



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria.

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTOR:

Br. Yeny Rosario Checmapocco Figueroa

ASESOR:

Dra. Milagritos Rodríguez Rojas

SECCIÓN:

Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

PERÚ – 2017

Dra. Gladys Elisa Sánchez Huapaya
Presidente

Dr. Walter Villalobos Cueva
Secretario

Dra. Milagritos Rodríguez Rojas
Vocal

Dedicatoria

A Dios, a nuestras familias y gratitud a todas las personas que contribuyeron al éxito de esta investigación.

A los colegas por su apoyo incondicional, ánimo y compañía en las diferentes etapas de mi carrera, algunas presentes, otras en los recuerdos y en el corazón.

Agradecimiento

Expreso mi gratitud y agradecimiento a los profesores de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, por haberme permitido ampliar y profundizar en mis conocimientos y convicciones profesionales.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Yeny Rosario Checmapocco Figueroa; estudiante del programa de maestría en psicología educativa de la escuela postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 80264302 con la tesis titulada: Efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria; presentada con 163 folios para la obtención del grado académico de Maestra en Psicología Educativa.

Por tanto, declaro lo siguiente:

- a. La tesis es de mi autoría
- b. 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.
- c. La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- d. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse el fraude (datos falsos), plagios (información sin citar a autores), autoplagio (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.

Los Olivos, 05 de junio de 2017

Yeny Rosario Checmapocco Figueroa

Presentación

Señores miembros del jurado.

En cumplimiento del Reglamento de Grado y Títulos de la Universidad César Vallejo, para obtener el grado de Maestra en Psicología Educativa, presento la tesis titulada: Efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria. El estudio se realizó con la finalidad de determinar la aplicación del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria, para esto se analizó los datos tomados a 46 estudiantes y en base a la aplicación de los procesos de análisis y construcción de los datos obtenidos, presento esta tesis, esperando que sirva de soporte para investigaciones futuras y nuevas propuestas que contribuyan en el mejoramiento de la calidad educativa.

La tesis está compuesta por siete capítulos: En el capítulo I se consideró la introducción, que contiene los antecedentes, la fundamentación científica, justificación, problema, hipótesis, objetivos; en el capítulo II se consideró el marco metodológico que contiene a las variables en estudio, operacionalización de variables, metodología, tipos de estudio, diseño, población muestra y muestreo, técnicas e instrumentos de recolección de datos, métodos de análisis de datos; en el capítulo III los resultados; en el capítulo IV la discusión de los resultados; en el capítulo V las conclusiones de la investigación; en el capítulo VI las recomendaciones y en el capítulo VII las referencias bibliográficas y anexos.

Señores miembros del jurado, espero que esta investigación, sea evaluada y cumpla los parámetros para su aprobación.

La autora

Índice

	Pág.
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Lista de tablas	ix
Lista de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
I. Introducción	13
1.1. Antecedentes	14
1.2. Fundamentación científica	21
1.3. Justificación	50
1.4. Problema	52
1.5 Hipótesis	54
1.6 Objetivos	55
II. Marco Metodológico	56
2.1. Variables	57
2.2. Operacionalización de variables	58
2.3. Metodología	58
2.4. Tipo de estudio	59
2.5. Diseño	59
2.6. Población, muestra y muestreo	60
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	61
2.8. Método de análisis de datos	65
2.9. Aspectos éticos	66
III. Resultados	68
IV. Discusión	84
V. Conclusiones	90

VI. Recomendaciones	92
VII. Referencias	94
Anexos	101
Anexo 1. Matriz de consistencia	102
Anexo 2. Instrumento para medir la variable	104
Anexo 3. Carta de presentación (EPG)	106
Anexo 4. Carta de aceptación (I.E.)	107
Anexo 5. Certificado de validez del instrumento por juicio de experto	108
Anexo 6. Base de datos (pre test GC – GE y post test GC- GE)	114
Anexo 7. Programa 12 sesiones	118
Anexo 8. Artículo científico	151

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Definiciones de juego	28
Tabla 2. Teorías clásicas sobre el juego.	32
Tabla 3. Teorías modernas	33
Tabla 4. Operacionalización variable dependiente: Convivencia escolar	58
Tabla 5. Distribución de la población de los estudiantes de 1° grado de primaria	60
Tabla 6. Distribución de la muestra de los estudiantes de 1° grado de primaria	61
Tabla 7. Baremación de la variable : Convivencia escolar	63
Tabla 8. Validación del instrumento de la variable convivencia escolar	64
Tabla 9. Análisis de confiabilidad del instrumento mediante KR20.	65
Tabla 10. La aplicación del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria.	69
Tabla 11. La aplicación del programa lúdico “PADA”, para mejorar la convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir en los estudiantes del primer grado de primaria.	71
Tabla 12. La aplicación del programa lúdico “PADA”, para mejorar la convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes del primer grado de primaria	73
Tabla 13. La aplicación del programa lúdico “PADA”, para mejorar la convivencia escolar en la dimensión aprender a cumplir las normas en los estudiantes del primer grado de primaria.	75
Tabla 14. Prueba de normalidad de los datos	77
Tabla 15. Prueba de hipótesis general según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney	78
Tabla 16. Prueba de hipótesis específica 1 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney	79
Tabla 17. Prueba de hipótesis específica 2 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney	81
Tabla 18. Prueba de hipótesis específica 3 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney	82

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1. El diagrama representativo de una cuasi experimental	60
Figura 2. La aplicación del programa lúdico “PADA”, para mejorar la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria.	70
Figura 3. La aplicación del programa lúdico “PADA”, para mejorar la convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir en los estudiantes del primer grado de primaria.	72
Figura 4. La aplicación del programa lúdico “PADA”, para mejorar la convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes del primer grado de primaria	74
Figura 5. La aplicación del programa lúdico “PADA”, para mejorar convivencia escolar en la dimensión aprender a cumplir las normas en los estudiantes del primer grado de primaria.	76

Resumen

La tesis titulada: Efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria, tuvo como objetivo general determinar la aplicación del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado primaria.

La investigación realizada fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y nivel explicativa, con un diseño cuasi experimental, mientras el método adoptado fue el hipotético deductivo. La población estuvo conformada por 46 alumnos, se usó un muestreo de tipo no probabilístico y la muestra fue de tipo intencionada, es decir se consideró de acuerdo a los objetivos de la investigadora. Se aplicó una ficha de observación, de manera que la confiabilidad del instrumento se midió con el coeficiente Kuder Richardson 20 (KR20), obteniéndose para convivencia escolar (0.890), en tanto la validez del instrumento fue verificada por la técnica de juicio de expertos de la UCV.

Efectuado el contraste de la hipótesis general, según el análisis estadístico de comparación realizado a través de la Prueba Estadística U Mann Withney, se encontró que en la fase de pos test, el programa lúdico “PADA”, influye positivamente en la convivencia escolar en estudiantes del primer grado de educación primaria, las puntuaciones entre el grupo de control y experimental difieren significativamente ($U = -5,554 < -1,96; p = ,000$).

Palabras clave: programa lúdico “PADA”, convivencia escolar, aprender a convivir, aprender a relacionarse, aprender a cumplir normas.

Abstract

The thesis entitled: Effects of the play program "PADA" in the coexistence of the students of the first grade of primary school, had as general objective to determine the application of the program "PADA" in the school life cohabitation of the first grade students.

The research was a quantitative approach, applied type and explanatory level, with a quasi-experimental design, while the method adopted was the hypothetical deductive. The population was made up of 46 students, a sample of non-probabilistic type was used and the sample was of intentional type, that is to say it was considered according to the objectives of the researcher. An observation chart was applied, so that the reliability of the instrument was measured with the Kuder Richardson 20 (KR20) coefficient, obtained for school coexistence (0.890), while the validity of the instrument was verified by the expert judgment technique of The UCV.

Contrast of the general hypothesis, according to the statistical analysis of comparison carried out through the U Mann Withney Statistical Test, it was found that in the post test phase, the play program "PADA", positively influences the school coexistence in students Of the first grade of primary education; Therefore, scores between the control and experimental groups differ significantly ($U = -5.554 < -1.96$, $p = , 000$).

Key words: play program "PADA", school coexistence, learn to live together, learn to relate, learn to meet norms.

I. Introducción

1.1. Antecedentes

Antecedentes nacionales.

Verde (2015) sustentó la tesis *Taller aprendiendo a convivir para el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del primer año de educación secundaria de la I.E. Víctor Raúl Haya de la Torre El Provenir – Trujillo, 2014*, para obtener el grado de maestra en educación, mención en psicopedagogía por la Universidad Privada Antenor Orrego. El objetivo de la investigación fue determinar en qué medida la aplicación del taller Aprendiendo a Convivir desarrolla habilidades sociales en los alumnos del primer grado de secundaria de una institución educativa pública de Trujillo. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, mientras el tipo de investigación fue aplicada, empleando para ello el método experimental, en tanto el diseño de investigación concebido fue pre experimental. Para efectos de la investigación se consideró una población de 43 estudiantes (25 varones y 18 mujeres), en cambio la muestra seleccionada fue por conveniencia conformada por una sección (primero A) con 21 alumnos (10 varones y 11 mujeres) excluyendo a los alumnos cuyas edades eran menores de doce años y mayores de 14 años. La técnica de recolección de datos fue la encuesta, mientras que el instrumento que se empleó fue el cuestionario, a través de la Lista de Chequeo de habilidades sociales de Goldstein (1978). En referencia a los resultados, el estudio comprendió dos fases con un grupo único: (a) Evaluación de entrada (pretest) y luego se procedió a la intervención y, nuevamente se procedió a la evaluación de salida (postest). Para evaluar los resultados se establecieron niveles y rangos, considerándose los niveles de Inicio, Logrado y Logro Destacado. El estadístico que se empleó en el análisis comparativo de los datos obtenidos de los estudiantes fue la t de Student para datos pareados, donde la media en el pretest resultó $X = 135.4$ y en postest $X = 177.4$, de modo que el $T_{\text{Calculado}} = 13.41 > T_{\text{tabular}} = 1.725$, lo que se expresó en el valor $p = 0.000 < 0.01$. De modo que el puntaje del postest fue altamente significativo en relación a puntaje del pretest, lo que descriptivamente significa que si en el pretest el nivel predominante era 66.7%, luego en el postest este descendió y representó un

4.8%; asimismo, en el nivel proceso en el pretest era 23.8%, luego en el postest mejoró y creció al 57.1%, asimismo, en el nivel logrado, en la fase de pretest representó un 9.5%, luego en la fase de postest se incrementó a un 19.0%, finalmente, en el nivel destacado, en la fase de pretest no se halló a ningún estudiante, siendo 0.0%, pero luego en la fase de postest se incrementó a un 19.0%. Por tanto, la conclusión del estudio destaca que el Taller Aprendiendo a Convivir logró incrementar significativamente en 42 puntos ($X_{\text{postest}} = 177.4$ y $X_{\text{pretest}} = 135.4$) las puntuaciones promedio de habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Víctor Raúl Haya de la Torre. El Porvenir, 2014, los factores a los que se atribuye estos progresos son el conjunto de prácticas vivenciales en las que los estudiantes pudieron manejar sus sentimientos y practicaron un estilo de comunicación adecuado como lo es la asertividad.

Flores (2014) expuso la tesis *Aplicación de un programa de habilidades psicosociales basado en el autoconocimiento para fortalecer las relaciones interpersonales de los niños y niñas de tercer grado de primaria de la I.E.P. Marvista, Paita, 2013* para optar el grado de maestría en educación en psicopedagogía por la Universidad Nacional de Piura. El objetivo de la investigación fue mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la I.E.P. Marvista. El enfoque de la investigación fue cualitativo, mientras el tipo de investigación orientado a la comprensión y el cambio, en tanto el diseño de la investigación fue de investigación acción. Para este estudio, la población y muestra coincidieron con un total de 18 estudiantes del tercer grado (11 varones y 7 mujeres), la técnica empleada fue la observación y como instrumentos la lista de cotejo, encuesta y diario de campo, y la hipótesis general enunciada fue la aplicación de un programa de habilidades psicosociales basado en el autoconocimiento mejora las relaciones interpersonales en los niños y niñas. La conclusión principal de esta investigación fue que el grupo de estudio logró efectos positivos en la mejora de las relaciones interpersonales, ya que se tomaron en cuenta situaciones de la vida escolar, para generar un clima de relación óptimo que permita a cada estudiante beneficiarse de los demás. Las relaciones interpersonales permiten al ser humano

tener una vida feliz, un ambiente de estudio más idóneo, conocer a los demás, crear amistades momentáneas o para toda la vida, aprender y recibir apoyo a los demás, identificarnos con un determinado grupo social. En general puede decirse que las relaciones interpersonales contribuyen al desarrollo y bienestar individual.

