge se le descalifica y si no se le descalifica a él. Gana el equipo que obtenga mayor participantes en coger el pañuelo</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula. • La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  </div> <p>G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios. • La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema. • La maestra solicita a los estudiantes que causas origino el problema • La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas. • La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución sobre las consecuencias

reflexionadas.

- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.

- ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
- ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
- ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
- ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno es muy valioso y merece ser escuchado.

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia? ¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres? ¿Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía? ¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto? ¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones? ¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente? ¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto? ¿Por qué?

4.-CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°07

Juego Kiwi

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construye normas y asume acuerdos y leyes. 	<p>Participa en la construcción consensuada de normas de convivencia del aula, teniendo en cuenta los deberes y derechos del niño, y evalúa su cumplimiento. Cumple con sus deberes y promueve que sus compañeros también lo hagan.</p>	<p>Los estudiantes formulan las normas de convivencia y otros de acuerdos de forma consensuada cumpliendo sus deberes y respetando los derechos de los demás.</p>
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	

Enfoque de Derechos • Democrática	Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.
Enfoque Orientación al Bien Común • Participación	Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad • Inclusión	Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.
Enfoque Intercultural • Interculturalidad	Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.

2.-PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Pelota de vóley • 12 latas de leche grande pintadas de colores • Asegurar el área dónde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota de vóley • 12 latas de leche grande pintada de colores • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Papelote • Música USB / Grabadora

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
INICIO
T <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes ,la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué actividades podemos realizar en el patio?¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela?¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes. ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión. ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.
DESARROLLO
T <ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta el Objetivo del juego Kiwi Es un juego donde pondremos mucha energía y rapidez para poder eliminar a los contrincantes del equipo contrario.
NORMAS DEL JUEGO <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dividirse equitativamente en cinco grupos de seis integrantes cada uno ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres. ✓ Limitar el campo abierto para que los estudiantes no puedan salirse del área determinada. ✓ Gana el equipo que termine todos sus integrantes el juego iniciado.
DESARROLLO DEL JUEGO Instrucciones: 1. Formar una torre de 12 latas.

2. El primer grupo lanzará la pelota.
 3. Después, de tirar el primer grupo, se tienen que ir corriendo.
 4. Mientras el grupo corre, el segundo grupo pueden matarlos con la pelota.
 5. De ese modo pasaran todos los equipos quedando el último que jugar versus el ganador de los dos primeros.
- La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula.
 - La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causas originó el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.

- ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
- ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
- ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
- ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno **es muy valioso y merece ser escuchado.**

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia? ¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía? ¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto? ¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones? ¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente? ¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto? ¿Por qué?

4.-CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. 	Observación	Lista de cotejo

<ul style="list-style-type: none"> • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 		
--	--	--

SESIÓN N°08

Juego 7 Pecados

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. 	<p>Participa en la construcción consensuada de normas de convivencia del aula, teniendo en cuenta los deberes y derechos del niño, y evalúa su cumplimiento. Cumple con sus deberes y promueve que sus compañeros también lo hagan.</p>	<p>Los estudiantes trabajan en grupo interactuando a través de normas.</p>
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
<p>Enfoque de Derechos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Democrática 	<p>Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.</p>	
<p>Enfoque Orientación al Bien Común</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación 	<p>Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.</p>	
<p>Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inclusión 	<p>Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.</p>	
<p>Enfoque Intercultural</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interculturalidad 	<p>Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.</p>	

2.-PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Pelota de vóley. • Asegurar el área donde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota de vóley. • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote • Música USB / Grabadora

3.-MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
INICIO

T

- ✓ Saludo a los estudiantes ,la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa:
- ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué actividades podemos realizar en el patio?¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela?¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes.
- ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy?

Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos

- ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión.
- ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va a evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.

DESARROLLO

T

- La maestra presenta el Objetivo del juego **7 Pecados**
Es un juego de atención, memoria y velocidad.

NORMAS DEL JUEGO

- ✓ Dividirse equitativamente en grupos de 7 integrantes
- ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres.
- ✓ Si al lanzar la pelota al aire y nombrar uno de los pecados el niño dueño de ese nombre lo coge en el aire gritará quechi, eliminando al niño que lanzó la pelota
- ✓ Gana el jugador que llegue al final sin pecados.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada niño puede ser un país, una fruta, un animal, etc... Un niño coge la pelota y la lanza al aire, gritando uno de estos nombres al azar, mientras todos los niños se alejan corriendo. El niño al que le corresponde el nombre debe correr a coger la pelota, (si la coge antes del primer rebote, puede volver a lanzarla gritando otro nombre), al tiempo que grita " STOP ". Todos se detendrán de inmediato. El niño elegirá a un compañero y podrá, si quiere, dar hasta tres pasos hacia él /ella, lanzando la pelota, si le da tiene un pecado, si no le da es para él, le toca lanzar la pelota. El primero que acumule siete pecados pierde y finaliza el juego.

- La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula.
- La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causas origino el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DESICIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.
 - ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
 - ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
 - ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhale el aire muy lentamente por la boca)
 - ✚ Repitan después de mi:
- Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***
- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
 - ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
 - ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**
- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno es **muy valioso y merece ser escuchado.**
- I.-**
- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia?¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía?¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto?¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones?¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente?¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto?¿ Por qué?

4.-CIERRE
T
 ¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°09

Juego San Miguel

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maneja conflictos de manera constructiva. • 	<p>.Participa en la construcción consensuada de normas de convivencia del aula, teniendo en cuenta los deberes y derechos del niño, y evalúa su cumplimiento. Cumple con sus deberes y promueve que sus compañeros también lo hagan.</p>	<p>Los estudiantes participaran en actividades que promuevan el bienestar común. Campañas de Solidaridad.</p>
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	

Enfoque de Derechos • Democrática	Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.
Enfoque Orientación al Bien Común • Participación	Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad • Inclusión	Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.
Enfoque Intercultural • Interculturalidad	Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.

2.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Asegurar el área dónde se va a realizar el juego Grabar un USB con música relajante instrumental Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> Área Libre o patio de la Institución Educativa Plumones Pizarra Pápelote Música USB / Grabadora

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
INICIO
T <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes ,la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué actividades podemos realizar en el patio?¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela?¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes. ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión. ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va a evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.
DESARROLLO
T <ul style="list-style-type: none"> La maestra presenta el Objetivo del juego San Miguel Es un juego de fuerza y ayuda mutua para no dejar que se lo lleven los del equipo contrario.San Miguel debe ser un niño rápido que corra para salvarlos.. NORMAS DEL JUEGO <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dividirse equitativamente en tres grupos de 10 integrantes y 1 estudiantes será San Miguel y se escogerá cinco del equipo contrincante que representarán a los que desaten los eslabones de la cadena humana. ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres. ✓ No pueden patear ni golpear para no dejarse llevar, sólo deben de cogerse fuertemente formando una cadena humana. ✓ Gana el equipo que termine todos sus integrantes al iniciar el juego.
DESARROLLO DEL JUEGO

Un grupo de niños, aproximadamente de 10 tenían que estar sentados y estar cogidos de los brazos como una cadena humana y cuatro estudiantes del equipo contrincante tenían que coger a los que estaban sentados y llevárselo. Durante este momento, los demás tenían que evitar que se lo lleven, gritando a la vez "San Miguel, San Miguel", para que salve a su equipo y los aleje a los que desean llevárselos. Aceptaran salir de la cadena humana una vez que se suelten de ella.

- La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula.
- La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causas origino el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.

- ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
- ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
- ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
- ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno **es muy valioso y merece ser escuchado.**

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia?¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía?¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto?¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones?¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente?¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto?¿ Por qué?

4.- CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
--------------------------	---------	-------------

<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo
--	-------------	-----------------

SESIÓN N°10
Juego Liga

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p><u>Competencia:</u> “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<p>Establece relaciones con sus compañeros sin discriminarlos. Propone acciones para mejorar la interacción entre compañeros, a partir de la reflexión sobre conductas propias o de otros, en las que se evidencian los prejuicios y estereotipos más comunes de su entorno (de género, raciales, entre otros). Evalúa el cumplimiento de sus deberes y los de sus compañeros, y propone cómo mejorarlo.</p>	<p>Los estudiantes participan respetando su turno y demostrando tolerancia y aceptación de los acuerdos.</p>
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
<p>Enfoque de Derechos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Democrática 	<p>Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.</p>	
<p>Enfoque Orientación al Bien Común</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación 	<p>Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.</p>	
<p>Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inclusión 	<p>Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.</p>	
<p>Enfoque Intercultural</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interculturalidad 	<p>Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.</p>	

2.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Solicitar a cada grupo que traiga Liga , elástico o soguilla de tres metros de largo amarrado en dos. • Asegurar el área dónde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental 	<ul style="list-style-type: none"> • 5 piezas de Liga , elástico o soguilla de tres metros de largo amarrado en dos. • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote • Música USB / Grabadora

• Elaborar el árbol de problemas	
----------------------------------	--

3.- -MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
<p>INICIO</p> <p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes ,la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué actividades podemos realizar en el patio?¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela?¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes. ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión. ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.
<p>DESARROLLO</p> <p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta el Objetivo del juego Liga Es un juego donde debemos de tener coordinación de piernas y manos. Así mismo agilidad en las piernas para levantar y pasar la soga. Aumenta el grado de dificultad a medida que la liga suba. <p>NORMAS DEL JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conformar un equipo de 6 jugadores por liga. Total de equipos 5. ✓ Los participantes deberán iniciar el juego determinando quienes cogerán la soga. ✓ A medida que vayan perdiendo cambiaran de posición. ✓ Se determinará ganador del equipo quien termine todo el juego de la liga sin perder un turno. <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Este juego consistía en varios niveles, mientras más avanzado más complicado se ponía el hecho de ganar. Era una tira elástica o soguilla amarrada por los extremos. Esta soga se la colocaban dos estudiantes ubicadas a distancia y frente a frente, en los tobillos hasta que quedaba estirada y tensada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula. • La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas <div style="text-align: center;">  </div> <p>G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios. • La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema. • La maestra solicita a los estudiantes que causas origino el problema • La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas. • La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución. • La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó. <p>T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DESICIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos. ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.

- ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
- ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
- ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno **es muy valioso y merece ser escuchado.**

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia?¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía?¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto?¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones?¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente?¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto?¿Por qué?

4.-CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°11

Juego de Canicas

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Delibera sobre asuntos públicos. 	Participa en la construcción consensuada de normas de convivencia del aula, teniendo en cuenta los deberes y derechos del niño, y evalúa su cumplimiento. Cumple con sus deberes y promueve que sus compañeros también lo hagan.	Los estudiantes deliberaran sobre problemas de su comunidad buscando soluciones en la convivencia.
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
<p>Enfoque de Derechos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Democrática 	<p>Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.</p>	
<p>Enfoque Orientación al Bien Común</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación 	<p>Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.</p>	

Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad • Inclusión	Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.
Enfoque Intercultural • Interculturalidad	Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.

2.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Canicas de metal o de vidrio libremente • Asegurar el área dónde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Canicas de metal o de vidrio libremente • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote • Música USB / Grabadora

3.-MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
INICIO T <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes ,la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué actividades podemos realizar en el patio?¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela?¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes. ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos </div> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión. ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.
DESARROLLO T <ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta el Objetivo del juego de canicas Embocar o introducir al hoyo las canicas acertadamente respetando su turno. NORMAS DEL JUEGO <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dividirse equitativamente en 6 grupos de 5 integrantes. ✓ Cada integrante debe de traer su propia canica cuyo diámetro no deben ser superiores a 16.5. mm .La línea de tiro está situada a 7,5 metros de distancia del centro del hoyo. El hoyo tiene que ser diámetro apropiado para que ingrese la canica.. ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres. ✓ Gana el equipo que termine todos sus integrantes el juego iniciado. DESARROLLO DEL JUEGO <ul style="list-style-type: none"> ✓ Todos los jugadores del equipo deben de lanzar su canica, el que esté más cerca se determina el orden de participación. ✓ Dos jugadores compiten uno contra otro. Ambos jugadores tienen que utilizar canicas de color diferente. El objetivo del juego es colocar todas las canicas propias en el hoyo como el primero. ✓ El partido comienza con un lanzamiento de una canica de la línea de tiro hacia el hoyo. El jugador, cuya canica esté más cerca del hoyo, decide quién vaya a comenzar el primer juego. ✓ El primer jugador empieza con el lanzamiento de todas sus canicas (una por una) desde la línea de tiro tratando de acertar al hoyo. Luego hace lo mismo su oponente. El jugador que tenga más canicas en el hoyo (o el jugador que tenga alguna de sus canicas más cerca del hoyo) empieza la segunda parte del juego. ✓ A continuación, los jugadores siguen en el juego tirando las canicas con un dedo en dirección del

hoyo. Es permitido tirar sólo sus propias canicas. Se cambia el turno después de cada tiro (no importa si la canica haya acertado al hoyo o no).

- ✓ El tiro correcto está definido como un movimiento de un único dedo que puede tocar sólo una canica. Es posible usar cualquier dedo. La canica puede golpear entonces otras canicas, incluso las del oponente.
- ✓ El jugador que consiga meter todas sus canicas en el hoyo como primero, llega a ser el ganador del juego. El ganador del partido es aquél que haya ganado el número determinado de los juegos (generalmente hay que ganar dos o tres juegos).
- La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causas origino el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.

- ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
- ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
- ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhale el aire muy lentamente por la boca)
- ✚ Repitan después de mi:

*Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.*

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno **es muy valioso y merece ser escuchado.**

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia?¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros poara mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía?¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto?¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones?¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente?¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto?¿ Por qué?

4.-CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.-EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
--------------------------	---------	-------------

<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos dando alternativas 	Observación	Lista de cotejo
---	-------------	-----------------

SESIÓN N°12

Juego Mundo

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construye normas y asume acuerdos y leyes. 	<p>Participa en la construcción consensuada de normas de convivencia del aula, teniendo en cuenta los deberes y derechos del niño, y evalúa su cumplimiento. Cumple con sus deberes y promueve que sus compañeros también lo hagan.</p>	<p>Los estudiantes se autoevalúan y evalúan las normas estableciendo mejorar con compromisos de cambio de actitud.</p>
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
<p>Enfoque de Derechos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Democrática 	<p>Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.</p>	
<p>Enfoque Orientación al Bien Común</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación 	<p>Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.</p>	
<p>Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inclusión 	<p>Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.</p>	
<p>Enfoque Intercultural</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interculturalidad 	<p>Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.</p>	

2.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Tizas • Cáscara de plátano o teja por jugador • Asegurar el área dónde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Tizas para dibujar el mundo • Cáscara de plátano o teja por jugador • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Papelote • Música USB / Grabadora

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
INICIO
<p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes ,la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué actividades podemos realizar en el patio?¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela?¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes. ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy?

Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos

- ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión.
- ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va a evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.

DESARROLLO

T

- La maestra presenta el Objetivo del juego **Mundo**
Lanzar la teja y saltar el mundo dibujado con números, coordinación motora, agilidad

NORMAS DEL JUEGO

- ✓ Dividirse equitativamente en dos grupos.
- ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres.
- ✓ Gana el equipo que termine todos sus integrantes el juego iniciado.

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ La maestra dibuja en el piso con anticipación un mundo con números señalados de 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80,90 y 100.
- ✓ El o la estudiante lanza la cáscara de plátano o teja de espalda al número que caiga iniciando desde el 10 y deberá ir avanzando hasta llegar al 100.
- ✓ El o la estudiante saltará con un pie saltando sin pisar las líneas del mundo o donde se encuentra su teja. Al regresar deberá recogerla agachándose sin bajar el pie.
- ✓ Si lo logra deberá volver a tirar su teja al número siguiente hasta terminar.
- ✓ Si pisa la línea o pierde el equilibrio al recogerlo perderá su turno pasando a otro compañero la oportunidad.
- ✓ Gana los que llegan hasta el final y de haber empates se le pide dando mayor dificultad en su lanzada y saltada de los números al pasar.
- La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula.
- La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causas originó el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.
 - ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
 - ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
 - ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhale el aire muy lentamente por la boca)
 - ✚ Repitan después de mi:

*Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.*

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno es muy valioso y merece ser escuchado.

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia? ¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía? ¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto? ¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones? ¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente? ¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto? ¿Por qué?

4.- CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°13

Juego Inmóvil o Encantados

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construye normas y asume acuerdos y leyes. 	Establece relaciones con sus compañeros sin discriminarlos. Propone acciones para mejorar la interacción entre compañeros, a partir de la reflexión sobre conductas propias o de otros, en las que se evidencian los prejuicios y estereotipos más comunes de su entorno (de género, raciales, entre otros). Evalúa el cumplimiento de sus deberes y los de sus compañeros, y propone cómo mejorarlo.	Los Estudiantes serán capaces de expresarse con asertividad y empatía para mejorar un conflicto entre pares.
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
<p>Enfoque de Derechos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Democrática 	<p>Valor: Libertad y responsabilidad</p> <p>Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.</p>	
<p>Enfoque Orientación al Bien Común</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación 	<p>Valor: Empatía</p> <p>Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.</p>	
<p>Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inclusión 	<p>Valor: Confianza en la persona</p> <p>Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y</p>	

	crecimiento por sobre cualquier circunstancia.
Enfoque Intercultural • Interculturalidad	Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.

2.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Pito o silbato • Asegurar el área dónde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote • Música USB / Grabadora

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
INICIO
<p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes ,la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué actividades podemos realizar en el patio?¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela?¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes. ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión. ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va a evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.
DESARROLLO
<p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta el Objetivo del juego Inmóvil o encantados Estar atentos al silbato y permanecer en estado quieto (inmóvil) aunque le hagan reír o mover su cuerpo. <p>NORMAS DEL JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dividirse equitativamente en 2 grupos ✓ Deben buscar su pareja al que deben hacerle reír o moverse. ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres. ✓ Gana el equipo que termine todos sus integrantes el juego iniciado. <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente solicita a los estudiantes que caminen al ritmo de la pandereta rápido o lento. ✓ Al toque del silbato los estudiantes se quedaran inmóvil saliendo el siguiente grupo para hacerle reír al competidor determinador. ✓ El contrincante puede hacer piruetas, chistes o mirarlo fijamente hasta que se mueva. ✓ Al toque del silbato y sonido de la pandereta los estudiantes volverán a moverse por toda el área determinada. ✓ Así hasta terminar con todos los del equipo. ✓ Se realizara cambio de acciones. <ul style="list-style-type: none"> • La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula. • La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causas origino el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.
 - ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
 - ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
 - ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
 - ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno **es muy valioso y merece ser escuchado.**

L.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia?¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros poara mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía?¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto?¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones?¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente?¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto?¿Por qué?

4.CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5. EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none">• Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego.• Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución• Expresa con libertad sus opiniones.	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°14

Juego Salta Soga

1.-PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN” Capacidades: • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Establece relaciones con sus compañeros sin discriminarlos. Propone acciones para mejorar la interacción entre compañeros, a partir de la reflexión sobre conductas propias o de otros, en las que se evidencian los prejuicios y estereotipos más comunes de su entorno (de género, raciales, entre otros). Evalúa el cumplimiento de sus deberes y los de sus compañeros, y propone cómo mejorarlo.	Los Estudiantes serán capaces de participar en diversas actividades respetando el bien común.
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
Enfoque de Derechos • Democrática	Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.	
Enfoque Orientación al Bien Común • Participación	Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	
Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad • Inclusión	Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.	
Enfoque Intercultural • Interculturalidad	Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.	

2.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Soga gruesa de 5 metros • Asegurar el área donde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote • Música USB / Grabadora

3.-MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
INICIO
T <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes ,la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué actividades podemos realizar en el patio?¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela?¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes. ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión. ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va a evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.
DESARROLLO
T <ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta el Objetivo del juego Salta Soga Conducir un aro hasta la línea de meta, empujándolo durante todo el recorrido con un palo o la propia mano, sin que aquél se caiga ni choque con el de ningún otro participante.

NORMAS DEL JUEGO

- ✓ Dividirse equitativamente en dos grupos.
- ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres.
- ✓ Gana el equipo que termine todos sus integrantes el juego iniciado.

DESARROLLO DEL JUEGO

Juego que consiste en que uno o más participantes saltan sobre una soga o cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre sus cabezas; Esto es, una persona que al hacer girar la cuerda la salta. Este juego consta de por lo menos tres personas, dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta.

- La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula.
- La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causas originó el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.

- ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
- ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
- ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
- ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno es **muy valioso y merece ser escuchado.**

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia?¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía?¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto?¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones?¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente?¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto?¿ Por qué?

4.-CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°15

Juego Teléfono Malogrado

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Establece relaciones con sus compañeros sin discriminarlos. Propone acciones para mejorar la interacción entre compañeros, a partir de la reflexión sobre conductas propias o de otros, en las que se evidencian los prejuicios y estereotipos más comunes de su entorno (de género, raciales, entre otros). Evalúa el cumplimiento de sus deberes y los de sus compañeros, y propone cómo mejorarlo.	Los Estudiantes serán capaces de manejar conflictos de manera asertiva por mala comunicación entre ellos.
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
<p>Enfoque de Derechos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Democrática 	<p>Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.</p>	
<p>Enfoque Orientación al Bien Común</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación 	<p>Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.</p>	
<p>Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inclusión 	<p>Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.</p>	
<p>Enfoque Intercultural</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interculturalidad 	<p>Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.</p>	

2.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • 6 frases de 8 palabras • Asegurar el área dónde se va a realizar el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel escrito con seis frases de 8 palabras • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones

<ul style="list-style-type: none"> • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Papelote • Música USB / Grabadora
---	---

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
INICIO
<p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes ,la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué actividades podemos realizar en el patio?¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela?¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes. ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión. ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.
DESARROLLO
<p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta el Objetivo del juego Teléfono Malogrado Conducir un aro hasta la línea de meta, empujándolo durante todo el recorrido con un palo o la propia mano, sin que aquél se caiga ni choque con el de ningún otro participante. <p>NORMAS DEL JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dividirse equitativamente en dos grupos. ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres. ✓ Gana el equipo que termine todos sus integrantes el juego iniciado. <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La profesora dirá en el oído la frase a cada fila de los estudiantes formados. ✓ La profesora tocará el pito dando la indicación que los estudiantes expresen la frase en el oído de su compañero hasta el final ✓ El último estudiante último expresará la frase si es correcta obtendrá un punto ✓ Iniciarán nuevamente en sentido contrario con otra frase entregada por la docente. ✓ Ganará el juego la fila que tenga más aciertos. <ul style="list-style-type: none"> • La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula. • La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas

G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios. • La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema. • La maestra solicita a los estudiantes que causas origino el problema • La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.

- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.

- ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
- ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
- ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
- ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno **es muy valioso y merece ser escuchado.**

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia?¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía?¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto?¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones?¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente?¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto?¿ Por qué?

4.-CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°16

Juego : Ronda juguemos en el bosque

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades: • Delibera sobre asuntos públicos.</p>	<p>Participa en la construcción consensuada de normas de convivencia del aula, teniendo en cuenta los deberes y derechos del niño, y evalúa su cumplimiento. Cumple con sus deberes y promueve que sus compañeros también lo hagan.</p>	<p>Los estudiantes expresaran las normas para la protección de sí mismos dentro de su hogar y fuera de ella.</p>
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	

Enfoque de Derechos • Democrática	Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.
Enfoque Orientación al Bien Común • Participación	Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad • Inclusión	Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.
Enfoque Intercultural • Interculturalidad	Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.

2.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Dado de psicomotricidad con números • Pañuelo • Asegurar el área donde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote • Música USB / Grabadora

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
INICIO T <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes ,la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué actividades podemos realizar en el patio?¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela?¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes. ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos</div> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión. ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.
DESARROLLO T <ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta el Objetivo del juego Ronda juguemos en el bosque Entonar una ronda infantil y tener la habilidad y creatividad de responder y la destreza de correr rápidamente los y las estudiantes para no ser capturados al ser avisados por el “lobo” quien tratará de capturar a un compañero para ser el próximo lobo. • NORMAS DEL JUEGO <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dividirse equitativamente en dos grupos de 15 compañeros ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres. ✓ Respetar el área limitada donde se desplazaran y apoyarse entre ellos para no ser capturados. • DESARROLLO DEL JUEGO <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente entona la canción y les enseña a los y las estudiantes para que la entonen haciendo una rueda. ✓ Los y las estudiantes sacan un palito y el que tiene el más corto es el lobo quien contestará las preguntas y saldrá en busca de otro que lo suplante en el juego:
Letra de Juguemos en el bosque

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.
Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.
¿Lobo estás?
Me estoy poniendo los pantalones.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.
Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.
¿Lobo estás?
Me estoy poniendo al chaleco.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.
Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.
¿Lobo estás?
Me estoy poniendo el saco y así etc.....