Mayanga (2014) disertó la tesis *Aplicación de un programa para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de educación primaria de la institución educativa N° 81584 «Everardo Zapata Santillana» de la ciudad de Trujillo en el año 2011* para obtener el grado de maestro en educación, mención en psicopedagogía por la Universidad Privada Antenor Orrego. El objetivo de la investigación fue determinar en qué medida la aplicación de un programa de juegos dramáticos mejora las relaciones interpersonales de los alumnos del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, en el año 2011. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, mientras el tipo de estudio considerado fue aplicado. En tanto el diseño cuasi experimental con un grupo de control y un grupo experimental. La población considerada en el estudio fue de 166 estudiantes del sexto grado de primaria, los mismos que estuvieron distribuidos en 6 secciones y con edades de entre 11 y 12 años. Mientras que la muestra seleccionada fue no probabilística, siendo seleccionada por conveniencia y conformada por 50 alumnos, de los cuales, 25 fueron del grupo control y los otro 25 del grupo experimental. La técnica de recolección de datos fue la observación, mientras que el instrumento empleado consistió en una guía de observación, con una escala politómica de 4 opciones de respuestas. En los resultados, se utilizó la prueba t de Student, de modo que los grados de libertad $(25 + 25 - 2)$ fue de 48, resultado asociada con un nivel crítico $\alpha = 0.05$ un $t_{(tabular)} = 1.61$, mientras que en la fase de postest el valor $t_{(calculado)} = 6.78$; de modo que $t_c = 6.78 > t_t = 1.61$ para un valor $p = 0.0 < p = 0.05$. Este resultado indicó que existen diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas del grupo control y el grupo experimental, tales diferencias solo puede deberse a la aplicación del programa. De modo que la conclusión relevante de este estudio fue que la aplicación del programa de juegos dramáticos mejoró de manera significativa en las

relaciones interpersonales, logrando que los niños desarrollen su formación personal, actitudinal como aprender normas de respeto, ponerse en el lugar de otro, mantener respuestas activas y positivas ante un problema que se presente, cooperar activamente en el trabajo grupal o en todo el salón de esta manera crear un clima de confianza.

Cuellar (2010), sustentó la tesis titulada: *Estilos de liderazgo docente y convivencia escolar, Lima 2010*, para optar el grado académico de maestra en educación. Es un tratado de tipo descriptivo y correlacional, que persigue como objetivo general determinar la relación existente entre los estilos del liderazgo del docente y la convivencia escolar, la muestra estuvo conformada por 270 estudiantes. Se utilizó cuestionarios de estilos de liderazgo (CELIG) y cuestionario de convivencia escolar, propuesta por la autora de la tesis para medir las variables liderazgo y la convivencia escolar. La conclusión relevante del estudio indica que existe una relación directa, fuerte y altamente significativa entre liderazgo y convivencia escolar, en general puede decirse que una buena convivencia escolar está relacionada directamente con la forma o estilo de trabajo del docente, es decir con su actitud de liderazgo frente a sus alumnos, y como éstos pueden confiar y sentirse seguros para su desarrollo personal, social, convivir afectivamente y lograr sus aprendizajes.

Parra (2012) defendió la tesis *Programa de actividad lúdica para modular comportamiento agresivo en niños de tercero de primaria en una institución educativa de Ventanilla – Callao*, para optar el grado de maestro en educación, mención en psicopedagogía, por la Universidad San Ignacio de Loyola. El objetivo de la investigación fue determinar si la aplicación de un programa de un programa de actividad lúdica influye significativamente en la modulación del comportamiento agresivo en niños del tercer grado de educación primaria en una institución educativa del distrito de Ventanilla – Callao. El enfoque de investigación desarrollo fue cuantitativo, mientras el tipo de investigación fue aplicada, en tanto el diseño fue cuasiexperimental con grupos intactos y fases de pretest y postest. La población considerada en el estudio correspondió a 48 estudiantes entre hombres y mujeres

(grupo control: 24 y grupo experimental: 24), la muestra fue similar. La técnica empleada fue la observación, mientras que el instrumento utilizado fue el cuestionario. Para hallar los resultados comparativos en la fase de pretest como de posttest, la tesista empleó la prueba de Wilcoxon en la variable comportamiento agresivo y sus dimensiones psicoafectiva, cambio de conducta, agresión verbal y agresión física, con valores $p=0.0 < 0.05$. La conclusión relevante del estudio fue que existen diferencias significativas que sustentan que el programa de actividad lúdica influyó en la modulación de la dimensión psicoactiva en esta misma población, los niños demostraron tener tolerancia al perder en los juegos o en dinámicas lúdicas, pensar antes de actuar o poseer cierto control con su excitabilidad.

Antecedentes internacionales

Cortés, Rodríguez y Velasco (2016) disertaron la tesis *Estilos de crianza y su relación con los comportamientos agresivos que afectan la convivencia escolar*, Bogotá 2016, para optar el grado de magister en educación con énfasis en psicología educativa. El objetivo del estudio fue desarrollar una estrategia pedagógica que fortalezca un estilo de crianza para disminuir los comportamientos agresivos de los estudiantes del ciclo II y III del Colegio de la Universidad Libre para mejorar la convivencia escolar. La investigación fue de enfoque cualitativo, y el método de investigación que la investigación acción, mientras el diseño fue descriptivo-exploratorio. La conclusión relevante del estudio consideró que una buena interacción entre escuela y familia ofrece al niño una oportunidad de acercamiento y buena relación con las personas que lo rodean. Las buenas relaciones favorecen un ambiente de confianza y cordialidad permitiendo en el estudiante un buen desempeño escolar y de convivencia. La familia debe garantizar un conjunto de experiencias que apoyen y complementen las vivencias familiares con el objeto de lograr un pleno desarrollo de las capacidades de los niños, niñas y jóvenes en el contexto escolar.

Gómez (2016), sustentó la tesis titulada: *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar, Santiago de Cali 2016*, para optar el título de especialista en pedagogía de la lúdica. Es un estudio de investigación acción participativa y tuvo como gran objetivo poner en práctica la lúdica como metodología para mejorar la convivencia escolar, donde la muestra estuvo conformada por 390 estudiantes. Se utilizó una encuesta con el propósito de detectar los comportamientos relacionados con los problemas de convivencia que se presentan propuesta por la autora de la tesis. Los resultados indican que se logró mejorar la convivencia escolar, es decir se mejoró el auto estima, el respeto hacia el otro, el trabajo en grupo, la relación entre todos los niños y niñas del grupo en una atmosfera de paz, amor.

Morera (2011) presentó la investigación *El efecto de un programa de actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo*, para optar el grado de magister en psicopedagogía por la Universidad de Costa Rica. El objetivo de esta investigación fue definir actividades lúdico-pedagógicas que favorezcan el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael. El enfoque de la investigación fue cuantitativa, mientras el tipo de investigación fue aplicada, con un diseño pre experimental con un grupo único. La población que se consideró estuvo conformada por un grupo de niños y niñas de preescolar con edades entre los 5 y 6 años. La técnica de recolección de datos correspondió a la observación, y dos instrumentos que se encargaron de medir la integración social y la adquisición de normas de comportamiento importante para la socialización. Los resultados hallados fueron procesados con la técnica estadística de análisis de varianza (ANOVA) en tres mediciones (inicial, intermedia y final) las mismas que se compararon. La conclusión destacada de esta investigación fue que si hubo un efecto significativo en la variable proceso de socialización, no así en la integración social, Por tanto, el programa de actividades lúdico- pedagógicas sí favoreció los procesos de socialización e

integración social, a través del programa de actividades lúdicas los niños mejoraron la relación con los demás, respetaron las reglas, participación activa.

Gutiérrez y Pérez (2015) presentaron el artículo de investigación *Estrategias para generar la convivencia escolar*, el objetivo de dicho artículo fue proporcionar a la comunidad escolar las herramientas necesarias que permitan promover en los alumnos de Educación Secundaria la convivencia, la capacidad de comunicación y resolución no violenta de los conflictos. La metodología empleada en esta investigación fue de tipo documental, razón por el cual emplearon el análisis de contenido y el estudio de la sociedad actual, observando la presencia de la violencia como un acto cotidiano, este fenómeno ha planteado la necesidad de incorporar en el sistema educativo la formación de una cultura para la paz y la convivencia, a través de acciones con clara intencionalidad pedagógica, de proceso continuos, sistemáticos, y permanentes, garantizando la formación integral de los alumnos.

Muñoz et al. (2014) presentaron el artículo de investigación *Convivencia y clima escolar en una comunidad educativa inclusiva de la Provincia de Talca, Chile* se realizó esta investigación porque existe preocupación por promover la convivencia escolar sana e inclusiva en las escuelas. El objetivo de la investigación fue evaluar la percepción de la convivencia y clima escolar en un colegio inclusivo de la Provincia de Talca, Chile. Se realizó un estudio de caso de tipo transversal a una muestra de 180 escolares, 193 apoderados y 21 docentes. Se aplicaron cuestionarios para evaluar la convivencia escolar en estudiantes, apoderados y docentes, el clima social escolar y un cuestionario de bullying a estudiantes de tercero a cuarto medio. Los resultados indican que los escolares perciben un clima social positivo y bajo riesgo de bullying. Los temas de conflicto fueron el respeto de las normas por los estudiantes, la confianza con los docentes y las acciones de disciplina de las familias. Se observa que el sistema inclusivo favorece la convivencia escolar.

1.2. Fundamentación científica

Variable independiente: Programa lúdico “PADA”

Hacia una definición de programa

El término programa, etimológicamente proviene del latín tardío programa y este del griego πρόγραμμα próγραμμα. En la antigua Grecia, esta palabra era usada para referirse a la orden del día, es decir hacía alusión a las actividades planeadas y prescritas que servían de guía durante funciones organizadas. Según el Diccionario de la Lengua Española (2014) señaló que “la expresión programa tiene una serie de acepciones, sin embargo la que más destaca es aquella que se refiere a un conjunto ordenado de actividades” (p.167).

Morril (1980) definió programa como “la experiencia de aprendizaje planificada, estructurada, diseñada a satisfacer las necesidades de los estudiantes” (p. 332).

En síntesis, es la planificación del cambio deseado que se propone un profesional con sus estudiantes a partir de las necesidades detectadas en el grupo. La noción programa centrada en el conjunto de actividades debidamente estructuradas, constituye el eje para entender con más prolijidad el concepto de programa.

Barr y Cuyjet (1991) (como se citó en Álvarez, s.f.) concibió que:

El programa como un conjunto de acciones planificadas para la obtención de un resultado educativo en una población previamente seleccionada. De modo que para obtener el éxito en la intervención es preciso definir sus objetivos de manera precisa y definir los plazos de ejecución de programa y el grupo humano que ha de beneficiarse con la intervención (p.142).

Por otra parte, Rodríguez, Espinar, Álvarez, Echeverría y Marín (1993, p. 167) redundaron la definición de programa como:

Un programa es una acción planificada que se despliega en función de las insuficiencias de una entidad y se centra específicamente en las insuficiencias de los individuos.

El programa es destinado a todos los escolares.

La componente primordial de intervención es la sala de clase.

La actuación sobre el contexto tiene un carácter más preventivo y de desarrollo terapéutico.

El programa se organiza por objetivos a lo largo de un continuum temporal y se lleva a cabo un seguimiento y evaluación de lo realizado.

Exige la participación de toda la comunidad educativa y admite la cooperación de otros expertos en el diseño y elaboración del programa.

Asimismo, Álvarez (1998, p. 86) describe los programas teniendo en cuenta las siguientes características:

Un programa es una oferta educativa que fija una orientación concerniente a un ámbito de progreso propio y/o social de los destinatarios a los que se dirige.

El propósito del programa abarca diferentes proyectos de intervención preventiva, remedial, de desarrollo, los objetivos del programa deben estar claramente formulados.

Cada programa tiene un currículum propio exigiendo la clasificación de un conjunto de conocimientos coherentes con las insuficiencias de los receptores, con los objetivos del programa y particularidades del ambiente a intervenir, incluyendo dos proposiciones una en el ambiente pedagógico y otra proposición de trabajos específicos, actividades pedagógicas, sesiones de aprendizaje organizados y materiales bien determinados.

Otro aporte lo sugiere Pérez (2000) afirmó que “el programa es un propósito ordenado elaborado por el pedagogo como medio al servicio de las metas pedagógicas” (p. 268).

De lo vertido por los diversos autores acerca de lo que es un programa, se puede concluir que se trata de un conjunto de actividades dirigidas a establecer un cambio entre el grupo beneficiario, empleándose para ello una metodología y evaluación pertinente de dichos cambios.

Lúdico

Según el Diccionario de la lengua española (2014) señaló que:

El término lúdico (ca) es perteneciente o relativo al juego. De manera que lo lúdico o lúdica es una estrategia aplicada en el proceso de enseñanza que tiene por objeto, a través del juego, incorporar con mayor facilidad los conocimientos entre los aprendices, tomando en consideración las actividades cotidianas que recrean el devenir de la vida social y permiten a los participantes asimilarlas (p.156)..