- La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula.
- La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causan origen el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.
 - ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
 - ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
 - ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
 - ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
 - ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
 - ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**
- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno es muy valioso y merece ser escuchado.

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia?¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía?¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto?¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones?¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente?¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto?¿ Por qué?

<p>CIERRE</p> <p>T</p> <p>¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?</p>

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°17

Juego de Yaces

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construye normas y asume acuerdos y leyes. 	<p>Participa en la construcción consensuada de normas de convivencia del aula, teniendo en cuenta los deberes y derechos del niño, y evalúa su cumplimiento. Cumple con sus deberes y promueve que sus compañeros también lo hagan.</p>	<p>Los estudiantes respetaran las normas de convivencia y construirán otras de forma consensuada para interactuar con todos las personas.</p>
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
<p>Enfoque de Derechos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Democrática 	<p>Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.</p>	
<p>Enfoque Orientación al Bien Común</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación 	<p>Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.</p>	
<p>Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inclusión 	<p>Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.</p>	
<p>Enfoque Intercultural</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interculturalidad 	<p>Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.</p>	

2.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • 6 yaces de metal o plástico con pelota de jebe llamada pimpón por cada grupo(6) • Asegurar el área dónde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • 6 yaces de metal o plástico con pelota de jebe llamada pimpón por cada grupo(6). • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote • Música USB / Grabadora

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión

IIICIO

T

- ✓ Saludo a los estudiantes ,la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa:
- ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué actividades podemos realizar en el patio?¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela?¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes.
- ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy?

Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos

- ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión.
- ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.

DESARROLLO

T

- La maestra presenta el Objetivo del juego **de Yaces**
Tener coordinación óculo mano. Y respetar su turno aceptando su error si es que pierde.

NORMAS DEL JUEGO

- ✓ Dividirse equitativamente en 6 grupos de 5 integrantes.
- ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres.
- ✓ Gana el equipo que termine todos sus integrantes el juego iniciado.

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Se requiere práctica y destreza óculo manual en el juego. Usan como material 6 yaces de plástico o metal y un pimpón por grupo.
- ✓ Empieza el o la estudiante que clasifique con el juego de fumanchu.
- ✓ La o el estudiante jugador realiza el regir los yaces si todos los yaces caen en su mano avanza un juego. Y si caen unos cuantos inicia el juego simple. Rige los yaces cada vez que empieza el otro juego
- ✓ Determinan el juego que desean realizar con los yaces Empezando con la instrucción más sencilla hasta llegar a las más complicada levis (eleva) con palmada
- ✓ Se determina los ganadores y entre los ganadores de cada grupo realizan el juego más complicado para determinar el ganador del aula..
- La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula.
- La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causas origino el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DESICIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en

<p>sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos. ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento. ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhale el aire muy lentamente por la boca) ✚ Repitan después de mi: <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p><i>Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz, Los momentos difíciles pueden pasar.</i></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo. ✚ ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL. <p>✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno es muy valioso y merece ser escuchado.</p> <p>I.-</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia?¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía?¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto?¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones?¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente?¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto?¿Por qué? <p>4.- CIERRE</p> <p>T</p> <p>¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?</p>

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°18

Juego Chapadas

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. 	<p>Participa en la construcción consensuada de normas de convivencia del aula, teniendo en cuenta los deberes y derechos del niño, y evalúa su cumplimiento. Cumple con sus deberes y promueve que sus compañeros también lo hagan.</p>	<p>Los estudiantes respetaran las normas de convivencia y construirán otras de forma consensuada cumpliendo sus deberes y respetando los derechos de los demás.</p>
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
<p>Enfoque de Derechos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Democrática 	<p>Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.</p>	
<p>Enfoque Orientación al Bien Común</p>	<p>Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y</p>	

• Participación	disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad • Inclusión	Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.
Enfoque Intercultural • Interculturalidad	Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.

2 PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Asegurar el área dónde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote • Música USB / Grabadora

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
INICIO
<p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes ,la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué actividades podemos realizar en el patio?¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela?¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes. ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión. ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va a evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.
DESARROLLO
<p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta el Objetivo del juego Chapadas Rapidez y aceptación de ser capturados esperando que uno de sus compañeros lo rescate del lugar donde lo dejan <p>NORMAS DEL JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dividirse equitativamente en dos grupos. ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres ✓ Elegir quienes chaparán y quiénes son capturados. ✓ Gana el equipo que chape mayor integrantes del grupo participante ✓ Es eliminado el o la estudiante que niegue su captura o utilice las piernas con patadas o las manos con puñetes o alguna otra acción que genere violencia sin respetar las normas, perjudicando a su equipo por disminuir los participantes.. <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La o el docente divide en 4 grupos de 8 integrantes aprox. Unos serán los que son atrapados por el equipo contrincante. ✓ La o el docente determinará el área que deberán correr y el lugar dónde deberán dejar a los estudiantes chapados y cuidados por otro del grupo contrincante ✓ Los detenidos podrán ser liberados si es que uno de sus compañeros lo toca liberándolo ✓ A la segunda captura el o la estudiante será eliminado del juego. ✓ Gana el equipo que chapen a más personas. <ul style="list-style-type: none"> • La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula.

- La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causas originó el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.

- ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
- ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
- ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
- ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno **es muy valioso y merece ser escuchado.**

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia?¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía?¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto?¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones?¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente?¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto?¿ Por qué?

4CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°19

Juego Ritmo Ago.- Go

1. PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maneja conflictos de manera constructiva. 	<p>Participa en la construcción consensuada de normas de convivencia del aula, teniendo en cuenta los deberes y derechos del niño, y evalúa su cumplimiento. Cumple con sus deberes y promueve que sus compañeros también lo hagan.</p>	<p>Los estudiantes respetaran las normas para esperar su participación con respeto y tolerancia.</p>
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
<p>Enfoque de Derechos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Democrática 	<p>Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.</p>	
<p>Enfoque Orientación al Bien Común</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación 	<p>Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.</p>	
<p>Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inclusión 	<p>Valor: Confianza en la persona Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.</p>	
<p>Enfoque Intercultural</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interculturalidad 	<p>Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.</p>	

2 PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Asegurar el área dónde se va a realizar el juego • Grabar un USB con música relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote • Música USB / Grabadora

3 .MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
<p>INICIO</p> <p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes ,la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué actividades podemos realizar en el patio?¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela?¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes. ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión.

- ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va a evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.

DESARROLLO

T

- La maestra presenta el Objetivo del juego **Ritmo a gogó**
- Debemos recordar y tener memoria de lo que los y las estudiantes van expresando.

NORMAS DEL JUEGO

- ✓ Participan todos los estudiantes sentados formando un círculo en el patio.
- ✓ Los y las estudiantes deben permanecer en silencio y no avisar a sus compañeros
- ✓ El estudiante que se equivoca deberá bailar o contar un chiste a sus compañeros.

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Se requiere memoria, atención y aptitud de escucha para poder decir lo que se le indica sin repetir lo que otro estudiante
- ✓ La docente inicia con la siguiente melodía al ritmo de sus palmadas y los estudiantes contestaran “Ritmo a gogó (RITMO A GOGÓ) diga usted (DIGA USTED) nombres de (NOMBRES DE) animales ovíparos (ANIMALES OVÍPAROS-puede ser cambiado por otra orden) por ejemplo (POR EJEMPLO) este ejemplo (ESTE EJEMPLO): y nombra un animal (pollo)
- ✓ El o la estudiante que esté sentado al lado del docente seguirá enunciando otra ave sin repetir lo expresado. Se avanzará según las manecillas del reloj.
- ✓ El o la estudiante que pierda repitiendo lo dicho anteriormente saldrá al medio a realizar una actividad podrá ser bailar o contar un chiste. El o la estudiante que le quiera apoyar en el baile podrá salir hacerlo.
- ✓ De esa manera la docente irá nombrando otras indicaciones hasta ver que todos los estudiantes participen del juego.
- La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula.
- La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causen origen el problema
- La maestra solicita que consecuencias observaron de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.
 - ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
 - ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.

- ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho (en este momento pide que exhales el aire muy lentamente por la boca)
- ✚ Repitan después de mí:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno es **muy valioso y merece ser escuchado.**

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia? ¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía? ¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto? ¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones? ¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente? ¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto? ¿Por qué?

4.-CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.-EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego. • Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución • Expresa con libertad sus opiniones. 	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN N°20

Juego El limbo

1.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>Competencia: “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades: • Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Establece relaciones con sus compañeros sin discriminarlos. Propone acciones para mejorar la interacción entre compañeros, a partir de la reflexión sobre conductas propias o de otros, en las que se evidencian los prejuicios y estereotipos más comunes de su entorno (de género, raciales, entre otros). Evalúa el cumplimiento de sus deberes y los de sus compañeros, y propone cómo mejorarlo.</p>	<p>Los Estudiantes serán capaces de participar en acciones que promuevan el bienestar común como el cuidado del medio ambiente.</p>
Enfoques Transversales	Acciones observables o Actitudes	
<p>Enfoque de Derechos • Democrática</p>	<p>Valor: Libertad y responsabilidad Actitud: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable.</p>	
<p>Enfoque Orientación al Bien Común • Participación</p>	<p>Valor: Empatía Actitud: Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.</p>	
<p>Enfoque de Inclusión o Atención a la diversidad</p>	<p>Valor: Confianza en la persona</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • Inclusión 	Actitud: Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.
Enfoque Intercultural <ul style="list-style-type: none"> • Interculturalidad 	Valor: Igualdad y Dignidad Actitud: Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Una varilla o valla • Silbato • Asegurar el área dónde se va a realizar el juego • Grabar un USB con músicaailable y relajante instrumental • Elaborar el árbol de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Varilla o valla • Silbato • Área Libre o patio de la Institución Educativa • Plumones • Pizarra • Pápelote • Música USB / Grabadora

3.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

Tipo: G2 = grupo de dos G6 = grupo de seis I = individual T = todos

Momentos de la Sesión
INICIO
T <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los estudiantes ,la maestra solicita a los estudiantes salir al patio de la Institución Educativa: ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué actividades podemos realizar en el patio?¿Cómo debemos de realizar las actividades en el patio de la escuela?¿Qué deberíamos proponer para poder trabajar con respeto con los y las estudiantes. ✓ La docente pregunta a sus estudiantes ¿Cuál será nuestro propósito de estudio el día de hoy? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Hoy aprenderemos a convivir democráticamente a través de juegos</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pido a tus estudiantes que elijan de su cartel una o dos normas de convivencia para ponerlas en práctica durante el desarrollo de la presente sesión. ✓ La docente expresa a los estudiantes que se va evaluar los problemas, causas y consecuencias que tuvimos durante el desarrollo del juego.
DESARROLLO
T <ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta el Objetivo del juego El limbo Coordinación motora sicomotricidad y elasticidad para pasar debajo de la valla o varilla NORMAS DEL JUEGO <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dividirse equitativamente en dos grupos. ✓ Los participantes de cada grupo debe estar conformado por la misma cantidad de hombre y mujeres. ✓ Gana el equipo que llega a pasar la valla de nivel más baja al toque del silbato al ritmo de la música DESARROLLO DEL JUEGO <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se requiere práctica y destreza para pasar bailando agachado bajo la valla. ✓ El o la estudiante no deberá tocar el piso; sólo debe contornear su cuerpo con ritmo para pasar debajo ✓ A medida que van pasando los estudiantes los compañeros deberán bajar el nivel ✓ El o la estudiante que pase la valla más baja sin tirarla es el ganador ✓ Pierde el o la estudiante que al pasar la valla roce con ella o la vote al piso <ul style="list-style-type: none"> • La maestra solicita al terminar el juego que los estudiantes ingresen al aula. • La maestra presenta a los estudiantes el árbol de problemas



G.- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- Los estudiantes expresan los problemas que presentaron durante el juego y la maestra escribe todos los comentarios.
- La maestra sintetiza en conjunto con los estudiantes un solo problema.
- La maestra solicita a los estudiantes que causen el origen del problema.
- La maestra solicita que observen consecuencias de las causas expuestas.
- La maestra solicita a cada grupo que escriba una alternativa de solución.
- La maestra escribe las alternativas de solución como compromiso de cambio frente al problema que se presentó.

T - REFLEXIÓN Y TOMA DE DECISIONE

- ✓ La maestra prepara el momento para relajarse, pide que los estudiantes estén sentados derechos en sus sillas, teniendo en cuenta una distancia prudencial entre ellos.

- ✚ Coloca tus manos sobre tus piernas y cierra tus ojos.
- ✚ Imagina que tus brazos son alas y las abres lentamente, al hacer esto deben inhalar aire y retenerlo por un momento.
- ✚ Luego coloca muy lentamente tus manos en posición de oración muy junto a tu pecho(en este momento pide que exhalen el aire muy lentamente por la boca)
- ✚ Repitan después de mi:

***Mi corazón y mi mente es capaz de sentir paz,
Los momentos difíciles pueden pasar.***

- ✚ Ahora estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente)
- ✚ Otra vez estiren sus brazos (e inhalen) recoge tus brazos (exhalen el aire lentamente) pero esta vez sus brazos terminarán cruzados como si se dieran un fuerte abrazo.
- ✚ **ACOMPaña ESTE MOMENTO CON MUSICA INSTRUMENTAL.**

- ✓ Termina este momento comunicándoles que cada uno **es muy valioso y merece ser escuchado.**

I.-

- ¿Qué sucede si no poseemos normas de convivencia?¿Crees que hay juegos sólo para hombres y otros para mujeres. Por qué? ¿Por qué debemos de actuar con empatía?¿Cómo debemos de responder a los compañeros cuando se origine un conflicto?¿Cómo debemos de expresar nuestras opiniones?¿Crees tú que los conflictos se deben de solucionar agresivamente?¿A quién debemos de recurrir frente a un conflicto?¿ Por qué?

4.- CIERRE

T

¿Por qué es importante conocer las normas de convivencia antes de ejecutar una actividad? ¿Crees tú que si una persona posee una dificultad debemos de ser indiferente a ellos, por qué? ¿Cómo debemos de expresarnos frente un conflicto? ¿Qué valores hemos practicado?

5.- EVALUACIÓN:

Indicador de evaluación.	Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none">• Evalúa la actividad expresando el problema durante la actividad de juego.• Busca solucionar conflictos expresando alternativas de solución• Expresa con libertad sus opiniones.	Observación	Lista de cotejo

ANEXO 3

INSTRUMENTO DE LA VARIABLE 2

Examen de Convivencia Democrática

(Autor: Villegas, 2019)

EDAD:..... SEXO: F () M ()
ESTUDIANTE DEL.....GRADO

FECHA:.....
SECCIÓN:

INSTRUCCIONES GENERALES

A continuación se presenta casuísticas vinculadas a las actividades que realiza en clases. Se agradecerá que responda con absoluta sinceridad, marcando la respuesta que mejor exprese su punto de vista de acuerdo a la siguiente escala.

a - b - c

Recuerde: Sólo marque con un aspa (X) una letra que crea que es la correcta. Asegúrese de haber contestado a todas las preguntas.

<p>shutterstock.com.equipo</p> 	<p>En el aula de sexto grado la maestra de Miguel ha dejado un trabajo en equipo. Juana y Carlos deciden escribir lo que saben del tema sin preguntar al grupo, Tomás y María se ponen a decorar escogiendo sus diseños. Miguel se siente preocupado porque observa que en su grupo no se trabaja correctamente.</p>
---	--

1.-El grupo de Miguel incumple la...

- a.- La Democracia
- b.- El Autoritarismo
- c.- La Desigualdad

2.- Miguel observa que los compañeros de su grupo les falta trabajar más....

- a.- Responsabilidad
- b.- Solidaridad
- c.- Participación

<p>Janet. Copyright</p> 	<p>Margarita es de Ayacucho y ha viajado con su familia a Lima por motivo de trabajo de sus padres. Ella nació con una dificultad para caminar pero heredó la hermosa voz de su abuela para cantar. Hoy sus padres la han llevado a su primer día de clases donde va a estudiar, está muy emocionada por conocer a sus compañeros de la escuela. Al ingresar a su aula, su maestra la presentó, ella emocionada pidió permiso a su maestra para entonarles una canción de su pueblo donde creció. Al escucharla Julieta expresó: “miren esa compañera nueva camina gracioso”. Toño echó a reír y dijo: más chistoso es como canta, illa es sirranita ¡. Todos empezaron a reír.</p>
---	---

3.- Los estudiantes no aplican con Margarita:

- a.- Obediencia
- b.- Exclusión
- c.- Inclusión

4.- La actitud de Toño demostró a Margarita que no valora

- a.- La forma de caminar
- b.- Las raíces culturales
- c.- La participación

5.- Margarita ha sentido de sus nuevos compañeros

- a.- Aceptación
- b.- Mal trato y desigualdad
- c.- Desconocimiento de cómo son las personas

Cristian está preocupado porque tiene que exponer su trabajo de investigación sobre las enfermedades bacterianas. Él no quiere ir a la escuela porque sabe que cada vez que alguien expone, sus compañeros se ríen o burlan cuando ellos salen al frente

Webquest Creator 2



6.- Sus compañeros de Cristian les falta trabajar en la escuela

- a.- El obedecer a la maestra las normas dadas por ella
- b.- El respeto a las normas o acuerdos dados por todos
- c.- El aceptar a sus compañeros como hablan

7.- A Cristian le falta controlar sus...

- a.- Talentos
- b.- Emociones
- c.- Conocimientos

Pepe tiene 11 años y cursa el sexto grado de primaria. Él cada vez que llega a la escuela a toda trata con “sobrenombres” o “chapas”, grita e insulta si es que no le dan lo que él les pide. Algunos compañeros le siguen y aplauden sus actitudes. Micaela le ha pedido en varias oportunidades que la llame por su nombre, que no ve gracioso su forma de ser y que a él no le va gustar que lo traten así, de seguir lo va acusar con la maestra.



8.- Micaela exige a Pepe:

- a.- Buen habla
- b.- Buen trato
- c.- Que la escuche

9.- Pepe se ha olvidado que todos tenemos

- a.- Nombres
- b.- Deberes
- c.- Derechos

10.- Pepe al escuchar a Micaela ha decidido....

- a.- Cambiar porque su maestra lo va a castigar
- b.- Pensar cómo molestarla de otra forma
- c.- Reflexionar y ponerse en la situación de sus compañeros

 <p>mx.depositphotos.com</p>	<p>La maestra Angélica durante el inicio de cada clase pide a los estudiantes establecer la forma como se va a trabajar. Hoy faltó la maestra Angélica y el auxiliar ingreso a suplantarla. Hernán al escucharla y ver que el auxiliar no hacía lo que su maestra trabajaba diariamente le expresó: “antes debemos establecer la forma cómo queremos trabajar para cumplir nuestros acuerdos”, él respondió: sigamos, eso no es importante;¡¡</p>
--	---

11.- Los estudiantes aprendieron aplicar:

- a.- Los valores
- b.- Normas de obediencia
- c.- Normas y acuerdos de convivencia

12.- Hernán sintió que sin normas de convivencia los estudiantes podían

- a.- Cumplir y hacer sus trabajos solos.
- b.- Hacer las tareas respetando a los demás.
- c.- Incumplir y no evaluar las actitudes durante el desarrollo de clases.

13.- Los estudiantes comprobaron que tenían.

- a.- Autonomía y autocontrol
- b.- Derechos
- c.- El reglamento de la escuela

14.- Es necesario que los estudiantes:

- a.- Se autoevalúen para saber que son buenos amigos.
- b.- Trabajen las normas porque serán retirados de la escuela por incumplirlas.
- c.- Propongan normas y respeten los acuerdos para la buena convivencia.

 <p>freepik .es</p>	<p>Paco es un niño muy tímido, delgado y de estatura pequeña. El grupo de Joaquín siempre aprovecha para quitarle la lonchera o empujarlo cuando lo ven cerca causándole fastidio constantemente. Ayer se enteraron que tenía Facebook por un amigo de él y han ingresado al Messenger dónde le escriben y se burlan por su contextura .Manuel amigo de Joaquín le ha advertido que eso le causa tristeza a Paco y que no está bien lo que hacen con él. Ellos le expresan estamos jugando y lo siguen haciendo.</p>
--	--

15.- El comportamiento de Joaquín está generando a Paco:

- a.- Un trastorno emocional y puede llegar hasta enfermarse depresivamente.
- b.- Un cambio de conducta y se vuelva agresivo con todos en la escuela.
- c.- Indiferencia y que no le interese el tratar a las personas de la misma forma

16.- El grupo de Joaquín se están volviendo...

- a.- Personas violentas y creen que de esa manera deben de jugar con todos
- b.- Cómplices de Joaquín y deben tener problemas que lo hacen comportarse de esa manera.
- c.- Indiferentes al sufrimiento de Paco porque creen que es forma de tratar a los demás.

17.- Paco necesita conversar con sus padres para recibir ayuda

- a.- De todos sus compañeros para golpear a Joaquín.
- b.- De la maestra para que ella llame la atención y castigue a Joaquín.
- c.- De un psicólogo y del Director para frenar estos abusos.

18.-Paco ha descubierto que Joaquín y su grupo tienen

- a.- Desconocimiento de lo que significa jugar y deberán asumir las consecuencias que generan.
- b.- Que saber que lo que hacen se llama bullying.
- c.- Que deben ser tratados por tener problemas en su salud mental.

19.- El Messenger es un medio para

- a.- Jugar y molestar a los compañeros
- b.- Comunicarse con respeto porque se puede generar en él trastornos emocionales.
- c.- Comunicarse para compartir tareas y juegos.

20.- Los niños como Paco que reciben violencia física o emocional

- a.- Deben comunicar a sus compañeros y ver la forma de defenderse
- b.- Deben de quedarse callados para evitar conflictos
- c.- Deben acudir a las personas que viven con él para conversar con las autoridades escolares y se haga respetar las normas por faltas cometidas.

¡Gracias por su participación!

ANEXO 4

BASE DE DATOS BASE DE DATOS PRE TEST

Convivencia Democrática PRE TEST																				
DOC.	Ejes de la Convivencia Escolar					Funciones de la Convivencia escolar									Líneas Estratégicas de la Convivencia escolar					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0
2	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1
3	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1
4	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
5	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0
6	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1
7	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1
8	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
9	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1
10	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1
11	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
12	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0
13	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1
14	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1
15	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
16	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
17	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1
18	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1
19	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
20	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0
21	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1
22	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1
23	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
24	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1
25	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
26	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
27	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1
28	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
29	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
30	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1

ANEXO 5

BASE DE DATOS POST TEST

Convivencia Democrática POS TEST																				
DOC.	Ejes de la Convivencia Escolar					Funciones de la Convivencia escolar									Líneas Estratégicas de la Convivencia escolar					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0
2	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1
3	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
7	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
8	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
10	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
12	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
13	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1
14	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
16	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
17	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1
18	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
19	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1
20	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
21	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
22	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
24	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
25	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
26	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
27	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
28	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
29	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
30	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1

ANEXO 6

PRUEBA PILOTO

CONFIABILIDAD

CONFIABILIDAD DEL EXAMEN KR-20

SUJETOS	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18	A19	A20
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
6	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
7	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0
8	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
9	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0
10	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1
11	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
13	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
14	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
15	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
16	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
17	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0
18	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
19	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0
20	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1
21	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1
26	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1

27	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0
28	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
p	0.28	0.17	0.17	0.24	0.38	0.24	0.10	0.17	0.24	0.38	0.24	0.14	0.17	0.24	0.38	0.24	0.10	0.21	0.24	0.38
q	0.72	0.83	0.83	0.76	0.62	0.76	0.90	0.83	0.76	0.62	0.76	0.86	0.83	0.76	0.62	0.76	0.90	0.79	0.76	0.62
p*q	0.20	0.14	0.14	0.18	0.24	0.18	0.09	0.14	0.18	0.24	0.18	0.12	0.14	0.18	0.24	0.18	0.09	0.16	0.18	0.24

COEFICIENTE KR-20=

0.824

Fuente: Elaboración Propia (2019)

Interpretación:

Considerando la siguiente escala (De Vellis, 2006, p.8)

Por debajo de .60 es inaceptable

De .60 a .65 es indeseable.

Entre .65 y .70 es mínimamente aceptable.

De .70 a .80 es respetable.

De .80 a .90 es buena

De .90 a 1.00 Muy buena

Siendo el coeficiente de KR-20 superior a 0.80 indicaría que el grado de confiabilidad del instrumento es buena.