Un concepto similar sostiene Jiménez (1998) (como se citó en Posada, 2014, p. 27) señaló que “la palabra lúdica como un enfoque vinculado con la cotidianidad, buscando en ello el sentido de la vida y de la propia creatividad humana”.

La palabra lúdica tiene como elemento esencial el juego, pero no se circunscribe a ello, sino que se basa en aquel para transmitir enseñanzas, conocimientos, valores, en otras palabras cultura que permita al mismo tiempo transferir el cúmulo de experiencias, el bagaje cultural acumulado por una sociedad y reproducirlo de manera innovadora.

Al respecto Posada (2014) afirmó que:

Lo lúdico es consustancial a la existencia humana en sus experiencias usuales y educativas, una manera de crear el mundo, de divertirse con él, de conocerlo, comprenderlo y transformarlo se debe poner énfasis en la investigación, en la práctica, selección de la información significativa y su contextualización, comparación a nivel intelectual que

llevan a la enseñanza. De este modo, los niños podrían incorporar con mayor facilidad los conocimientos a través de las actividades cotidianas (p. 27).

Asimismo, Jiménez (2002) concibió que:

Desde otra mirada la lúdica señalando que se trata de un estado del ser humano, que lo predispone ante la vida, ante la cotidianidad. De manera que es una forma de existir en la vida y de vincularse con ella en los contextos cotidianos en el que se produce el disfrute, goce y su consecuencia inmediata: la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarias con el juego. En suma, la fuente de estos estados emocionales que produce el juego descansa en la interacción con otras personas, produciendo una liberación de energías que reconforta y motiva a seguir generando nuevos espacios de disfrute (p. 42).

Por su parte Núñez (2002, p. 8) concibió que:

La lúdica como una herramienta didáctica que al ser bien aplicada y comprendida por los participantes o aprendices producirá un significado concreto y positivo en la mejora de sus aprendizajes, y esto permitirá elevarlo a un plano crítico, definir valores, establecer relación y conexión con los demás afirmando al mismo tiempo autonomía y madurez en el niño y la niña (p. 8).

De modo que cuando se plantean actividades vivenciales a los niños tienen la posibilidad de relacionarse directamente con materiales didácticos o técnicas innovadoras por parte del docente y la asimilación de conocimientos les resulta más sencilla; es por ello que es necesario hacer hincapié en las actividades lúdicas dándole la importancia que se merece.

Otra definición de lúdica es dada por Díaz (2005) (como se citó en Chaparro, Muñoz, Rodríguez y Trujillo, 2015) concibieron como:

Un facilitador del desarrollo del aprendizaje de los sujetos; y, tiene que ver con la necesidad de comunicarse, sentir, expresarse y producir una serie de emociones. En otras palabras una disposición del ser humano ante la cotidianidad, interactuando en su entorno inmediato y produciendo disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarias generadas de modo espontáneo como: el juego, el sentido de humor, la escritura, el arte (p.30).

En ese sentido la lúdica tiene un carácter multifuncional, dado que se expresa en diversos contextos de la vida de las personas, cuyas lecturas personales están en función de los propósitos del interventor, es decir adquieren un carácter intencional y por ende, devienen en conscientes y factibles de ser planificadas por el docente.

Según Echeverri y Gómez (2009, p. 56) señalaron entre sus múltiples funciones del juego se pueden destacar las siguientes:

La lúdica como instrumento para la enseñanza.

La lúdica como expresión de la cultura.

La lúdica como herramienta o juego.

La lúdica como actitud frente a la vida o dimensión humana.

En el presente estudio, la lúdica fue considerada como juego, es decir como instrumento didáctico para motivar e introducir mejora en la convivencia escolar.

Principios de la lúdica

Díaz (2005) como se citó en Chaparro, Muñoz, Rodríguez y Trujillo, 2015, p.32) establecen como principios de la lúdica los siguientes:

El principio de ficción o fantasía

Es una dimensión en el cual el sujeto tiene la oportunidad de transformar la realidad acorde con su contexto inmediato y mediato buscando prefigurar lo posible y lo real en el imaginario personal y cultural para lograr nuevas formas de ser persona en el mundo, actuando sobre sus propias realidades, en el que interactúan objetividades y subjetividades, juegos y roles reales o imaginarios, en un despliegue de aventura y de sentido, en la búsqueda de materialización y de trascendencia, un caminar seguro entre perplejidades, la satisfacción de la co-creación en lo simbólico, en lo anhelado y en lo vivido.

El principio de alteridad

Significa que el sujeto al entrar en el mundo de las representaciones ficticias, se ubica en el plano de las posibilidades personales y sociales, y por ende el otro también cuenta como sujeto y es con esta delimitación como se da el encuentro del yo igual al otro con quien se comparte escenario, se sueña, se vislumbra posibilidades desde la ficción, el juego y el proyecto. Con el otro el sujeto se identifica, se comunica y se descubre para despejar el camino de la vida personal, social, cultural en el devenir de los tiempos en espacios concretos que se han buscado y conquistado.

El principio del placer

Es parte inherente al desarrollo humano de sentir gratificación del por qué, con quién, dónde y cuándo se hace lo que hace, en el juego de competición por ser mejor y superar las vicisitudes propias de la vida. Es una forma simbólica de compartir emociones y experiencias que reporten gozo y plenitud en la interacción de la condición social como humano. Se entiende como la relación lúdica de canalizar los deseos de rivalidad y de eliminación del otro, a través del juego, del rito, las reglas, los acuerdos y los disensos, basado en el principio de alteridad que posibilita el compartir el ideal de vida y que compromete a resignificar el entramado de la cultura humana.

El principio de identidad

Alude a la necesidad permanentemente que tiene el sujeto de reafirmación, de pertenencia, de representación, de reconocimiento, de permanencia, de conciencia, de confianza, de comunión, de reflexión, de competencia, de seguridad de sí mismo, pero también y al mismo tiempo, los otros, de asistir a la vida de la cultura humana con su yo, en esa confrontación sistemática de ubicarse y de participar en el mundo. Es la conexión más estrecha que se da entre iguales, entre humanos, pero en las particularidades que hacen distinta y complementaria la vida de la comunidad y de la sociedad en general.

Concepto de juego

La palabra juego encuentra su origen etimológico en el vocablo latino iocus, y de acuerdo con el diccionario de la lengua española (2014) señaló el juego como “la acepción de ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (p.56).

García y Lull (2009) consideran que “el juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea” (p. 8).

En la Antigua Grecia, el juego tenía una doble connotación, como acciones de los niños y “niñerías”, es decir expresiones espontáneas del juego, las peleas y tumultos que denominaron paidía y, aquellas actividades que entrañaban desafíos, los juegos de competición y lucha entre varios contrincantes, pero previo acuerdo de normas que llamaron agón.

“En el latín ludus hace referencia a reglas que definen a los ganadores y a los perdedores en un juego, mientras en la paidía el juego se daba de forma espontánea, estaba exceptuado de reglas. Aunque en ambas situaciones habrá recreo, diversión e imaginación pero en una situación hay normas y en la otra no” (García y Lull, 2009, p.8).

Este concepto dará lugar a lo que se conoce como juegos lúdicos, combinando la espontaneidad con el establecimiento de reglas o normas para desarrollar un juego.

Definición de juego

Existe una multitud de definiciones sobre el juego. No obstante, Paredes (2002) (como se citó en García y Llull (2009, p.63) sistematizó la definición de juego como un conjunto de definiciones acerca del juego, que por su variedad de contenido es importante citar en el presente estudio:

Tabla 1

Definiciones de juego

Autores	Enfoque de la definición
Sully (1902) y Millar (1968)	Consideran que la palabra juego no debe ser usado como sustantivo sino como adverbio, porque así nos permite describir cómo y en qué condiciones se realiza la acción de jugar. Desde esta perspectiva, el elemento específico del juego es la libertad de elección y la ausencia de coacción.
Bülher (1935), Rüssell (1965),	Afirmar que el juego se define por una dinámica de placer funcional, de tensión al gozo.
Avedon-Sutton-Smith (1971) Puigmire-Stoy (1992)	La participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional
Piaget (1961)	Entiende el concepto de juego como un hacer o una participación del sujeto en el medio, que le permite asimilar e incorporar la realidad.
Norbeck (1974)	Destacan los elementos biológicos y culturales. El juego se fundamenta en un estímulo o una proclividad biológicamente heredados, que se distingue por una combinación de rasgos: el juego es voluntario, hasta cierto punto delectable, diferenciado temporalmente de otros comportamientos y por su calidad trascendental o ficticia.

Nota: García y Llull (2009, p. 10). El juego infantil y su metodología

Estos cuatro grupos de definiciones dejan entrever la complejidad que entraña definir el juego. Así por ejemplo Piaget (1961) (como se citó en García y Llull, 2009) advirtió que “el juego se consideraba una actividad común; por lo tanto no se podía distinguir de otros quehaceres no lúdicos, para este autor sencillamente se

trataba de una orientación característica de la conducta; por tal motivo prefería parlamentar de jugar y no de juego” (p. 10).

Piaget (1961) (como se citó en García y Llull, 2009) señaló que:

Los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla”. Es decir se trata de una interrelación entre sujetos que establecen vínculos psicosociales y emocionales entre quienes participan del juego y les permiten crear una realidad en ese proceso y asimilar de ella sus experiencias (p.10).

Sin embargo, en el presente estudio cabe destacarse otras definiciones como las de:

Decroly (como se citó en Delgado, 2011, p. 5) quien lo define como una intuición que estimula un período agradable o desagradable según sea o no satisfecho.

Froebel (como se citó en Delgado, 2011, p. 5), que lo define como la actividad fundamental de los infantes y es considerado como una vía de expresión del yo interno del hombre que forma parte de la imagen de toda su vida interior.

Papalia (como se citó en Delgado, 2011, p. 5) considera el juego como una actividad interdisciplinaria que propaga todas las etapas de la existencia del infante.

Características del juego

Desde la perspectiva de García y Llull (2009) aseveraron que “el juego concebido como la acción y el efecto de jugar. El juego es libre, es una actividad espontánea y autónoma, no condicionada desde el exterior. La mayoría de los juegos deben definirse por su carácter gratuito y no obligatorio” (p.13). Algunas características que es preciso señalar:

El juego produce placer. Esta actividad se realiza por placer ya que proporciona satisfacción inmediata. Algunas conductas como: la sonrisa, la recreación, el querer ganar, las bromas, las interrelaciones con el otro están asociadas al juego resultando agradables por sí mismas y se transforman en el auténtico objeto de interés del Juego. Toda vez que es una necesidad satisfacer deseos inmediatos.

El juego involucra actividad. Los juegos no necesariamente son de entrenamiento corporal; pero el individuo está mentalmente dinámico durante su desarrollo. De allí que algunas capacidades implícitas al hecho de jugar son investigar, moverse, pensar, derivar, reproducir, interactuar y dialogar con sus semejantes. En otras palabras es pensar y actuar para conocer el mundo que le rodea.

El juego es algo innato. Se identifica como actividad propia de la infancia. El juego es una característica esencial de los niños, ya que es a través de esta actividad que viven y aprenden jugando. Los párvulos juegan con su organismo al poco tiempo de nacer, luego en la etapa simbólica los infantes crean cuentos, aparatos para jugar, esta actividad en la vida del infante es considerada primordial hasta los diez años de edad. De modo que si se quiere que los niños tengan un crecimiento sano y feliz es importante que jueguen.

El juego tiene una finalidad intrínseca. Esto quiere decir que lo más importante en el juego son los procesos que los fines; es decir, se destaca el papel participativo, porque lo que se trata es de disfrutar con la actividad lúdica. A esta cualidad se denomina “autotelismo” y es común a toda actividad de ocio (Trilla, 1993, citado por García y Lull, 2009, p. 13).

El juego constituye las acciones de un modo propio y específico. Una de las particularidades fundamentales de esta actividad permite desarrollar instrucciones, reglas y trabajos en grupo que conllevan a obtener los fines propuestos por las propias recreaciones o por los participantes diferenciándose con el resto de actividades que no son lúdicas.

El juego es una forma de interactuar con la realidad. Significa que en el juego el individuo realiza una acomodación libre y espontánea del escenario y

se comporta con ella de una manera determinada, según su temperamento, sus habilidades, destrezas e intranquilidades.

El juego es una vía de autoafirmación. Apoya en los infantes a desplegar destrezas, habilidades para solucionar conflictos. Mediante el juego de la simulación los niños necesitan entender a los adultos, asimismo, los adultos a través del juego erótico se afirman a sí mismo, pronunciando sus insuficiencias y pretensiones, desarrollando su autoestima y satisfacción en la relación íntima.