ANEXO 7

CERTIFICADOS DE VALIDEZ DE CONVIVENCIA DEMOCRATICA

MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"Cuestionario de Convivencia democrática"

OBJETIVO:

Disminuir la violencia escolar enfatizando el control de comportamientos en los estudiantes para desarrollar una cultura de paz.

VARIABLE QUE EVALÚA:

Convivencia democrática.

DIRIGIDO A:

Estudiantes del 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25- Lima Este.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Ledesma Cuadros Mildred Jénica

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Dra. en Administración de la Educación

VALORACIÓN:

Muy alto	Alto <input checked="" type="checkbox"/>	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	--	-------	------	----------

 **UCV**
UNIVERSIDAD CAYMAHUASI
Dra. Mildred Jénica Ledesma Cuadros
CPPA N° 051627
CATEDRÁTICA DE LA ESCUELA DE POSTGRADO
DNI: 09936465

 ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CAYMAHUASI


FIRMA DEL EVALUADOR

DNI..... 09936465

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ENSEÑANZA CIENTÍFICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	DIMENSIÓN 1: Ejes de la Convivencia Escolar 1.- El grupo de Miguel incumple la... a.- La Democracia b.- El Autoritarismo c.- La Desigualdad	✓		✓		✓		
2	2.- Miguel observa que los compañeros de su grupo les falta trabajar más.... a.- Responsabilidad b.- Solidaridad c.- Participación	✓		✓		✓		
3	3.- Los estudiantes no aplican con Margarita: a.- Obediencia b.- Exclusión c.- Inclusión	✓		✓		✓		
4	4.- La actitud de Toño demostró a Margarita que no valora a.- La forma de caminar b.- Las raíces culturales c.- La participación	✓		✓		✓		
5	5.- Margarita ha sentido de sus nuevos compañeros a.- Aceptación b.- Mal trato y desigualdad c.- Desconocimiento de cómo son las personas	✓		✓		✓		
6	DIMENSIÓN 2: Funciones de la Convivencia escolar 6.- Sus compañeros de Cristian les falta trabajar en la escuela a.- El obedecer a la maestra las normas dadas por ella	Sj	No	Si	No	Si	No	
		✓		✓		✓		

	b.- El respeto a las normas o acuerdos dados por todos c.- El aceptar a sus compañeros como hablan	✓		✓		✓		✓	
7	7.- A Cristian le falta controlar sus... a.- Talentos b.- Emociones c.- Conocimientos	✓		✓		✓		✓	
8	8.- Micaela exige a Pepe: a.- Buen habla b.- Buen trato c.- Que la escuche	✓		✓		✓		✓	
9	9.- Pepe se ha olvidado que todos tenemos a.- Nombres b.- Deberes c.- Derechos	✓		✓		✓		✓	
10	10.- Pepe al escuchar a Micaela ha decidido.... a.- Cambiar porque su maestra lo va a castigar b.- Pensar cómo molestarla de otra forma c.- Reflexionar y ponerse en la situación de sus compañeros	✓		✓		✓		✓	
11	11.- Los estudiantes aprendieron aplicar: a.- Los valores b.- Normas de obediencia c.- Normas y acuerdos de convivencia	✓		✓		✓		✓	
	DIMENSIÓN 3: Líneas Estratégicas de la Convivencia	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
12	12.- Hernán sintió que sin normas de convivencia los estudiantes podían a.- Cumplir y hacer sus trabajos solos. b.- Hacer las tareas respetando a los demás. c.- Incumplir y no evaluar las actitudes durante el desarrollo de clases.	✓		✓		✓		✓	

13	13.- Los estudiantes comprobaron que tenían. a.- Autonomía y autocontrol b.- Derechos c.- El reglamento de la escuela	✓	✓	✓	✓	✓		
14	14.- Es necesario que los estudiantes: a.- Se autoevalúen para saber que son buenos amigos. b.- Trabajen las normas porque serán retirados de la escuela por incumplirlas. c.- Propongan normas y respeten los acuerdos para la buena convivencia.	✓	✓	✓	✓	✓		
15	15.- El comportamiento de Joaquín está generando a Paco: a.- Un trastorno emocional y puede llegar hasta enfermarse depresivamente. b.- Un cambio de conducta y se vuelve agresivo con todos en la escuela. c.- Indiferencia y que no le interese el tratar a las personas de la misma forma.	✓	✓	✓	✓	✓		
16	16.- El grupo de Joaquín se están volviendo... a.- Personas violentas y creen que de esa manera deben de jugar con todos b.- Cómplices de Joaquín y deben tener problemas que lo hacen comportarse de esa manera. c.- Indiferentes al sufrimiento de Paco porque creen que es forma de tratar a los demás.	✓	✓	✓	✓	✓		
17	17.- Paco necesita conversar con sus padres para recibir ayuda a.- De todos sus compañeros para golpear a Joaquín. b.- De la maestra para que ella llame la atención y castigue a Joaquín. c.- De un psicólogo y del Director para frenar estos abusos.	✓	✓	✓	✓	✓		
18	18.-Paco ha descubierto que Joaquín y su grupo tienen	✓	✓	✓	✓	✓		

	a.- Desconocimiento de lo que significa jugar y deberán asumir las consecuencias que generan. b.- Que saber que lo que hacen se llama bullying. c.- Que deben ser tratados por tener problemas en su salud mental.	✓	✓	✓	✓		
19	19.- El Messenger es un medio para a.- Jugar y molestar a los compañeros b.- Comunicarse con respeto porque se puede generar en él trastornos emocionales. c.- Comunicarse para compartir tareas y juegos.	✓	✓	✓	✓		
20	20.- Los niños como Paco que reciben violencia física o emocional a.- Deben comunicar a sus compañeros y ver la forma de defenderse b.- Deben de quedarse callados para evitar conflictos c.- Deben de acudir a las personas que viven con él para conversar con las autoridades escolares y se haga respetar las normas por faltas cometidas.	✓	✓	✓	✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Sedesma Cuadro Mildred J. DNI: 09936465

Grado y Especialidad del validador: D.N.A. en Administración de la Educación

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem; es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planeados son suficientes para medir la dimensión

San Juan de Lurigancho 23 de 11 del 2019




MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS : PROGRAMA PARAMIGABLE EN LA CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA EN ESTUDIANTES DE FE Y ALEGRÍA N°25,LIMA ESTE – 2I

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
				INCORRECTO	CORRECTO	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN	RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR	RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM	RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA
	Ejes de la Convivencia Escolar	Democrática	1.-El grupo de Miguel incumple la... a.- La Democracia b.- El Autoritarismo c.- La Desigualdad			✓	✓	✓	✓
			2. Miguel observa que los compañeros de su grupo les falta trabajar más.... a.- Responsabilidad b.- Solidaridad c.- Participación			✓	✓	✓	✓
		Inclusión	3.- Los estudiantes no aplican con Margarita: a.- Obediencia b.- Exclusión c.- Inclusión			✓	✓	✓	✓
			Interculturalidad	4.- La actitud de Toño demostró a Margarita que no valora a.- La forma de caminar b.- Las raíces culturales c.- La participación			✓	✓	✓
		5.- Margarita ha sentido de sus nuevos compañeros a.- Aceptación b.- Mal trato y desigualdad c.- Desconocimiento de cómo son las personas				✓	✓	✓	✓
	convivencia escolar	Formadora	6.- Sus compañeros de Cristian les falta trabajar en la escuela a.- El obedecer a la maestra las normas dadas por ella b.- El respeto a las normas o acuerdos dados por todos c.- El aceptar a sus compañeros como hablan			✓	✓	✓	✓
			7.- A Cristian le falta controlar sus... a.- Talentos b.- Emociones c.- Conocimientos			✓	✓	✓	✓
			8.- Micaela exige a Pepe: a.- Buen habla b.- Buen trato c.- Que la escuche			✓	✓	✓	✓

convivencia

a.- Buen habla
b.- Buen trato
c.- Que la escuche

✓ ✓ ✓ ✓

Convivencia Democrática: Es la construcción con la participación de todos y todos una convivencia escolar democrática que contribuya a generar un clima propicio para los aprendizajes.

Funciones de la con								
Protectora	9.- Pepe se ha olvidado que todos tenemos a.- Nombres b.- Deberes c.- Derechos			✓	✓	✓	✓	✓
Reguladora	10.- Pepe al escuchar a Micaela ha decidido... a.- Cambiar porque su maestra lo va a castigar b.- Pensar cómo molestarla de otra forma c.- Reflexionar y ponerse en la situación de sus compañeros			✓	✓	✓	✓	✓
	11.- Los estudiantes aprendieron aplicar: a.- Los valores b.- Normas de obediencia c.- Normas y acuerdos de convivencia			✓	✓	✓	✓	✓
la convivencia	12.- Hernán sintió que sin normas de convivencia los estudiantes podían a.- Cumplir y hacer sus trabajos solos. b.- Hacer las tareas respetando a los demás. c.- Incumplir y no evaluar las actitudes durante el desarrollo de clases.			✓	✓	✓	✓	✓
	13.- Los estudiantes comprobaron que tenían. a.- Autonomía y autocontrol b.- Derechos c.- El reglamento de la escuela			✓	✓	✓	✓	✓
	14.- Es necesario que los estudiantes: a.- Se autoevalúen para saber que son buenos amigos. b.- Trabajen las normas porque serán retirados de la escuela por incumplirlas. c.- Propongan normas y respeten los acuerdos para la buena convivencia.			✓	✓	✓	✓	✓
	15.- El comportamiento de Joaquín está generando a Paco: a.- Un trastorno emocional y puede llegar hasta enfermarse depresivamente. b.- Un cambio de conducta y se vuelve agresivo con todos en la escuela. c.- Indiferencia y que no le interesa el tratar a las personas de la misma forma.			✓	✓	✓	✓	✓

Lineas estratégicas de la convivencia escolar	Bullying	16.- El grupo de Joaquín se están volviendo... a.- Personas violentas y creen que de esa manera deben de jugar con todos b.- Cómplices de Joaquín y deben tener problemas que lo hacen comportarse de esa manera. c.- Indiferentes al sufrimiento de Paco porque creen que es forma de tratar a los demás.			✓	✓	✓	✓	✓
		17.- Paco necesita conversar con sus padres para recibir ayuda a.- De todos sus compañeros para golpear a Joaquín. b.- De la maestra para que ella llame la atención y castigue a Joaquín. c.- De un psicólogo y del Director para frenar estos abusos.			✓	✓	✓	✓	✓
		18.- Paco ha descubierto que Joaquín y su grupo tienen a.- Desconocimiento de lo que significa jugar y deberán asumir las consecuencias que generan. b.- Que saber que lo que hacen se llama bullying. c.- Que deben ser tratados por tener problemas en su salud mental.			✓	✓	✓	✓	✓
	Ciberbullying	19.- El Messenger es un medio para a.- Jugar y molestar a los compañeros b.- Comunicarse con respeto porque se puede generar en él trastornos emocionales. c.- Comunicarse para compartir tareas y juegos.			✓	✓	✓	✓	✓
		20.- Los niños como Paco que reciben violencia física o emocional a.- Deben comunicar a sus compañeros y ver la forma de defenderse b.- Deben de quedarse callados para evitar conflictos c.- Deben de acudir a las personas que viven con él para conversar con las autoridades escolares y se haga respetar las normas por faltas cometidas.			✓	✓	✓	✓	✓

M. Cordero



Dr. Mildred Jénica Cordero Cordero
CPP# N° 051627
CATEDRÁTICA DE LA ESCUELA DE POSTGRADO
DNI: 09838465

MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"Cuestionario de Convivencia democrática"

OBJETIVO:

Disminuir la violencia escolar enfatizando el control de comportamientos en los estudiantes para desarrollar una cultura de paz.

VARIABLE QUE EVALÚA:

Convivencia democrática.

DIRIGIDO A:

Estudiantes del 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25- Lima Este.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

RIVERA ARELLANO EDITH GISSELA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

DOCTORA

VALORACIÓN:

Muy alto	Alto <input checked="" type="checkbox"/>	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	--	-------	------	----------


Dra. Rivera Arellano Edith Gissela
DOCENTE EN INVESTIGACION
FIRMA DEL EVALUADOR
DNI.....41154085.....

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ENSEÑANZA CIENTÍFICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Ejes de la Convivencia Escolar							
1	1.-El grupo de Miguel incumple la... a.- La Democracia b.- El Autoritarismo c.- La Desigualdad	✓		✓		✓		
2	2. Miguel observa que los compañeros de su grupo les falta trabajar más... a.- Responsabilidad b.- Solidaridad c.- Participación	✓		✓		✓		
3	3.- Los estudiantes no aplican con Margarita: a.- Obediencia b.- Exclusión c.- Inclusión	✓		✓		✓		
4	4.- La actitud de Toño demostró a Margarita que no valora a.- La forma de caminar b.- Las raíces culturales c.- La participación	✓		✓		✓		
5	5.- Margarita ha sentido de sus nuevos compañeros a.- Aceptación b.- Mal trato y desigualdad c.- Desconocimiento de cómo son las personas	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: Funciones de la Convivencia escolar							
6	6.- Sus compañeros de Cristian les falta trabajar en la escuela a.- El obedecer a la maestra las normas dadas por ella	✓		✓		✓		

	b.- El respeto a las normas o acuerdos dados por todos c.- El aceptar a sus compañeros como hablan	✓	✓	✓	✓	✓		
7	7.- A Cristian le falta controlar sus... a.- Talentos b.- Emociones c.- Conocimientos	✓	✓	✓	✓	✓		
8	8.- Micaela exige a Pepe: a.- Buen habla b.- Buen trato c.- Que la escuche	✓	✓	✓	✓	✓		
9	9.- Pepe se ha olvidado que todos tenemos a.- Nombres b.- Deberes c.- Derechos	✓	✓	✓	✓	✓		
10	10.- Pepe al escuchar a Micaela ha decidido.... a.- Cambiar porque su maestra lo va a castigar b.- Pensar cómo molestarla de otra forma c.- Reflexionar y ponerse en la situación de sus compañeros	✓	✓	✓	✓	✓		
11	11.- Los estudiantes aprendieron aplicar: a.- Los valores b.- Normas de obediencia c.- Normas y acuerdos de convivencia	✓	✓	✓	✓	✓		
	DIMENSIÓN 3: Líneas Estratégicas de la Convivencia	Si	No	Si	No	Si	No	
12	12.- Hernán sintió que sin normas de convivencia los estudiantes podían a.- Cumplir y hacer sus trabajos solos. b.- Hacer las tareas respetando a los demás. c.- Incumplir y no evaluar las actitudes durante el desarrollo de clases.	✓		✓		✓		✓

13	13.- Los estudiantes comprobaron que tenían. a.- Autonomía y autocontrol b.- Derechos c.- El reglamento de la escuela	✓	✓	✓	✓	✓		
14	14.- Es necesario que los estudiantes: a.- Se autoevalúen para saber que son buenos amigos. b.- Trabajen las normas porque serán retirados de la escuela por incumplirlas. c.- Propongan normas y respeten los acuerdos para la buena convivencia.	✓	✓	✓	✓	✓		
15	15.- El comportamiento de Joaquín está generando a Paco: a.- Un trastorno emocional y puede llegar hasta enfermarse depresivamente. b.- Un cambio de conducta y se vuelva agresivo con todos en la escuela. c.- Indiferencia y que no le interese el tratar a las personas de la misma forma.	✓	✓	✓	✓	✓		
16	16.- El grupo de Joaquín se están volviendo... a.- Personas violentas y creen que de esa manera deben de jugar con todos b.- Cómplices de Joaquín y deben tener problemas que lo hacen comportarse de esa manera. c.- Indiferentes al sufrimiento de Paco porque creen que es forma de tratar a los demás.	✓	✓	✓	✓	✓		
17	17.- Paco necesita conversar con sus padres para recibir ayuda a.- De todos sus compañeros para golpear a Joaquín. b.- De la maestra para que ella llame la atención y castigue a Joaquín. c.- De un psicólogo y del Director para frenar estos abusos.	✓	✓	✓	✓	✓		
18	18.- Paco ha descubierto que Joaquín y su grupo tienen							

	a.- Desconocimiento de lo que significa jugar y deberán asumir las consecuencias que generan. b.- Que saber que lo que hacen se llama bullying. c.- Que deben ser tratados por tener problemas en su salud mental.	✓	✓	✓	✓	✓		
19	19.- El Messenger es un medio para a.- Jugar y molestar a los compañeros b.- Comunicarse con respeto porque se puede generar en él trastornos emocionales. c.- Comunicarse para compartir tareas y juegos.	✓	✓	✓	✓	✓		
20	20.- Los niños como Paco que reciben violencia física o emocional a.- Deben comunicar a sus compañeros y ver la forma de defenderse b.- Deben de quedarse callados para evitar conflictos c.- Deben de acudir a las personas que viven con él para conversar con las autoridades escolares y se haga respetar las normas por faltas cometidas.	✓	✓	✓	✓	✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: RIVERA ARELLANO EDITH GISELLA DNI: 41154085

Grado y Especialidad del validador: DOCTOR EN METODOLOGIA DE INVESTIGACION

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

San Juan de Lurigancho 07 de 12 del 2019

 Dra. Rivera Arellano Edith Gisella
 DOCENTE EN INVESTIGACION
 ESCUELA DE POSGRADO UCV

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS : PROGRAMA PARAMIGABLE EN LA CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA EN ESTUDIANTES DE FE Y ALEGRIA N°25, LIMA ESTE - 21

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
				INCORRECTO	CORRECTO	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN	RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR	RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM	RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA
Convivencia escolar	Ejes de la Convivencia Escolar	Democrática	1.-El grupo de Miguel incumple la... a.- La Democracia b.- El Autoritarismo c.- La Desigualdad			✓	✓	✓	✓
			2. Miguel observa que los compañeros de su grupo les falta trabajar más.... a.- Responsabilidad b.- Solidaridad c.- Participación			✓	✓	✓	✓
		Inclusión	3.- Los estudiantes no aplican con Margarita: a.- Obediencia b.- Exclusión c.- Inclusión			✓	✓	✓	✓
			Interculturalidad	4.- La actitud de Toño demostró a Margarita que no valora a.- La forma de caminar b.- Las raíces culturales c.- La participación			✓	✓	✓
		5.- Margarita ha sentido de sus nuevos compañeros a.- Aceptación b.- Maltrato y desigualdad c.- Desconocimiento de cómo son las personas				✓	✓	✓	✓
	Formadora	Formadora	6.- Sus compañeros de Cristian les falta trabajar en la escuela a.- El obedecer a la maestra las normas dadas por ella b.- El respeto a las normas o acuerdos dados por todos c.- El aceptar a sus compañeros como hablan			✓	✓	✓	✓
			7.- A Cristian le falta controlar sus... a.- Talentos b.- Emociones c.- Conocimientos			✓	✓	✓	✓
			8.- Micaela exige a Pepe: a.- Buen habla b.- Buen trato c.- Que la escuche			✓	✓	✓	✓


 Dra. Rivera Arellano Edith Gissela
 DOCENTE EN INVESTIGACIÓN
 ESCUELA DE POSGRADO UCV

Lineas estratégicas de la convivencia escolar	Bullying	16.- El grupo de Joaquín se están volviendo... a.- Personas violentas y creen que de esa manera deben de jugar con todos b.- Cómplices de Joaquín y deben tener problemas que lo hacen comportarse de esa manera. c.- Indiferentes al sufrimiento de Paco porque creen que es forma de tratar a los demás.			✓	✓	✓	✓	✓	
		17.- Paco necesita conversar con sus padres para recibir ayuda a.- De todos sus compañeros para golpear a Joaquín. b.- De la maestra para que ella llame la atención y castigue a Joaquín. c.- De un psicólogo y del Director para frenar estos abusos.			✓	✓	✓	✓	✓	✓
		18.- Paco ha descubierto que Joaquín y su grupo tienen a.- Desconocimiento de lo que significa jugar y deberán asumir las consecuencias que generan. b.- Que saber que lo que hacen se llama bullying. c.- Que deben ser tratados por tener problemas en su salud mental.			✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Ciberbullying	19.- El Messenger es un medio para a.- Jugar y molestar a los compañeros b.- Comunicarse con respeto porque se puede generar en él trastornos emocionales. c.- Comunicarse para compartir tareas y juegos.			✓		✓	✓	✓	
		20.- Los niños como Paco que reciben violencia física o emocional a.- Deben comunicar a sus compañeros y ver la forma de defenderse b.- Deben de quedarse callados para evitar conflictos c.- Deben de acudir a las personas que viven con él para conversar con las autoridades escolares y se haga respetar las normas por faltas cometidas.			✓	✓	✓	✓	✓	


 Dra. Rivera Arellano Edith Cissela
 DOCENTE EN INVESTIGACION
 ESCUELA DE POSGRADO JCV

Convivencia Democrática: Es la construcción con la participación de todas y todos una convivencia escolar democrática que contribuya a generar un clima propicio para los aprendizajes.

Funciones de la con									
Protectora	9.- Pepe se ha olvidado que todos tenemos								
	a.- Nombres			✓	✓	✓	✓	✓	
	b.- Deberes								
Reguladora	c.- Derechos								
	10.- Pepe al escuchar a Micaela ha decidido....			✓	✓	✓	✓	✓	
	a.- Cambiar porque su maestra lo va a castigar								
la convivencia	b.- Pensar cómo molestarla de otra forma								
	c.- Reflexionar y ponerse en la situación de sus compañeros								
	11.- Los estudiantes aprendieron aplicar:			✓	✓	✓	✓	✓	
la convivencia	a.- Los valores								
	b.- Normas de obediencia								
	c.- Normas y acuerdos de convivencia								
	12.- Hernán sintió que sin normas de convivencia los estudiantes podían			✓	✓	✓	✓	✓	
la convivencia	a.- Cumplir y hacer sus trabajos solos.								
	b.- Hacer las tareas respetando a los demás.								
	c.- Incumplir y no evaluar las actitudes durante el desarrollo de clases.								
la convivencia	13.- Los estudiantes comprobaron que tenían.			✓					✓
	a.- Autonomía y autocontrol								
	b.- Derechos								
la convivencia	c.- El reglamento de la escuela								
	14.- Es necesario que los estudiantes:			✓	✓	✓	✓	✓	
	a.- Se autoevalúen para saber que son buenos amigos.								
la convivencia	b.- Trabajen las normas porque serán retirados de la escuela por incumplirlas.								
	c.- Propongan normas y respeten los acuerdos para la buena convivencia.								
	15.- El comportamiento de Joaquín está generando a Paco:			✓	✓	✓	✓	✓	
la convivencia	a.- Un trastorno emocional y puede llegar hasta enfermarse depresivamente.								
	b.- Un cambio de conducta y se vuelve agresivo con todos en la escuela.								
	c.- Indiferencia y que no le interesa el tratar a las personas de la misma forma.								

[Firma]
 Dra. Rivera Arellano Edith Gissela
 DOCENTE EN INVESTIGACIÓN
 ESCUELA DE POSGRADO UCV

MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"Cuestionario de Convivencia democrática"

OBJETIVO:

Disminuir la violencia escolar enfatizando el control de comportamientos en los estudiantes para desarrollar una cultura de paz.

VARIABLE QUE EVALÚA:

Convivencia democrática.