El juego favorece la socialización. A través del juego se educa a respetar las reglas, a entender el mundo y relacionarse con otros individuos, se realiza mediante el diálogo, los desafíos y la colaboración, facilitándose con ello conocimientos de introducción social. De manera que el juego cumple también una función compensadora de las desigualdades socioculturales, un función importante del juego es que es flexible permitiendo la intervención de infantes de distintos tiempos, género, linajes, sabidurías.

Los juguetes y materiales lúdicos. No son indispensables. Significa que los juguetes son solo una herramienta para la actividad, pero si no contamos con estos objetos o tienen particularidades distintas a las que necesitamos, se pueden descartar, cambiar o adecuar, porque lo primordial es la actividad lúdica, a la que se puede aumentar o disminuir materiales todo depende de lo fantasioso y creativo del jugador.

Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio, pero son inciertos. Significa que el tiempo que se dedica a jugar depende de la estimulación del que juega y de lo atractivo, misterioso y llamativo en que se torna la actividad lúdica; por lo tanto no se sabe en realidad cuánto dura un juego o cuando va a terminar.

El juego constituye un elemento sobre motivador. Significa que el juego es una actividad atractiva porque añade conmoción y una dimensión simbólica que produce satisfacción; muchas veces el juego se manifiesta con una belleza artística mediante el uso de máscaras, disfraces, adornos y símbolos que son utilizados pedagógicamente por los docentes y alumnos para activar la creatividad en los educandos a través del juego de roles, actuación,

declamación, por eso que se utiliza con más frecuencias en las sesiones de aprendizajes la elaboración de una actividad lúdica para alcanzar actividades significativas en los educandos. (García y Llull, 2009, p. 12)

Teorías sobre el juego

El juego al formar parte del comportamiento humano, su estudio ha dado lugar al surgimiento de teorías sobre el juego, destacando dos clasificaciones:

Las teorías clásicas, enunciadas en relación al trabajo y la energía durante la primera época (Siglo XIX y principios del XX)

Las teorías modernas, cuyo despegue se dio a inicios de la década de 1960 (García y Llull, 2009, p. 16)

Tabla 2

Teorías clásicas sobre el juego.

Teorías clásicas	Ideas claves
La teoría fisiológica: Energía sobrante, planteada por Herbert Spencer (1855) y Friedrich Schiller (1861)	Sostiene que el juego sirve para liberar o derrochar el excedente de energía que no consume en satisfacer las necesidades humanas, de esta manera el hombre invierte esa energía en actividades superfluas que no son necesarias para la supervivencia
La teoría psicológica: Relajación, planteada por Lazarus (1883)	El juego aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades. Así, el juego rompe con el trabajo y las actividades cotidianas, permitiendo descansar, distraerse y liberarse del stress. Es por tanto, una compensación de la fatiga producida por la realización de actividades menos atractivas.
La teoría de la recapitulación: Evolución humana, planteada por Hall (1904)	También llamada antropológica o del atavismo. Explica el orden de aparición de los distintos tipos de juego en la vida del niño, argumentando que el niño imita actividades de la vida de sus antepasados, de tal forma que representa de manera simbólica las diferentes etapas de la evolución del hombre.

La teoría pragmática o del preejercicio: Entrenamiento de habilidades, planteada por Groos (1896 – 1899)	Sostiene que el juego sirve para practicar una serie de destrezas, conductas e instintos que serán útiles en la vida adulta. Por tanto, el juego parte de una predisposición innata, que lleva a las personas a estar activas y potenciar sus cualidades y funciones biológicas con el fin de adaptarse al medio.
--	---

Nota: García y Llull (2009, p. 17) El juego infantil y su metodología

A continuación se enuncian las teorías modernas

Tabla 3

Teorías modernas

Teorías modernas	Ideas claves
Teoría general del juego: Desarrollada por Buytendijk (1935).	El niño juega para ser autónomo pero está determinado por los impulsos de libertad, fusión, reiteración y rutina.
Teoría de la ficción: Desarrollada por Claparède (1934)	El juego se define por la manera en que el jugador transforma la conducta real en una conducta lúdica, a través de una ficción o representación particular de la realidad.
Juego y psicoanálisis: Desarrollada por Freud (1920)	El juego es un medio para satisfacer los impulsos y necesidades y sirve para superar los traumas.
Teoría psicoevolutiva: Desarrollada por Piaget (1946)	El juego es reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y al desarrollo de nuevas estructuras mentales, por consiguiente, pasa por diversas fases y modalidades según la edad del niño.
Teoría de la escuela soviética: Desarrollada por Vygotski (1933) y Elkonin (1980)	El juego nace de la necesidad de conocer el dominio de los objetos del entorno, creando zonas de desarrollo próximo. Además tiene un marcado carácter social.
Teorías culturalistas: Desarrolladas por Huizinga (1954) y Callois (1957)	El juego es transmisor de patrones culturales, tradiciones y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representaciones del mundo.

Nota: García y Llull (2009, p. 20) El juego infantil y su metodología

De esta diversidad de teorías modernas, en el presente estudio se tomó en consideración el aporte de Piaget.

Teoría psicoevolutiva de Piaget

Según Piaget (1946) (como se citó en García y Llull, 2009) señaló que:

El juego es el reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y al desarrollo de nuevas estructuras mentales. En cada período de desarrollo mental de los niños, el juego va adquiriendo una connotación especial, por ello que habló de juego sensoriomotor, juego simbólico y el juego de reglas, relacionando cada uno de estos con las etapas de desarrollo mental. Esto le llevo a afirmar que las diversas formas que el juego adopta en la vida del niño son consecuencia de su desarrollo evolutivo. De modo que el juego constituye el puente entre el niño y la realidad, el papel del juego es realizar la aproximación del niño con su entorno inmediato, a través de la exploración (p19).

El juego sensoriomotor. En las etapas iniciales los niños desarrollan esquemas motores utilizando diversos objetos y el propio cuerpo durante el juego, esta exploración inicial que luego se trueca en manipulación de objetos transmiten múltiples sensaciones al niño reconociendo de esta forma la realidad al mismo tiempo que interioriza el mundo y lo interpreta. De esta forma opera el juego motor, cuya función de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y su coordinación, a medida que estos son adquiridos por los niños.

El juego simbólico. A partir de los dos años se da comienzo al juego simbólico, que hace posible la imaginación mediante muñecos, objetos y representaciones que actúan a manera de símbolos. A medida que el niño va dominando el juego simbólico va evolucionando de jugar individualmente a jugar de forma colectiva, donde se comparten los símbolos. Al alcanzar el juego colectivo o social se aprende a jugar interactuando con los demás y a personificar escenas. Esta clase de juego incorpora al niño a la socialización, a

las interacciones y primeras relaciones interpersonales, fomentando el desarrollo de nuevas estructuras mentales.

El juego de reglas. A medida que el niño crece y va interactuando con sus pares y los adultos la socialización se manifiesta más compleja, porque existen reglas, normas, tradiciones y costumbres que es preciso respetar; esto hace que los juegos se vayan complicando, toda vez que plantean normas y una organización que establece sus propias reglas para que el juego se eche andar. Esto hace que el juego, la edad de los que juegan y la situación, hacen que las reglas que regulan las interacciones lúdicas sean más o menos complejas, porque el juego está sujeto a normas y reglas que atañen a dos o más integrantes y cuyo cambio estarán sometidos a acuerdo de los jugadores.

Los estadios de desarrollo de la inteligencia de Piaget

Rigal (2006) afirmó que:

En los fundamentos psicogenéticos de Piaget se sostiene que la inteligencia se desarrolla y manifiesta a través de las acciones motrices y sus consecuencias. Es decir, a través del contacto sensitivo que establece el bebé, con su entorno inmediato y lo orienta a resolver problemas a partir de los datos perceptivos que le proporcionan sus sentidos y el movimiento motor. De manera que el desarrollo cognitivo de los niños está unido a su edad fisiológica y a su grado de madurez; adquisiciones que se basan en la madurez nerviosa, la experiencia activa y las interacciones con el medio. Esta evolución se manifiesta en las etapas o estadios (p. 52).

El estadio corresponde a una etapa característica del desarrollo, que integra la anterior y prepara la siguiente, un crecimiento cíclico en el cual se manifiestan o adquieren comportamientos (motores, cognitivos o afectivos) típicos de niños de una edad determinada, que van construyendo su conocimiento a partir de las

interacciones, cuando el sujeto entra en acción con el medio, en otras palabras, organizando la conducta y adaptándose a las nuevas situaciones del medio en un proceso permanente de equilibrio, luego de asimilado las nuevas experiencias con las que interactúo. Este proceso recurrente de construcción es lo que se denomina esquemas de acción y determinan una estructura cognitiva del niño que le permiten comprender el mundo que le rodea. Surgiendo dos procesos interrelacionados denominado asimilación (captación y apropiación de las informaciones procedentes del medio exterior para integrarlas a las que ya domina) y de acomodación (ajuste del organismo al medio gracias a la formación de nuevos esquemas que le permiten nuevamente ajustarla a la realidad).

Según Piaget, 1955 (como se citó en Rigal 2006, p. 53) señala que el pensamiento infantil, su desarrollo y adquisición de los conocimientos se dividen en cuatro grandes estadios sucesivos:

El estadio sensorio-motor (desde el nacimiento a los dos años)

El estadio pre operacional (de los dos a los siete años)

El estadio concreto (de los siete a los once años)

Estadio formal (de los once a los dieciséis años).

En lo que compete al presente estudio, el trabajo de inducción mediante el programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes de primer grado de primaria.

Programa lúdico “PADA”

Luego de haberse abordado la definición de programa y el significado de lúdico, se ha diseñado un Programa Lúdico “PADA”, cuya definición es la siguiente:

PADA significa piensa antes de actuar, es un programa direccionado para lograr un rol fundamental en la resolución de los conflictos, minimizar la agresividad, implementar la convivencia escolar pacífica en los estudiantes de primer grado de

educación primaria. El programa radica en que los alumnos participen en equipo y se den cuenta que trabajando mutuamente con respeto, tolerancia pueden lograr todo lo que se proponen y vivir en un ambiente armonioso.

El alma de este programa son las actividades lúdicas del aula (PADA), razón por el cual se tomó como base la realización de juegos lúdicos. Por ello resulta pertinente señalar que el programa lúdico se basa en la taxonomía de Piaget (1946) consideró “los siguientes tipos de juegos: (a) Juego libre/de reglas, (b) Juego espontáneo/dirigido, y (c) juego de roles, orientado a niños de 7 y 8 años, toda vez que los estudiantes del grupo experimental son del primer grado de educación primaria” (p, 87).

Variable dependiente: Convivencia escolar

Convivencia

Entiéndase por convivir como la acción de vivir juntos, compartir un espacio, cohabitar, vivir en compañía. Según el Diccionario de la Real Academia Española (2011) (como se citó en Martínez y Moncada, 2012) aseveraron que la convivencia es:

Un proceso constante, que requiere de respeto mutuo, tolerar los defectos, lidiar con las virtudes, respeto a las diferencias, compartir y cumplir un grupo de reglas en común, además de la solución de conflictos y dificultades sin recurrir a la violencia. Convivir es bastante más amplio que coexistir o ser tolerante, por lo propuesto, se debe comprender que la convivencia es una relación que se establece entre todas las personas que componen un grupo o unidad social, para este caso, el salón de clases (p 50).

Otero (2009) (como se citó en Martínez y Moncada, 2012), en el artículo la paz desde el aula, “Aprendiendo a convivir” sostuvo que:

Mediante la educación las personas aprender a hacerse responsables de sus deberes y a hacer uso de los derechos que los asisten, como integrantes de un estado, dentro de los fundamentos democráticos de la convivencia, dotando de una base monolítica inspirada en el respeto a las libertades de los semejantes y en el uso de nuestras libertades con responsabilidad, además que, en práctica del compañerismo, de la comprensión y la resolución de los conflictos sin acudir a la agresión. Para alcanzar estos logros, resulta fundamental enfocar la convivencia a través de circunscripciones de espacio manejables tales como los salones de clase, para después extrapolar estos conocimientos a la sociedad en su conjunto. Adicionalmente, asimismo la convivencia es un cúmulo de vinculaciones interpersonales que tienen lugar entre todos y cada uno de los miembros de la institución educativa, además que a través de ella tienen lugar procesos tales como la interacción, las emociones, los valores, conductas, papeles, status y poder (p 50).

En esa línea, la convivencia se define como un nivel de interacción tal que supone correspondencia, con los parientes, con los vecinos, con la comunidad, con la sociedad en su conjunto y con los semejantes. La convivencia es un concepto que encuentra su origen a partir de los diferentes grupos de interés y constituye la causa de que se formen cada uno, sin excepción. En referencia a lo anterior, un concepto que disocia y permite distinguir de un actor u otro, termina siendo una forma restringida de convivencia, conforme lo planteado por Maldonado (2004) (como se citó en Martínez y Moncada, 2012, p 51).

Cómo se aprende la convivencia

Lanni (2003) (como se citó en Martínez y Moncada, 2012) afirmó que “para tener la oportunidad de convivir, tanto fuera como dentro de salón, deben tener lugar ciertos mecanismos, que por tratarse de mecanismos generadores de cualquier convivencia democrática, el privarnos de estos mecanismos dificulta su implementación” (p 51).

Paz (2004) (como se citó en Martínez y Moncada, 2012) hizo:

Una descripción, en simples pasos, de cómo aprender a convivir. Incorporar el respeto al congénero, es el fundamento de una convivencia social en el salón de clases, ya que el género humano es una de las pocas especies que resuelve los conflictos con violencia al punto de matar a sus congéneres. De allí se desprende la importancia del aprendizaje de que no se debe agredir a los semejantes ni resolver disputas con violencia, ni psicológica, ni verbal, ni física hacia sus pares. Las conductas violentas son inherentes a los animales, no obstante, el ser humano tiene que aprender a transformar la fuerza de la agresividad en una fuerza para el amor y no para la agresividad (p, 51).

Ser capaces de convivir. Es ser capaz de tolerar a los otros integrantes de una sociedad y requiere una gama de obligaciones. La institución educativa es la base para ir incorporando los valores de vivir en democracia, desde los estadios más tempranos de ser humano instruye a los individuos a poder vivir e interactuar bajo normas de tolerancia, tal como el compromiso hecho por los países ante la UNESCO.

Desarrollar la capacidad de comunicación. Es en buena cuenta la base para alcanzar afirmación positiva, respecto a uno mismo y respecto a la sociedad, tal es así que cuando se establece una comunicación uno espera ser reconocido por el interlocutor y viceversa. Ese mérito es la autoafirmación y cómo interactúa con sus semejantes es la forma más adecuada para entablar amistades, constituyendo el sustento fundamental de la autoafirmación, el diálogo. La interacción con otros seres sociales necesita de personas capaces de entablar diálogo, pues es a través de éste que adquirimos la capacidad de expresión, la comprensión, la aclaración, la coincidencia, discrepancias y el compromiso, así pues toleramos que todos y cada uno tengan la capacidad de

entregar mensajes en situaciones equitativas, dando lugar a una mejor convivencia, en un ambiente lleno de empatía, tanto así que el día que aprendemos a dialogar, es el día que aprendemos a convivir.

Del mismo modo es ser capaces de interactuar. Constituyéndose en uno de los pilares de cualquier modelo de relacionamiento social. Puesto que todos somos desconocidos hasta el momento en que somos capaces de interrelacionarnos, este aprendizaje requiere:

Aprender a aproximarse a sus semejantes, a través de protocolos como el saludar y la amabilidad.

Aprender a entablar comunicación con los semejantes, interpretando las emociones y lo que desea ser comunicado por ellos, además de que ellos puedan interpretar los míos

Ser capaz de interactuar con otras personas, siendo capaces de aceptar que compartimos un mismo mundo, persiguiendo la felicidad, y siendo capaces de llegar a puntos de encuentro y a estar en desacuerdo sin provocar la ruptura de la convivencia.

Ser capaz de cuidarse, fundamento de las formas de cuidados en salud y seguridad social. La salud es un recurso de cada uno y de todos, que se edifica y se hace crecer mediante la conducta; asimismo, ser capaz de cuidar su integridad equivale a ser capaz de crear y mantener formas adecuadas y calidad de vida para cada uno (hogar, comida, empleo, esparcimiento) como ingrediente para una adecuada convivencia. Aprender a tener cuidado implica del mismo modo aprender a cuidar la salud propia y de todos como un recurso social, aprender a considerar una impresión satisfactoria de nuestro organismo.

Ser capaz de convivir en un ambiente social es, antes que nada, ser capaz de andar por el mundo, tomando precauciones para mantener el espacio donde todos vivimos (la biosfera, el suelo, sus componentes, sus recursos y sus propiedades). La convivencia armoniosa de los seres sociales es alcanzable solo si nos sentimos que formamos parte de un mismo universo, pero que en ningún caso estamos por encima de ellos ni somos los señores de la

naturaleza. La convivencia en sociedad requiere asimismo aprender que si el planeta deja de existir estaríamos condenados a no sobrevivir.

Convivencia escolar

La convivencia escolar es fundamental para que funcione adecuadamente una institución educativa ya que repercute en cada uno de los integrantes que lo conforma.

Según MINEDU (2015) concibió que:

La convivencia escolar es el conjunto de relaciones individuales y colectivas que conforman el ambiente educativo. Es una edificación agrupada, habitual, cuyo compromiso es compartido por los docentes, padres de familia y educandos, cada individuo contribuye con su trabajo positivo a una convivencia y clima escolar saludable y armonioso (p.25).

Por otro lado, Abad (2010) (como se citó en MINEDU, 2015) sostuvo que “las comunidades educativas donde se efectúa la convivencia escolar desde un modelo interactivo e igualdad, son escuelas donde se aprende a convivir creándose contextos para que todos los educandos puedan educarse, sean residentes competitivos, socialmente activos y solidarios” (p.25).

Dimensiones de la convivencia escolar

Dimensión 1. Aprender a convivir

Informe Delors (1996) sostuvo que:

El aprendizaje durante toda la vida se demuestra como una de las llaves de acceso al siglo XXI. Este concepto va más allá del estilo antiguo entre enseñanza básica y enseñanza permanente, contesta al desafío de un mundo que evoluciona velozmente. Pero esta

aseveración no es reciente, puesto que en anteriores documentos sobre educación ya se recalca la necesidad de regresar al colegio para poder enfrentar los acontecimientos que surgen en la vida personal y en la vida laboral (p.21).

Después del cambio profundo de los marcos tradicionales de la vida, se requiere entender mejor al otro, conocer mejor el mundo, se requiere comprensión recíproca, de conversación pacífica y un ambiente armonioso, aquello de lo cual, precisamente, más carece nuestra humanidad. Esta postura ocasiona en el comité a persistir exclusivamente en uno de los cuatro pilares de la educación. Se trata de aprender a vivir juntos comprendiendo mejor al otro, su crónica, sus costumbres y su misticismo donde la sociedad pueda vivir en un ambiente armonioso, seguro, agradable y amable que empuje a la ejecución de propósitos comunes y la solución inteligente, armoniosa de las ineludibles peleas, lo que no quiere decir que se haya olvidado de los tres pilares de la educación que proveen fundamentos para aprender a vivir juntos.

Aprender a vivir juntos

Informe Delors (1996) sostuvo que:

La enseñanza establece uno de los principales proveedores del aprendizaje moderno. Las actitudes agresivas que imperan en la sociedad de hoy agresión se opone a la confianza que las personas algunos pusieron en el desarrollo de la sociedad. Existen elementos que enfatizan el peligro, en particular la sorprendente capacidad de autoeliminación que las personas han instaurado desde hace años mediante los canales de información, el público se transforma en espectadores infecundo, prisioneros de las personas que originan y conservan vivos los enfrentamientos, en la actualidad los progresos educativos no han logrado revertir estos acontecimientos; lo que se quiere es que la educación genere una enseñanza que permita evitar

los enfrentamientos o solucionarlo de manera pasiva, promoviendo la comprensión y entendimiento del otro, de sus costumbres y misticismo (p.103).

Se tiene la visión de educar la no violencia en las instituciones educativas es plausible, ya sea una herramienta entre varios para batallar el tabú que conllevan a la hostilidad, la educación tiene una labor ardua ya que romper los prejuicios que tienen las personas en apreciar en demasía sus habilidades y al conjunto al que integran, al alimentar tabú desfavorables hacia las demás personas. Cuando se generan actividades de competencia entre los educando para evitar que se generen conflictos dentro de las aulas las escuelas deben establecer un entorno de igualdad, equidad con un propósito común produciendo en los estudiantes un vínculo de apoyo mutuo. Para evitar o resolver conflictos latentes en la educación se tiene en cuenta dos directrices significativas: primero, el descubrimiento gradual del otro, en el segundo nivel y durante toda la vida, la participación en proyectos comunes estos métodos garantizan vivir en una sociedad armoniosa y pacífica tarea muy difícil pero no imposible para la educación.

El descubrimiento del otro

En la edad escolar la institución educativa debe aprovechar todos los momentos que se presenten para educar la variedad del género humano aportando a una toma de conocimiento de las similitudes y dependencia entre todo el género humano a través de las áreas de personal social, inglés, educación religiosa, el aprendizaje de las tradiciones, hábitos de las religiosidades sirve de referencia para futuras conductas; por eso el MINEDU en este nuevo año ha incrementado las horas de inglés en toda la educación básica regular. El descubrimiento del otro significa que obligatoriamente primero tiene que tener conocimiento de uno mismo; y recién se podrá desarrollar en el infante y el joven una visión íntegro del mundo, el aprendizaje, tanto si la imparte la familia como si la imparte la sociedad o el colegio, primero el infante o joven debe descubrir quién es, debe aprender a conocerse así mismo de

esta manera solo entonces podrá verdaderamente colocarse en el lugar del otro y entender sus reacciones, al estimular esta actitud de empatía en los educandos dentro de las instituciones educativas será productivo para las conductas sociales a lo largo de la vida, es muy importante que los niños y niñas aprendan a ponerse en el lugar del otro se pueden evitar incomprendiones generadoras de conflictos. Hay que tener en cuenta que así como evoluciona la educación, también tienen que cambiar los docentes, muchas veces algunos maestros utilizando la religión destrozan la indagación o el espíritu crítico en lugar de estimular en sus educandos estas actitudes pueden ser más dañinos que beneficiosos, muchas veces los docentes olvidan que son ejemplo para los niños y adolescentes, su actitud puede atentar de manera duradera contra la capacidad de sus estudiantes de admitir la alteridad y hacer frente a las inevitables tensiones entre las personas. La competición, mediante la conversación y el intercambio de argumentos será una de las herramientas necesarias de la enseñanza del siglo XXI.

Tender hacia objetivos comunes

Al trabajar asociadamente en proyectos motivadores que permiten escapar a la rutina disminuye y a veces hasta desaparecen las discrepancias e incluso los problemas entre las personas. Esos proyectos que permiten sobresalir las conductas propias y valorizan los puntos de concordancia por arriba de los aspectos que aíslan dan inicio a un nuevo modo de personalización. Las instituciones educativas deben contar con proyectos cooperativos donde a los niños y adolescentes se les debe iniciar desde los primeros años de la etapa escolar en actividades deportivas y culturales, mediante su participación en actividades sociales, a través de la participación de los docentes y educando en proyectos comunes se puede procrear la enseñanza de un método de solución de problemas y pasar a ser un modelo para la vida futura de los niños y adolescentes al mismo tiempo se enriquece la relación entre profesores y escolares.

En los últimos años el ministerio de educación se ha ido preocupando por una educación donde los escolares desarrollan y fortalecen su autoestima, autocuidado, toma de decisiones y la formación de su personalidad promoviendo una convivencia democrática que se basa en el respeto y en el cumplimiento de nuestras obligaciones tomando como base fundamental uno de los pilares de la educación aprender a vivir juntos; es por tal motivo que elaboró el reglamento de la ley N° 29719.

Según la Ley N° 29719 publicado por el Diario Oficial el peruano de Perú, Lima, Perú, 03 de junio del (2012) promueve la convivencia sin violencia en las instituciones educativas, señaló que:

El propósito de la convivencia democrática es favorecer los conocimientos de igualdad en las relaciones entre los estudiantes de la institución educativa como cimiento de una cultura de concordia e igualdad entre los individuos de esta manera se previene cualquier tipo de agresión, conflicto o problema entre los educandos tomando como base fundamental uno de los pilares de la educación aprender a vivir juntos; lo que se quiere lograr con esta ley es favorecer la mejora de lazos afectuosos así como el desarrollo integral de los niños y niñas en un cuadro de obediencia, igualdad, ejercicios de derechos y obligaciones, favoreciendo la resolución armoniosa de problemas y a la edificación de un ambiente positivo y preservador (p.64).

A nivel nacional las instituciones educativas de Educación Básica Regular tienen que trabajar con el Manual de Tutoría y Orientación Educativa, Minedu (2013) enfatizó que:

Los conflictos se resuelven de manera pacífica permitiendo desplegar y fortificar valores como el respeto, la paciencia, la responsabilidad y habilidades sociales como el diálogo, la asertividad, la toma de decisiones, son valores elementales para la formación integral de los niños y las niñas para la edificación de una convivencia escolar

saludables, la resolución de conflictos nos permite trabajar uno de los pilares de la educación Aprender a Vivir Juntos nos permite lograr que los educandos desplieguen particularidades positivas y aprendan a ser sentimentales, a resolver problemas, copartícipes, creativos, expresivos, flexibles, demócratas, interculturales, empáticos y condescendientes, de acuerdo a lo programado en la Propuesta de Convivencia Democrática, la adquisición de éstas características positivas en los educandos permite guiar el proceso de perfeccionamiento de los escolares para su alineación completa permitiéndonos aprender de nuestro propio yo, edificar, salvaguardar las interacciones, meditar, pensar, y analizar en nuestro accionar (p49).

MINEDU (2015, p.12) concibió que:

Los Compromisos de gestión son conocimientos que los guías educativos deberían realizar en la comunidad educativa para crear contextos y lograr una mayor enseñanza desarrollándose dentro del ambiente educativo, amparan a un perfeccionamiento periódico de los resultados de la enseñanza con escolares que finalicen de forma pertinente y continúen en el procedimiento pedagógico. Por tal motivo es de vital importancia cumplir con los 6 compromisos de gestión anual, a) Progreso anual de los aprendizajes de los estudiantes de la institución educativa, b) Retención anual e interanual de estudiantes en la institución educativa, c) Cumplimiento de la calendarización planificada por la institución educativa, d) Acompañamiento y monitoreo a la práctica pedagógica en la institución educativa e) Gestión de la convivencia escolar en la institución educativa, f) Instrumentos de gestión educativa: formulación del PEI e implementación del PAT (p.89).

MINEDU (2015) enfatizó que “los Compromisos de Gestión Escolar han tutelado las gestiones de las colegios, con única intención de promover y documentar las situaciones que certifiquen el producto de las enseñanzas” (p.11).

MINEDU (2015) afirmó que:

El cumplimiento de este compromiso convivencia escolar en los colegios permitirá que las escuelas se transformen en un lugar donde se aprenda a convivir y se logren las enseñanzas anheladas, lo cual beneficia a la alineación de residentes competitivos, socialmente activos y comprometidos, la escuela tiene que contar con un plan, una comisión de Tutoría y reglas que rigen el ambiente educativo elaboradas por los docentes, representantes de alumnos, padres de familia y establecidas en el reglamento interno de la escuela (p.27).

El ministerio de educación se ha basado en uno de los pilares de la educación aprendiendo a vivir juntos para que las instituciones educativas brinden una convivencia escolar saludable en donde los problemas se resuelvan en un ambiente de comunicación, permitiendo desplegar y fortificar valores como el respeto, la pasividad, el compromiso y destrezas sociales como el dialogo, la asertividad, la toma de decisiones estos aspectos son primordiales para la alineación completa de los educandos y la construcción de una convivencia armoniosa. En la Institución Educativa Mundo Feliz – Huarochirí se ha implementado el plan anual de trabajo, el reglamento interno, el plan anual de tutoría donde prioriza el pilar de la educación aprendiendo a vivir juntos para que los niños y las niñas vivan en un ambiente agradable, seguro y amigable, basándose en uno de los pilares de la educación aprender a vivir juntos, de éste pilar se desprende las dimensiones: aprender a convivir, aprender a relacionarse, aprender a cumplir normas.

Almoguera (2006) citado por (Martínez y Moncada, 2012) habló que:

El aprendizaje para poder convivir en el colegio, tratándose de un ambiente para la educación, donde se puede aprender a convivir, como

la naturaleza de la vida misma, observar reglas elementales, además de la solución de disputas, ya sea antes de que se generen o controlando su difusión. Cuando ya han tenido lugar, es el interactuar con sus semejantes, en un grupo de acuerdos y de una comunicación abierta y correspondida, asimismo requiere de que todos los miembros del grupo participen y colaboren (p, 56).

Dimensión 2. Aprender a relacionarse

Delors en 1997 citado por (Martínez y Moncada, 2012) estableció que:

El ser capaz de relacionarse o ser capaz de vivir interactuando, es el fundamento para que se pueda implementar la comprensión mutua, siendo respetuoso con los semejantes, para alcanzar ser considerado parte de un grupo, llevando adelante emprendimientos en común y preparándose para poder lidiar con los conflictos (p, 57).

Marías 1996 (como se citó en Conde, 2012) concibió que “al relacionarnos con los demás, al coexistir juntos se logra la convivencia” (p, 37).

Martín et al. 2003 (como se citó en Conde, 2012) planteó que “las relaciones interpersonales favorecen un clima afectivo, armonioso que cuando se da la resolución de conflictos permite mejorar a los individuos y a los organismos permitiendo una convivencia positiva” (p.37).

MINEDUC (2004) planteó que:

El progreso pleno de los individuos sólo es posible el ser capaz de relacionarse con el otro en un ambiente heterogéneo y diferente que se engrandece en la pluralidad de las relaciones. La institución educativa es un ambiente heterogéneo donde se debe convivir respetuosamente. Lo más importante en la convivencia escolar son los valores que absorben la misión y visión de las instituciones educativas y por ende

establece las relaciones con los demás se irradian visiblemente en las normas que emana el colegio y en la resolución de las discrepancias o conflictos (p.59).

Aldana 2006 (como se citó en Conde, 2012) planteó que “la convivencia es la oposición de la agresión, que el ser capaz de relacionarse con el otro y dentro de su entorno deben estar basadas en las actitudes y los valores: respeto con los demás, participación activa, ser sensible con el otro” (p. 37).

Dimensión 3. Aprender a cumplir normas

Segura en el 2007 (como se citó en Martínez y Moncada, 2012) planteó que “el ser capaz de cumplir normas, ser cumplidor de la puesta en práctica de reglas de convivencia supone compartir el espacio de forma armoniosa y sin agresiones” (p.57).

Curwin et al. 1983 (como se citó en Fernández, 2001) concibió que “las normas deberán gobernar y establecer la forma de comportarse de los educandos y educadores, es muy importante que las normas que rigen el aula sean elaboradas en acuerdo mutuo para que ambas partes puedan cumplir normas que ellos mismos han elaborado” (p.98).

Bolívar, 1995 (como se citó en Fernández, 2001) planteó que:

Dentro de la institución educativa siempre debe regir normas elaboradas por los educandos y educadores para que convivan dentro de un ambiente de respeto y responsabilidades tanto estudiantes como maestros deben aprender a cumplir normas para que puedan vivir en un ambiente armonioso dentro de valores (p. 91).

MINEDUC (2004, p.55) concibió que:

Para que las normas tengan sentido dentro de la institución educativa y sean auténticas es importante que respondan a las necesidades y

características de la comunidad educativa como: docentes, alumnos, padres de familia que en él conviven diariamente. Para formular normas de convivencia es importante que participe la comunidad educativa para expresar sus emociones y opiniones sobre la convivencia actual, problemas que aquejan a la institución educativa, como enfrentar estos conflictos y responsabilidades que asumirán para vivir en un ambiente armonioso y saludable (p, 91).

Fernández (2001) concibió que:

Las normas se expresan en valores y estos valores se reflejan en actitudes concretas de los estudiantes como: respetar los derechos de los demás, cumplir sus responsabilidades dentro del aula, cuidar el ambiente donde trabaja, recordar las normas de convivencia, las normas son muy importantes porque son parte de la educación en valores que se plasman dentro y fuera del aula escolar (p, 91).

1.3. Justificación

Justificación Teórica.

Se pretende comprobar los postulados teóricos referidos al papel que juega el programa lúdico PADA en la convivencia escolar, es decir, cómo reaccionan los niños ante las normas de juegos, la cual permita un cambio dentro y fuera del aula, asimismo, se quiere comprobar a través del estudio, si el programa lúdico PADA constituye verdaderamente un sistema de apoyo que fortalezca el clima armonioso en los niños y niñas de la I.E. y en función a las conclusiones, derivadas de los resultados obtenidos, se enriquecerá la teoría existente respecto a la temática.

Justificación práctica.

Desde el punto de vista práctico, la investigación permitirá conocer los efectos del programa lúdico "PADA" en la convivencia escolar de los estudiantes del primer

grado de primaria, se ha podido comprobar que los estudiantes presentan problemas en la convivencia escolar alterando el clima amigable entre los educando; por ello se propone realizar sesiones basado en el juego para mejorar el clima escolar dentro o fuera del aula basado en normas de convivencia.

El Programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar tiene sus bases prácticas en el MINEDU (2007) considera que la convivencia escolar es un conjunto de trabajos establecidos que se caracterizan por relacionarse o interactuar con los integrantes de la institución educativa, favoreciendo la coexistencia de un estilo de vida ético y la formación integral (p. 125).

Justificación metodológica

En el plano metodológico la investigación se justifica porque toca como factor de recolección de datos empíricos el empleo de una ficha de observación acerca de Convivencia Escolar, con los indicadores objetivos apropiados que evidencian el comportamiento de los estudiantes en el aula en referencia a las relaciones interpersonales que desarrollan los estudiantes en base al respeto, tolerancia, confianza y cooperación. En resumen, en base a la observación sistemática se busca determinar el grado existente de convivencia en el aula entre los estudiantes y señalar las mejoras obtenidas.

Justificación pedagógica.

En este plano se aplicó un programa de actividades lúdicas dentro del aula (PADA) para estimular la convivencia y el respeto entre pares, asumiéndose un enfoque formativo y preventivo que pone de relieve una participación activa y consciente de los niños y niñas del primer grado de educación primaria, en la construcción de competencias sociales, esto es enseñándoles a aprender a ser y aprender a convivir de modo que en un futuro sean mejores ciudadanos a partir del respeto a la diversidad.

1.4. Problema

Realidad problemática

A través de la historia la enseñanza se ha convertido en el productor de conocimientos, es importante para los maestros y para la elaboración de reglas en los educandos, en la actualidad los educadores tienen que ser creativos utilizando estrategias adecuadas para resolver problemas en la comunidad educativa, a medida que la humanidad ha ido evolucionando demandan en la institución educativa constituir individuos cimentados en normas, colocándose en el lugar del otro, respetando a sus semejantes logrando una convivencia escolar armonioso. El poderío del educador no debe comprenderse como absolutismo, su poderío se encuentra en las ideas que ostenta y en la capacidad que tiene para compartirlo con sus educandos. En el mundo actual en el que vivimos el educador debe ser guía y modelo, infundir respeto para ganar confianza en los educandos y estos a su vez estén dispuestos al aprendizaje; el respeto se gana a través de las actitudes positivas que realiza, cuando se pronuncia y la importancia de los conocimientos que enseña. El hecho que el pedagogo sea experimentado y posee sapiencias almacenadas no debería someter conductas generalizadas que imposibiliten el progreso de los colegiales; es decir, debería enseñar en un contexto participativo, armonioso, recíproco, respetuoso y autónomo (Álvarez & Torres) citado por (Colorado, C. y García, J, 2012, p 18)

La institución educativa Mundo Feliz Huarochirí, es una Institución de Educación formal que atiende estudiantes en el nivel primario, con una problemática socio demográfica bastante compleja y un alto grado de vulnerabilidad enmarcada en aspectos como escasos recursos económicos, ausentismo de los padres y/o cuidadores, condiciones de exclusión y desigualdad, maltrato verbal, físico y psicológico, abandono de los padres hacia los hijos; a esto se le suma la falta de oportunidades educativas, recreativas y de empleo y con una situación habitacional deplorable que inciden en la trasgresión de valores éticos y morales. Circunstancias

que han redundado en los altos índices de violencia y agresividad al interior y exterior del ambiente escolar.

Los proyectos y actividades que hasta el momento han sido implementados en la Sede no han sido de gran ayuda, ni han permitido mejorar la convivencia escolar, las mismas se han quedado cortas en generar estrategias que permitan brindarles a los estudiantes las herramientas necesarias para mejorar las relaciones con sus semejantes en un ambiente de tolerancia en donde los estudiantes acepten la diversidad y admita las diferencias que hay entre ellos dentro y fuera del aula de clase. Teniendo en cuenta lo anterior, es prioritario diseñar e implementar un proyecto pedagógico que involucre a la comunidad educativa en el planteamiento de actividades lúdicas que aumente el interés y la motivación por los temas tratados y que a su vez promuevan, estimulen y estructuren de manera significativa actitudes para la convivencia pacífica y la tolerancia y que comprendan que aun siendo diferentes son iguales en derechos.

Esta investigación de intervención pedagógica surge de la necesidad de la docente del primer grado de la Institución Educativa Mundo Feliz Huarochirí al observar que los niños y niñas no utilizan el diálogo para resolver algún problema dentro o fuera del aula, lo que hacen es lanzar un objeto, golpear, patear, gritar o hablar palabras soeces, salían del aula sin pedir permiso, cogían los materiales del aula sin autorización de la maestra, no utilizaban las palabras mágicas: por favor, permiso, disculpa, gracias generando un clima hostil en la convivencia escolar de la comunidad educativa. Se ha diseñado el programa lúdico "PADA" con el único objetivo de generar en la institución educativa un ambiente armonioso, saludable donde los niños y niñas puedan aprender a convivir, aprender a relacionarse en base al respeto y al cumplimiento de las normas elaboradas en conjunto por los profesores y escolares; sólo el cumplimiento de las normas nos aseguran una convivencia escolar armoniosa, saludable y adecuada.

Formulación del problema

Problema general.

¿Qué efecto tiene el programa lúdico “PADA”, en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria?

Problemas específicos.

Problema específico 1

¿Qué efecto tiene el programa lúdico “PADA”, en la dimensión aprender a convivir en estudiantes del primer grado de primaria?

Problema específico 2

¿Qué efecto tiene el programa lúdico “PADA”, en la dimensión aprender a relacionarse en estudiantes del primer grado de primaria?

Problema específico 3

¿Qué efecto tiene el programa lúdico “PADA”, en la dimensión aprender a cumplir normas en estudiantes del primer grado de primaria?

1.5 Hipótesis

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), las hipótesis “son las guías para una investigación o estudio. Las hipótesis indican lo que tratamos de probar y se definen como explicaciones tentativas del fenómeno investigado” (p. 92). En esta investigación se plantearon las siguientes hipótesis:

Hipótesis general.

La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria

Hipótesis específicas.**Hipótesis específica 1**

La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la dimensión aprender a convivir en los estudiantes del primer grado de primaria.

Hipótesis específica 2

La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes del primer grado de primaria.

Hipótesis específica 3

La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes del primer grado de primaria.

1.6 Objetivos**Objetivo general.**

Determinar el efecto del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar en estudiantes del primer grado de primaria.

Objetivos específicos.**Objetivo específico 1**

Determinar los efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir en estudiantes del primer grado de primaria.

Objetivo específico 2

Determinar los efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse en estudiantes del primer grado de primaria.

Objetivo específico 3

Determinar los efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar en la dimensión aprender a cumplir normas en estudiantes del primer grado de primaria.

II. Marco Metodológico

2.1. Variables

Definición conceptual de las variables.

Variable independiente. Programa Lúdico “PADA”

Según el Diccionario de la Lengua Española (2014) señaló que “la expresión programa tiene una serie de acepciones, sin embargo la que más destaca es aquella que se refiere a un conjunto ordenado de actividades” (p.167).

Es un programa direccionado para lograr un rol fundamental en la resolución de los conflictos, minimizar la agresividad, implementar la convivencia escolar pacífica en los estudiantes de primer grado de educación primaria. El programa radica en que los alumnos participen en equipo y se den cuenta que trabajando mutuamente con respeto, tolerancia pueden lograr todo lo que se proponen y vivir en un ambiente armonioso.

Variable dependiente. Convivencia escolar

Entiéndase por convivir como la acción de vivir juntos, compartir un espacio, cohabitar, vivir en compañía. Según el Diccionario de la Real Academia Española (2011) (como se citó en Martínez y Moncada, 2012) aseveraron que la convivencia es:

Un proceso constante, que requiere de respeto mutuo, tolerar los defectos, lidiar con las virtudes, respeto a las diferencias, compartir y cumplir un grupo de reglas en común, además de la solución de conflictos y dificultades sin recurrir a la violencia. Convivir es bastante más amplio que coexistir o ser tolerante, por lo propuesto, se debe comprender que la convivencia es una relación que se establece entre todas las personas que componen un grupo o unidad social, para este caso, el salón de clases (p 50).

Definición operacional de las variables.

Variable dependiente. Convivencia escolar

Según el Diccionario de la Real Academia Española (2011) (como se citó en Martínez y Moncada, 2012) dimensionan la convivencia en: Aprender a convivir, aprender a relacionarse y aprender a cumplir normas.

2.2. Operacionalización de variables

Tabla 4

Operacionalización variable dependiente: Convivencia escolar

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala valores	y	Niveles Rangos	y
Aprender convivir	a	Interacción con los demás.	1, 2,3,4	Dicotómica No (0)	Inadecuada [0 – 4]	
		Comunicación y correspondencia. Cooperación.	5,6,7,8,9			
Aprender relacionarse	a	Respeto y pertenencia	10,11,12,13 14,15,16,17,18,19, 20,21	Dicotómica No (0)	[10 – 13] Inadecuada [0 – 2]	
			Si (1)			
Aprender cumplir normas	a	Comprometido con la conservación. Conflicto.	22, 23, 24, 25	Dicotómica No (0)	Inadecuada [0 – 2]	
			26, 27, 28, 29, 30			

Nota. Adaptado de Martínez y Moncada, 2012.

2.3. Metodología

El enfoque utilizado fue cuantitativo, según Hernández, Fernández, Baptista (2010), indicaron que “el enfoque cuantitativo: Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p. 4).

El método utilizado es hipotético- deductivo, según Bernal (2006) indicó que “Consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad hipótesis y busca refutar y falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (p. 56).

2.4. Tipo de estudio

La investigación es de tipo aplicada, al respecto Sánchez Carlessi y Reyes (2015) afirmó que “se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven” (p. 44).

2.5. Diseño

La investigación corresponde al diseño experimental de tipo cuasi experimental de dos grupos con pre y post test, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalaron que los diseños cuasi experimentales “son aquellos que manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto y su relación con una o más variables dependientes” (p. 145).

Este diseño de investigación se trabajó con dos grupos: Experimental y de control, a quienes se les administró simultáneamente el Pre test, un grupo recibirá el tratamiento experimental y el otro no (grupo de control); y finalmente se les administró el Post test simultáneamente.

El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:

GE: 01 X 02
GC: 03 ___ 04

Dónde:

GE : Grupo Experimental
GC : Grupo Control
X : Tratamiento
01, 03 : Pre- test
02, 04 : Post- test

Figura 1. El diagrama representativo de una cuasi experimental

2.6. Población, muestra y muestreo

2.6.1. Población.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) definieron que la población o universo como un “conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p. 174).

En ese sentido, la población estuvo constituida por 46 estudiantes de primer grado de la institución educativa Mundo Feliz, San Antonio Huarochirí, tal como lo muestra la siguiente tabla:

Tabla 5

Distribución de la población de los estudiantes de 1° grado de primaria

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

Nota: Adaptado de las nóminas de matrícula de la institución educativa Mundo Feliz, Huarochirí 2016.

2.6.2. Muestra.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalaron que “la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolecta datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, este deberá ser representativo de dicha población” (p. 173).

En ese sentido, la muestra estuvo constituida por 46 estudiantes de las secciones A y B, que a su vez se distribuyeron en dos grupos de estudio: Grupo Experimental, integrado por los estudiantes de la sección A y grupo control integrado por los estudiantes de la sección B.

Tabla 6

Distribución de la muestra de los estudiantes de 1º grado de primaria

Nº	Grupo – Sección	Estudiantes
1	Experimental primer grado A	23
2	Control primer grado B	23
	Total	46

Adaptado de las nóminas de matrícula de la institución educativa Mundo Feliz, Huarochirí 2016.

2.6.3. Muestreo.

La técnica que se tuvo en cuenta fue no probabilístico intencional por conveniencia, según Carrasco (2009) señaló que “es aquella que el investigador selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla matemática o estadística” (p. 243).

2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Según Sánchez y Reyes (2015) definieron que:

Las técnicas como los medios por los cuales se procede a recoger información requerida de una realidad o fenómeno en función de los objetivos de la investigación. Es decir se trata de procedimientos que permiten recolectar información acerca de un objeto de estudio. En ese sentido, la técnica que se utilizó en la presente investigación fue la

observación de tipo sistemática. Asimismo; lo define como la observación planificada, tiene objetivos previstos puede mantener un control y ayuda de instrumentos específicos (p. 164).

En ese sentido, la técnica está orientada a desarrollar el Programa Lúdico PADA, toda vez que se observó a través de indicadores objetivos de la conducta de los participantes ante el estímulo planteado.

Instrumentos

Según Sánchez y Reyes (2015) aseveraron que “los instrumentos de recolección de datos se definen como las herramientas específicas que se emplean en el proceso de recogida de datos. Los instrumentos se seleccionan a partir de la técnica previamente elegida” (p. 166).

En ese sentido, coherente con la técnica de observación sistemática utilizada, el instrumento que se tomó en consideración en el presente estudio fue la ficha de observación. Para recoger la información de la variable convivencia escolar se utilizó una ficha de observación, que es un instrumento de medición que sirve para recoger la información precisa sobre manifestaciones conductuales, esta permite establecer un juicio: “No lo hace” o “Si lo hace”, es decir se trata de respuestas dicotómicas.

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014) un instrumento de medición “es un recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente” (p. 199). En ese sentido, la ficha de observación es el instrumento apropiado para evaluar comportamientos y conductas del grupo control y experimental.

Ficha técnica del instrumento de la variable convivencia escolar

Nombre del instrumento	: Ficha de Observación de Convivencia Escolar (FOCE)
Autora	: Br. Martínez Arcila, Milagros Mireya y Moncada ORTEGA, Segundo Pedro
Adaptación	: Br. Yeny Checmapocco Figueroa
Tipo de instrumento	: Ficha de observación
Tiempo de duración	: 45 minutos
Lugar	: Institución educativa Mundo Feliz, San Antonio Huarochirí.
Administración	: Individual
Objetivo	: Identificar niveles de convivencia en el aula
Dimensiones	: Numero de dimensiones 3 Dimensión 1: 13 ítems Dimensión 2: 8 ítems Dimensión 3: 9 ítems Total: 30 ítems
Escalas	: Escala Dicotómica (0) No lo hace (1) Lo hace
Evaluación	: Evalúa la estructura y la forma de convivencia escolar, esto es aprender a convivir, aprender a relacionarse y aprender a cumplir normas.

Tabla 7

Baremación de la variable : Convivencia escolar

Rango	Convivencia escolar	Aprender a convivir	Aprender a relacionarse	Aprender a cumplir normas
Inadecuada	[0 – 10]	[0 – 4]	[0 – 2]	[0 – 2]
Regular	[11 – 20]	[5 – 9]	[3 – 5]	[3 – 5]
Adecuada	[21 – 30]	[10 – 13]	[6 – 8]	[6 – 9]

Nota. Adaptado de estadística

Validez

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) definieron la validez como el “grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes” (p. 200). En base a lo expresado, el tipo de validez que se utilizó en el estudio fue la validez de contenido, el mismo que se sustenta en el criterio de juicio de experto. Los ítems del instrumento se validaron en base a los siguientes criterios: (a) Pertinencia: El ítems corresponde al concepto teórico formulado. (b) Relevancia: El ítems es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo. (c) Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo. (d) Suficiencia: se dice así cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión. En ese sentido, el instrumento fue validado por juicio de experto tal como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 8

Validación del instrumento de la variable convivencia escolar

Nombre y apellido del experto	Resultado
Dr. Heraclio Facundo Raza Torres	Existe suficiencia
Dr. (a)Reina Isabel Estela Dávila	Existe suficiencia
Dr. Ignacio de Lóyola Pérez Díaz	Existe suficiencia

Nota: Elaboración propia (2016).

Como se observa en la tabla 8, es el juicio de experto dictaminó que el instrumento es pertinente, relevante y cuenta con claridad suficiente para ser aplicado. Logrado la validación de rigor por los expertos en la temática, metodología y especialidad, de acuerdo a los protocolos establecidos por la Universidad Cesar Vallejo, se procedió con la confiabilidad del instrumento

Confiabilidad.

Para Hernández, Fernández y baptista (2014) definieron la confiabilidad como “el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes” (p. 200).

En ese sentido, para probar la confiabilidad del instrumento, se efectuó una prueba piloto en una institución educativa de similares características al de la

muestra seleccionada, considerándose para ello una muestra de 10 estudiantes. La escala de valores que determina la confiabilidad de un instrumento está dada por los siguientes valores:

No es confiable: – 1 a 0

Baja confiabilidad: 0.01 a 0.49

Moderada confiabilidad: 0.5 a 0.75

Fuerte confiabilidad: 0.76 a 0.89

Alta confiabilidad: 0.9 a 1

El coeficiente que se utilizó para medir la confiabilidad de instrumento fue Kuder y Richardson 20, cuyo resultado se consigo en la siguiente tabla.

Tabla 9

Análisis de confiabilidad del instrumento mediante KR20.

KR 20	N de elementos
,795	30

Nota. Adaptado de la estadística

Según la tabla 9 se observó que el coeficiente Kuder Richardson 20 fue de 0.795. Esto indica que el instrumento constituido por 30 ítems de la variable Convivencia escolar tuvo una confiabilidad fuerte.

2.8. Método de análisis de datos

Para el análisis de datos se inició con el diseño de la matriz de datos, razón por el cual se utilizó el programa Excel. A continuación se determinaron las puntuaciones directas de cada uno de los participantes, este proceso se efectuó con el fin de establecer una nueva recategorización de los datos, esto es niveles y rangos. Una vez efectuado fue necesario determinar la naturaleza de los datos obtenidos.

En el presente estudio la evidencia empírica sometida a la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk ($n_1 = 23$ y $n_2 = 23$) arrojó como resultado la procedencia

de los datos de una distribución no paramétrica. Y, como el método de análisis de datos es comparativo, por tanto fue necesario emplear la prueba no paramétrica U Mann Whitney, las condiciones de aplicación de esta prueba se basan en que. (a) Las observaciones de ambos grupos son independientes, (b) las observaciones son variables ordinales, (c) En la prueba de hipótesis el estadístico que se contrasta es la mediana. En este caso, la hipótesis nula asume que no hay diferencias entre las medianas del grupo de control y el grupo experimental. Mientras que la hipótesis alternativa asume todo lo contrario.

El método de análisis de datos al estar asociado a métodos estadísticos se consideraron los siguientes: (a) Métodos descriptivos como la distribución de frecuencias porcentuales y figuras de cajas y bigotes, estableciéndose la comparación de los niveles de convivencia escolar tanto en las fases de pretest como de postest entre los grupos de control y el experimental. (b) La comparación de grupos, en este caso de dos muestra independientes: grupo de control y grupo experimental.

Finalmente, señalar que para el procesamiento de los datos se empleó el software estadístico SPSS vr. 23, facilitando de esta forma el análisis de los datos y el contraste de las hipótesis establecidas.

2.9. Aspectos éticos

De acuerdo a las características de la investigación se tomó en consideración los aspectos éticos ya que se trabajó con niños y niñas del primer grado de primaria, por lo tanto, fue vital tener en cuenta el consentimiento informado. Al respecto, Aiken (2003, p. 14) lo define como el acto en el cual “una persona acepta se entregue información privada porque sabe en qué consiste ésta y con quien será compartida”. En el caso que amerita la investigación se requiere el consentimiento informado en dos planos específicos: (a) La autorización del Director de la institución educativa Mundo Feliz del distrito de San Antonio Huarochirí, consintiendo la realización de la

ejecución de la investigación y, (b) Los padres de familia, esto es solicitar la autorización de que la aplicación del programa de intervención tiene por propósito la mejora de la convivencia escolar y además de un carácter estrictamente preventivo. Asimismo, se mantuvo la confidencialidad de los datos porque lo estudiantes tanto del grupo de control como experimental fueron evaluados, y su puntuaciones se tuvieron en reserva y en el anonimato, evitando en todo momento juzgar los resultados de manera pública.

III. Resultados

Descripción de los resultados

Tabla 10

La aplicación del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria.

Indicador	Grupo control (n = 23)		Grupo experimental (n = 23)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pretest				
Inadecuado	11	47,8	14	60,9
Regular	5	21,7	6	26,1
Adecuado	7	30,4	3	13,0
Media	1,83		1,52	
Desviación estándar	,887		,730	
Postest				
Inadecuado	8	34,8	7	30,4
Regular	5	21,7	3	13,0
Adecuado	10	43,5	13	56,5
Media	2,09		2,26	
Desviación estándar	,900		,915	

Fuente: cuestionario aplicado a los estudiantes

Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 47,8% tienen inadecuado convivencia escolar, el 21,7% es regular y el 30,4% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 60,9% tienen inadecuado convivencia escolar, el 26,1% es regular y el 13,0% es adecuado.

Los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 34,8% tienen inadecuado convivencia escolar, el 21,7% es regular y el 43,5% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 30,4% tienen inadecuado convivencia escolar, el 13,0% es regular y el 56,5% es adecuado.

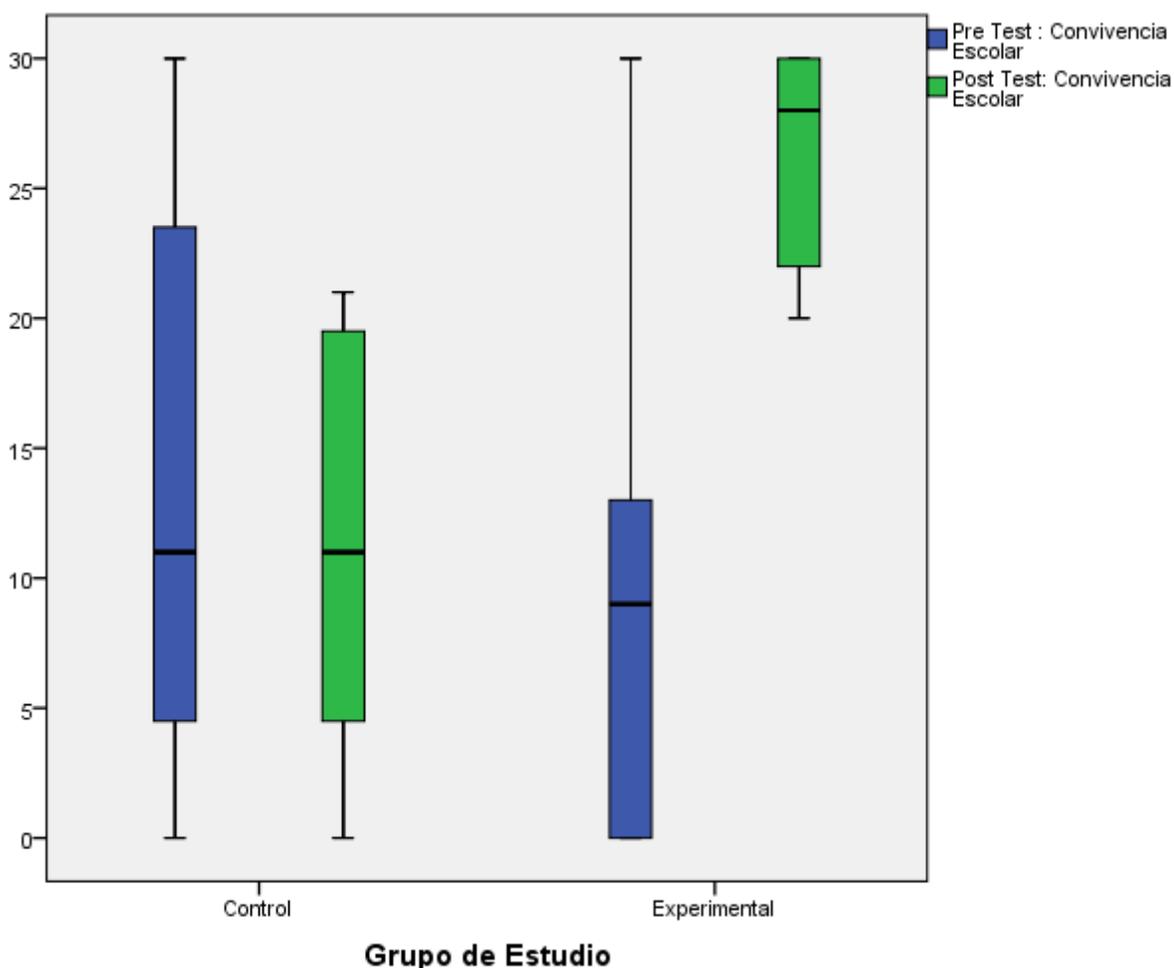


Figura 2. La aplicación del programa lúdico “PADA”, para mejorar la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria.

En la figura 2: Se observa, en el grupo control, el diagrama de cajas cambió ligeramente el post test respecto del pre test; en cambio, en el grupo experimental; hubo variación significativa, ya que los datos en el post test estuvieron más dispersos que en el pre test, observándose además, un aumento considerable en los puntajes de convivencia escolar en el pos test respecto del pre test.

Tabla 11

La aplicación del programa lúdico “PADA”, para mejorar la convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir en los estudiantes del primer grado de primaria.

Indicador	Grupo control (n = 23)		Grupo experimental (n = 23)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pretest				
Inadecuado	12	52,2	15	65,2
Regular	6	26,1	4	17,4
Adecuado	5	21,7	4	17,4
Media	1,70		1,52	
Desviación estándar	,820		,790	
Postest				
Inadecuado	8	34,8	2	8,7
Regular	9	39,1	6	26,1
Adecuado	6	26,1	15	65,2
Media	1,91		2,56	
Desviación estándar	,792		,662	

Fuente: cuestionario aplicado a los estudiantes

Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 52,2% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 26,1% es regular y el 21,7% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 65,2% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 17,4% es regular y el 17,4% es adecuado.

Los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 34,8% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 39,1% es regular y el 26,1% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 8,7% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 26,1% es regular y el 65,2% es adecuado.

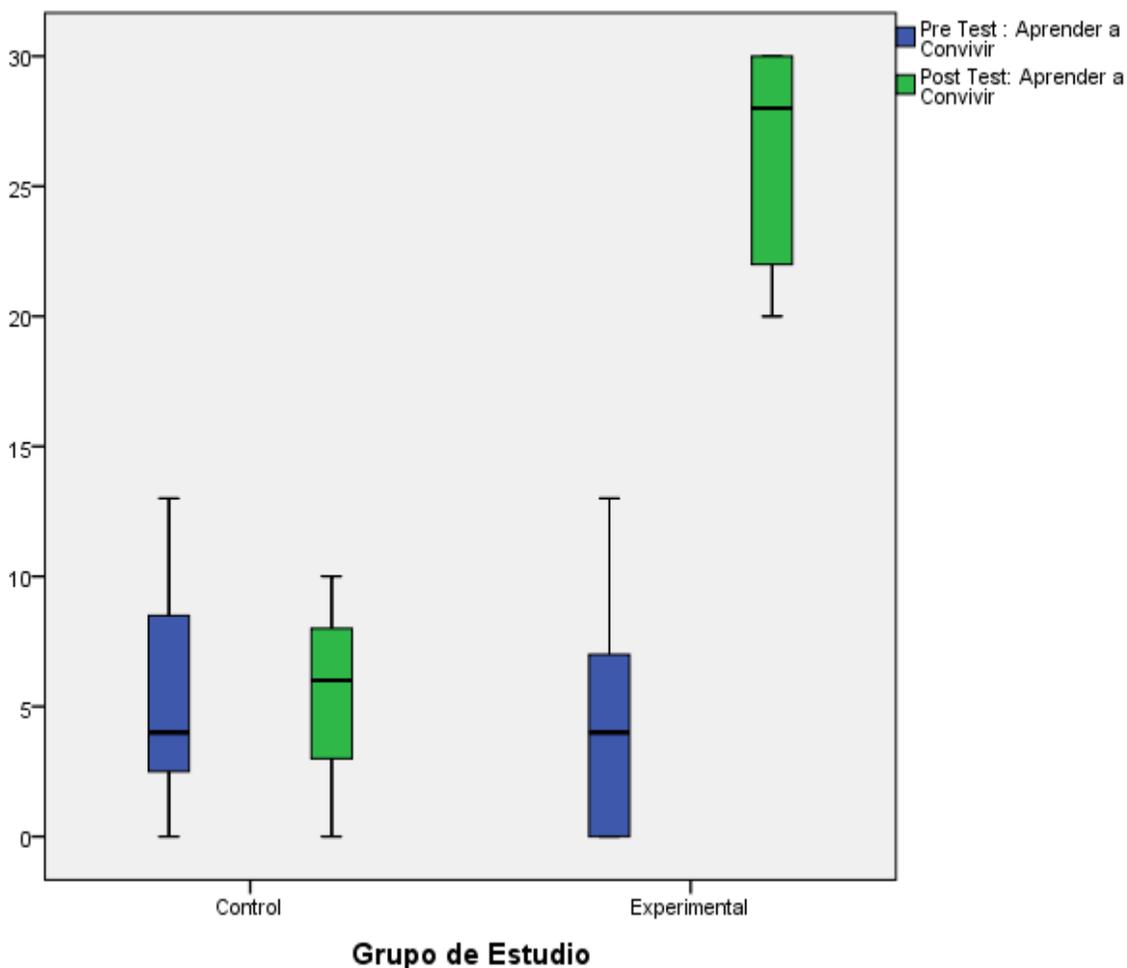


Figura 3. La aplicación del programa lúdico “PADA”, para mejorar la convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir en los estudiantes del primer grado de primaria.

En la figura 3: Se observa, en el grupo control, el diagrama de cajas cambió ligeramente el post test respecto del pre test; en cambio, en el grupo experimental; hubo variación significativa, ya que los datos en el post test estuvieron más dispersos que en el pre test, observándose además, un aumento considerable en los puntajes de aprender a convivir en el pos test respecto del pre test.

Tabla 12

La aplicación del programa lúdico “PADA”, para mejorar la convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes del primer grado de primaria

Indicador	Grupo control (n = 23)		Grupo experimental (n = 23)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pretest				
Inadecuado	8	34,8	11	47,8
Regular	9	39,1	7	30,4
Adecuado	6	26,1	5	21,7
Media	1,91		1,739	
Desviación estándar	,792		,810	
Postest				
Inadecuado	8