DIRIGIDO A:

Estudiantes del 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25- Lima Este.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Fartán Pimentel Johnny Félix

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Doctor en Educación

VALORACIÓN:

Muy alto	Alto <input checked="" type="checkbox"/>	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	--	-------	------	----------


Dr. Johnny Félix Fartán Pimentel
Docente Investigador
FIRMA DEL EVALUADOR

DN: 06259132

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ENSEÑANZA CIENTÍFICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	DIMENSION 1: Ejes de la Convivencia Escolar 1.- El grupo de Miguel incumple la... a.- La Democracia b.- El Autoritarismo c.- La Desigualdad	✓		✓		✓		
2	2.- Miguel observa que los compañeros de su grupo les falta trabajar más.... a.- Responsabilidad b.- Solidaridad c.- Participación	✓		✓		✓		
3	3.- Los estudiantes no aplican con Margarita: a.- Obediencia b.- Exclusión c.- Inclusión	✓		✓		✓		
4	4.- La actitud de Toño demostró a Margarita que no valora a.- La forma de caminar b.- Las raíces culturales c.- La participación	✓		✓		✓		
5	5.- Margarita ha sentido de sus nuevos compañeros a.- Aceptación b.- Mal trato y desigualdad c.- Desconocimiento de cómo son las personas	✓		✓		✓		
6	DIMENSION 2: Funciones de la Convivencia escolar 6.- Sus compañeros de Cristian les falta trabajar en la escuela a.- El obedecer a la maestra las normas dadas por ella	✓		✓		✓		

13	<p>13.- Los estudiantes comprobaron que tenían.</p> <p>a.- Autonomía y autocontrol</p> <p>b.- Derechos</p> <p>c.- El reglamento de la escuela</p>	✓	✓	✓	✓	✓
14	<p>14.- Es necesario que los estudiantes:</p> <p>a.- Se autoevalúen para saber que son buenos amigos.</p> <p>b.- Trabajen las normas porque serán retirados de la escuela por incumplirlas.</p> <p>c.- Propongan normas y respeten los acuerdos para la buena convivencia.</p>	✓	✓	✓	✓	✓
15	<p>15.- El comportamiento de Joaquín está generando a Paco:</p> <p>a.- Un trastorno emocional y puede llegar hasta enfermarse depresivamente.</p> <p>b.- Un cambio de conducta y se vuelva agresivo con todos en la escuela.</p> <p>c.- Indiferencia y que no le interese el tratar a las personas de la misma forma.</p>	✓	✓	✓	✓	✓
16	<p>16.- El grupo de Joaquín se están volviendo...</p> <p>a.- Personas violentas y creen que de esa manera deben de jugar con todos</p> <p>b.- Cómplices de Joaquín y deben tener problemas que lo hacen comportarse de esa manera.</p> <p>c.- Indiferentes al sufrimiento de Paco porque creen que es forma de tratar a los demás.</p>	✓	✓	✓	✓	✓
17	<p>17.- Paco necesita conversar con sus padres para recibir ayuda</p> <p>a.- De todos sus compañeros para golpear a Joaquín.</p> <p>b.- De la maestra para que ella llame la atención y castigue a Joaquín.</p> <p>c.- De un psicólogo y del Director para frenar estos abusos.</p>	✓	✓	✓	✓	✓
18	<p>18.- Paco ha descubierto que Joaquín y su grupo tienen</p>					

	a.- Desconocimiento de lo que significa jugar y deberán asumir las consecuencias que generan. b.- Que saber que lo que hacen se llama bullying. c.- Que deben ser tratados por tener problemas en su salud mental.	✓	✓	✓	✓	✓
19	19.- El Messenger es un medio para a.- Jugar y molestar a los compañeros b.- Comunicarse con respeto porque se puede generar en él trastornos emocionales. c.- Comunicarse para compartir tareas y juegos.	✓	✓	✓	✓	✓
20	20.- Los niños como Paço que reciben violencia física o emocional a.- Deben comunicar a sus compañeros y ver la forma de defenderse b.- Deben de quedarse callados para evitar conflictos c.- Deben de acudir a las personas que viven con él para conversar con las autoridades escolares y se haga respetar las normas por faltas cometidas.	✓	✓	✓	✓	✓

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay Suficiencia
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Farfán Pimentel Johnny DNI: 08269132

Grado y Especialidad del validador: Doctor en Educación

San Juan de Lurigancho de del del 2019



Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planeados son suficientes para medir la dimensión

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS : PROGRAMA PARAMIGABLE EN LA CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA EN ESTUDIANTES DE FE Y ALEGRIA N°25, LIMA ESTE – 21

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
				INCORRECTO	CORRECTO	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN	RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR	RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS	RELACIÓN ENTRE EL ITEMS LA OPCIÓN DE RESPUESTA	
Convivencia escolar	Ejes de la Convivencia Escolar	Democrática	1.- El grupo de Miguel incumple la... a.- La Democracia b.- El Autoritarismo c.- La Desigualdad			✓	✓	✓	✓	
			2.- Miguel observa que los compañeros de su grupo les falta trabajar más.... a.- Responsabilidad b.- Solidaridad c.- Participación			✓	✓	✓	✓	
		Inclusión	3.- Los estudiantes no aplican con Margarita: a.- Obediencia b.- Exclusión c.- Inclusión			✓	✓	✓	✓	
			4.- La actitud de Toño demostró a Margarita que no valora a.- La forma de caminar b.- Las raíces culturales c.- La participación			✓	✓	✓	✓	
		Interculturalidad	5.- Margarita ha sentido de sus nuevos compañeros a.- Aceptación b.- Mal trato y desigualdad c.- Desconocimiento de cómo son las personas			✓	✓	✓	✓	
	Formadora	6.- Sus compañeros de Cristian les falta trabajar en la escuela a.- El obedecer a la maestra las normas dadas por ella b.- El respeto a las normas o acuerdos dados por todos c.- El aceptar a sus compañeros como hablan			✓	✓	✓	✓		
			7.- A Cristian le falta controlar sus... a.- Talentos b.- Emociones c.- Conocimientos			✓	✓	✓	✓	
		8.- Micaela exige a Pepe: a.- Buen habla b.- Buen trato c.- Que la escuche			✓	✓	✓	✓		


ESCUELA DE POSTGRADO
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
 Dr. Johnny Félix Farfán Pimentel
 Docente Investigador

Convivencia Democrática: Es la construcción con la participación de todas y todos una convivencia escolar democrática que contribuya a generar un clima propicio para los aprendizajes.

Funciones de la con	Protectora	9.- Pepe se ha olvidado que todos tenemos a.- Nombres b.- Deberes c.- Derechos							
	Reguladora	10.- Pepe al escuchar a Micaela ha decidido... a.- Cambiar porque su maestra lo va a castigar b.- Pensar cómo molestarla de otra forma c.- Reflexionar y ponerse en la situación de sus compañeros							
		11.- Los estudiantes aprendieron aplicar: a.- Los valores b.- Normas de obediencia c.- Normas y acuerdos de convivencia							
la convivencia		12.- Hernán sintió que sin normas de convivencia los estudiantes podían a.- Cumplir y hacer sus trabajos solos. b.- Hacer las tareas respetando a los demás. c.- Incumplir y no evaluar las actitudes durante el desarrollo de clases.							
		13.- Los estudiantes comprobaron que tenían. a.- Autonomía y autocontrol b.- Derechos c.- El reglamento de la escuela							
		14.- Es necesario que los estudiantes: a.- Se autoevalúen para saber que son buenos amigos. b.- Trabajen las normas porque serán retirados de la escuela por incumplirlas. c.- Propongan normas y respeten los acuerdos para la buena convivencia.							
		15.- El comportamiento de Joaquín está generando a Paco: a.- Un trastorno emocional y puede llegar hasta enfermarse depresivamente. b.- Un cambio de conducta y se vuelva agresivo con todos en la escuela. c.- Indiferencia y que no le interese el tratar a las personas de la misma forma.							



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

05 DIC. 2019
Escuela de Posgrado



"Año de la Lucha Contra la Corrupción e Impunidad"

Lima, 03 DE DICIEMBRE DE 2019

Carta P.1262 – 2019 EPG – UCV LE

SEÑOR(A)
JORGE, MALLEA MAMANI
FE Y ALEGRIA 25
ATENCIÓN:
DIRECTOR

Asunto: Carta de Presentación del estudiante Ana María VILLEGAS ALVAREZ

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a Ana Maria VILLEGAS ALVAREZ identificado(a) con DNI N.° 08340430 y código de matrícula N.° 7000344280; estudiante del Programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

Programa "Paramigables" en la convivencia democrática en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25, Lima Este - 2019

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente,



Raúl Delgado Arenas
Dr. Raúl Delgado Arenas
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE



P. J. Mallea
PADRE JORGE MALLEA CSC
DNI: 10116294
DIRECTOR

06-12-2019

LIMA NORTE Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos. Tel.:(+511) 202 4342 Fax:(+511) 202 4343
LIMA ESTE Av. del Parque 640, Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho Tel.:(+511) 200 9030 Anx.:2510.
ATE Carretera Central Km. 8.2 Tel.:(+511) 200 9030 Anx.: 8184
CALLAO Av. Argentina 1795 Tel.:(+511) 202 4342 Anx.: 2650.

ANEXO 8
ARTÍCULO CIENTÍFICO

1. TÍTULO

Programa “Paramigable” en la convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25, Lima Este. 2019.

2. AUTOR

Br. Ana Maria Villegas Alvarez

anavia41@hotmail.com

Estudiante del Programa Maestría en Administración de la Educación de la Escuela de Postgrado de la Universidad Cesar Vallejo.

3. RESUMEN

El artículo nos lleva a reflexionar sobre la investigación realizada si existe la mejora en las relaciones interpersonales entre los estudiantes al aplicarse el Programa “Paramigable” a través de la convivencia escolar. Por tal sentido se planteó como objetivo general determinar el efecto del programa “Paramigable” en la convivencia democrática entre estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25, Lima Este .2019 , la muestra consideró a 30 estudiantes del 6to grado de primaria específicamente la sección A de educación básica regular con una población de 120 estudiantes , se empleó las variables: Programa “Paramigable” consta de 20 sesiones de aprendizajes con acciones dirigidas a los juegos tradicionales y Convivencia democrática.

4. PALABRAS CLAVE

Programa, convivencia, democracia.

5. ABSTRACT

The article leads us to reflect on the research carried out if there is an improvement in interpersonal relationships between students when applying the “Paramigable” Program through school coexistence. For this reason, the general objective was to determine the effect of the “Paramigable” program on democratic coexistence among students of the Fe y Alegría Educational Institution No. 25, East Lima .2019, the sample considered 30 students

of the 6th grade of elementary school specifically Section A of regular basic education with a population of 120 students, the variables were used: “Paramigable” Program consists of 20 learning sessions with actions aimed at traditional games and Democratic coexistence.

6. KEYWORDS

Program, coexistence, democracy.

7. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es el resultado de la investigación realizada si existe la mejora en las relaciones interpersonales entre los estudiantes al aplicarse el Programa “Paramigable” a través de la convivencia escolar.

Cada día se observa un mayor índice en las escuelas de violencia física y emocional entre estudiantes a través de las relaciones interpersonales que nos invitan a reflexionar y buscar estrategias para mejorar la convivencia escolar. Shultz y Guimaraes-Iosif (2012) refiere que las escuelas deben presentar como proyecto la democracia. Podemos afirmar de esta manera que la convivencia escolar ha venido afirmándose como campo de estudio de tal forma que es necesario que las escuelas elaboren proyectos con estrategias para mejorar la convivencia escolar.

Los estudiantes de la institución educativa provienen de las zonas altas y de Asentamientos Humanos cercanos al local escolar donde la violencia no sólo lo observan en la sociedad que la circundan sino que la viven dentro de sus hogares en el cual se desarrollan carentes de normas y respeto hacia los demás y el bien común, trayendo esas conductas agresivas a la escuela y expresadas en el trato de sus compañeros o juegos que realizan afectando sus aprendizajes o el deseo de permanecer en la escuela como refiere Barbeito (2019) el objetivo fundamental de la educación es proporcionar un ambiente adecuado para poder tener un aprendizaje centrado en las normas y relaciones personales adecuadas.

La teoría de Aprendizaje de Vygotsky socio-cultural se basa en el aprendizaje a través de las relaciones interpersonales. Según Agará-Barrera (2016) nos menciona que las relaciones interpersonales con democracia hace factible de mejorar los lazos de amistad, mejor comunicación y fortalecen las actitudes y valores de respeto y aceptación.

La variable a estudiar sobre la convivencia democrática posee las siguientes dimensiones: Eje de Convivencia Escolar, Funciones de la Convivencia escolar y Líneas Estratégicas de la Convivencia escolar, según Minedu (2016) determina que las escuelas deben presentar un trabajo con la misma normatividad direccionando a la convivencia escolar expresados dentro de la labor pedagógica. Así mismo Morales (2018) nos refiere las relaciones escolares como las maneras de proponer normas de relación entre los miembros de la comunidad educativa, caracterizada por el cumplimiento de valores y la responsabilidad con sus labores, siendo su fin lograr que en los colegios se viva en democracia y participación ciudadana.

A través de lo observado y de las necesidades estudiantiles se plantea los juegos tradicionales como acciones motivadoras que al ser realizadas en grupo se mejore y establezca las buenas relaciones interpersonales cumpliendo normas y acatando los acuerdos grupales a través de la reflexión y actitudes de cambio para desarrollar una cultura de paz.. Minedu (2018) nos refiere que el ser humano es social y aprende a través de la interacción con otros por lo que se relacionará y crea lazos de convivencia y para que exista una cultura de paz y democracia es necesaria desarrollar en los estudiantes valores como justicia, respeto y responsabilidad el cual ayudará a que sean personas con actitudes democráticas tolerantes, asertivos y tengan equidad con todos .Así mismo se desarrollará la comunicación con libertad y conducta reflexiva siendo conducidos a participar después como ciudadanos constructores de paz en busca del bien común.

8. METODOLOGÍA

Respecto a la metodología, considerando que es un conjunto de métodos en el marco de la presente investigación científica, se detalla a continuación.

Esta investigación es de tipo aplicada, diseño pre experimental sin grupo de control pero si un grupo experimental como proponen Ulin, Robinson y Toley (2005) quienes manifiestan que el tipo aplicada en la investigación es generar conocimiento de un programa ejecutado de forma directa en un período convencional dentro de un grupo social.

Así mismo Lozada (2014) quien expresó la investigación de tipo aplicada tiene por finalidad la reproducción de nuevos juicios cognitivos con la ejecución directa y a tiempos determinados dentro de la población satisfactoriamente. Este tipo estudio muestra un valor yuxtapuesto por el uso del conocimiento. Se desarrolla bienestar por la diversificación y

avance grupal. Hace referencia en el incremento logrado del grupo y en la elaboración de nuevas acciones.

Basándose en lo propuesto por Baptista, Hernández, Fernández (2016) este estudio es de diseño pre experimental porque su grado de control es mínimo.

Para el estudio estadístico de las variables, utilizó las pruebas piloto los programas SPSS V. 24, orientadas a la descripción estadística aplicada en la educación. Tabuladas en cuadros y representadas en gráficos para la distribución de los datos, expresados dentro de un nivel de medida, para decisión determinada la que se le denomina la estadística paramétrica, mediante el Shapiro-Wilk analiza la normalidad de los datos y las diferencias en las medianas mediante la prueba de Wilconxon de esa manera determinar no paramétrica.

La confiabilidad del instrumento del examen de convivencia democrática. fue determinado el coeficiente de KR-20 superior a 0.80 indicaría que el grado de confiabilidad del instrumento es buena el cual permitió aplicarse a la muestra.

9. RESULTADOS

Describe narrativamente de los hallazgos del estudio como análisis estadístico e interpretación.

Tabla 1

Convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25, Lima Este .2019; según pre y pos test (variable y dimensiones)

Grupo		Convivencia democrática	Ejes de la convivencia escolar	Funciones de la convivencia escolar	Líneas estratégicas de la convivencia escolar
Pre Test	N	30	30	30	30
	Mediana	10,00	8,00	11,00	10,00
Pos Test	N	30	30	30	30
	Mediana	15,00	16,00	14,50	13,00
Total	N	60	60	60	60
	Mediana	12,00	12,00	11,00	13,00

Fuente: Examen de Convivencia Democrática Anexo 2)

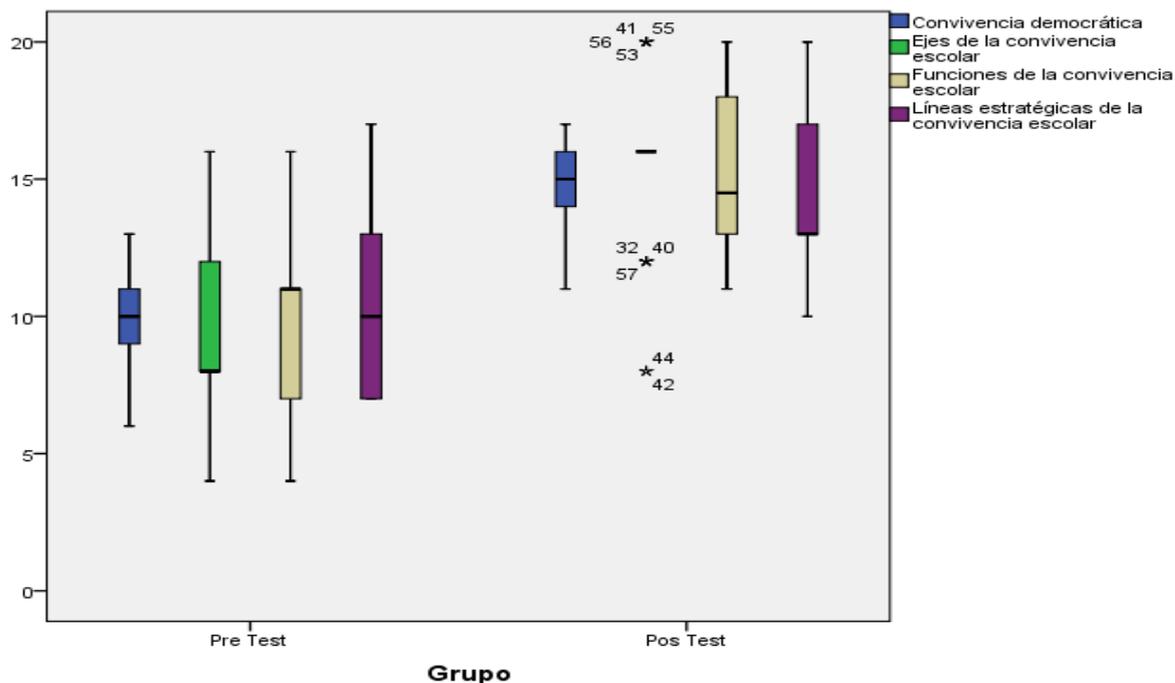


Figura 5. Diagrama de caja y bigote de la convivencia democrática según pre y pos test (variable y dimensiones)

Interpretación:

Como se observa en la tabla y figura; la convivencia democrática y las dimensiones: Ejes de la convivencia escolar, Funciones de la convivencia escolar y Líneas estratégicas de la convivencia escolar presenta mejores valores en las medianas del pos test, respecto al pre test.

10. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo general, Siendo el nivel de importancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000 < 0.05$, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis general; concluyéndose que: El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este.2019; ello se refleja respecto a los rangos en que 25 estudiantes incrementaron sus puntajes y en 5 estudiantes no se produjeron cambios respecto a la convivencia democrática; lo que descriptivamente implica que la convivencia democrática, presenta mejores niveles (poco adecuada 0%, media 53.3% y adecuada 46.7%) en comparación con el pre test (poco adecuada 70%, media 30% y adecuada 0%); lo que se refleja en el

diagrama de cajas donde la agrupación de puntajes mejoró en el pos test en comparación con el pre test. Así mismo la mediana incrementó su valor.

Del mismo modo lo afirma Carrera y Mazzarella (2001) reflexiona que la enseñanza es fundamento eficaz con una diversidad de desarrollo cognitivos que salen en las relaciones con otras personas, interacción en diversas realidades y a través de la comunicación y Diaz (2019) que reafirma la convivencia democrática dentro de la escuela presenta una crisis por la sociedad que circundan los estudiantes quienes traen consigo diferentes tipos de violencia siendo necesario desde la práctica y el quehacer docente se plantee diversas estrategias para tener personas integras capaces de desenvolverse como ciudadanos constructores de una sociedad justa que convive buscando la paz.

11. CONCLUSIONES

Primera: La presente investigación respecto a la hipótesis específica 1, demuestra que El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a los ejes de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25, Lima Este .2019; siendo que la significancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000<0.05$; permitió rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis de investigación planteada.

Segunda: La presente investigación respecto a la hipótesis específica 2, demuestra que El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las funciones de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25, Lima Este. 2019.; siendo que la significancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000<0.05$; permitió rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis de investigación planteada.

Tercera: La presente investigación respecto a la hipótesis específica 3, demuestra que El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática respecto a las líneas estratégicas de la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019;

siendo que la significancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000<0.05$; permitió rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis de investigación planteada.

Cuarta: La presente investigación respecto a la hipótesis general, demuestra que El programa Paramigable mejora significativamente la convivencia democrática en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25, Lima Este.2019; siendo que la significancia bilateral de la prueba de Wilcoxon $p=0.000<0.05$; permitió rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis de investigación planteada.

12. REFERENCIAS

Algara-Barrera, A. (2016). Los acuerdos del aula una estrategia de convivencia para fortalecer la democracia en la escuela primaria. *Ra Ximhai*, 12(3), 207-213

Baptista Lucio, P., Hernández Sampieri, R., & Fernández Collado, C. (2016). Metodología de la investigación (4a. ed.).

Barbeito, C. Conflict Matters (2019) Prácticas de Educación para la Paz y en el Conflicto hacia el ODS16. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 8(1), 181-200.

Carrera, B, y Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41 -44.

Diaz, H, (2019) *Desafíos de la Educación Cívica y ciudadana*. Educared fundación telefónica 2/2019/6.1-7.

Lozada José, (2014). *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, ISSN-e 1390-9592, Vol. 3, N°. 1, 2014, págs. 47-50.

Minedu (2018) *Lineamientos para la Gestión de la Convivencia Escolar, la Prevención la Atención de la violencia contra niñas, niños y adolescentes* .Decreto Supremo N°004-2018-MINEDU

Minedu (2019), *Resolución de Secretaría General N°014-8 de Febrero, 2019*. MINEDU PERÚ.

Shultz, L., & Guimaraes-Iosif, R. (2012). Citizenship education and the promise of democracy: A study of Unesco Associated Schools in Brazil and Canada. *Education, Citizenship and Social Justice*, 7(3), 241-254.

Ulin, P. R., Robinson, E. T., & Tolley, E. E. (2005). *Investigación aplicada en salud pública: métodos cualitativos*. Organización Panamericana de la Salud.

DECLARACIÓN JURADA

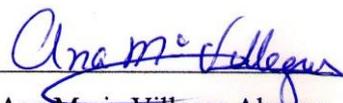
DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA Y AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DEL ARTÍCULO CIENTÍFICO

Yo, Ana Maria Villegas Alvarez, egresado(a) del Programa de Maestría de Administración de la Educación de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI N° 08340430, con el artículo titulado: “Programa “Paramigable” en la convivencia democrática en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019”.

Declaro bajo juramento que:

- 1) El artículo pertenece a mi autoría.
- 2) El artículo no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) El artículo no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para alguna revista.
- 4) De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.
- 5) Si, el artículo fuese aprobado para su publicación en la Revista u otro documento de difusión, cedo mis derechos patrimoniales y autorizo a la Escuela de Postgrado, de la Universidad César Vallejo, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga la Universidad.

Lima, 17 de enero del 2020



Ana Maria Villegas Alvarez

DNI N°. 08340430

Yo, Mildred Jénica Ledesma Cuadros, docente de la Escuela de Posgrado de la Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo, Sede Lima Este, S.J.L asesora de la tesis titulada: "Programa "Paramigable" en la convivencia democrática en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019", del (de la) estudiante Ana Maria Villegas Alvarez, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

San Juan de Lurigancho, 29 de enero del 2020



Dra. Mildred Jénica Ledesma Cuadros

DNI: 09936465

 Elaboró:  Dirección de Investigación	Revisó:  Responsable del SGC	 Vicerectorado de Investigación
---	--	--

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO EN MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Programa "Paramigable" en la convivencia democrática en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegria N° 25, Lima Este. 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestría en Administración de la Educación

AUTORA:
Dr. Ann María Villegas Alvarez
(ORCID 0000-0003-3388-697X)

ASESORA:
Dra. Wilfred Jhonia Lolesma Cuadros
(ORCID 0000-0001-43668778)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Innovación Pedagógica

LIMA - PERÚ
2019



Resumen de coincidencias

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

19

19 %

Coincidencias	
1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante 9 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet 3 %
3	redia.uabc.mx Fuente de Internet 1 %
4	www.lascanicas.es Fuente de Internet 1 %
5	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante 1 %
6	eprints.ucm.es Fuente de Internet 1 %
7	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante <1 %
8	educacionfisicaprimari... Fuente de Internet <1 %

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	---	---

Yo Ana María Villegas Álvarez identificado con DNI N° 08340430 egresado del Programa de Maestría en Administración de la Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, autorizo (X), No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Programa "Paramigable" en la convivencia democrática en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima Este. 2019"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

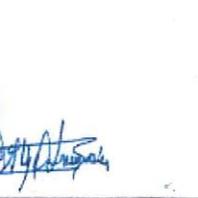
.....

.....

Ana M^a Villegas
 FIRMA

DNI: 08340430

FECHA: 29 de enero del 2020

			
Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
POSGRADO, MGTR. MIGUEL ÁNGEL PÉREZ PÉREZ

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA: ANA MARIA VILLEGAS
ALVAREZ

INFORME TÍTULADO: "PROGRAMA "PARAMIGABLE" EN LA CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA N° 25, LIMA ESTE. 2019"

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE: MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

SUSTENTADO EN FECHA: 17 DE ENERO DEL 2020

NOTA O MENCIÓN: 16



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN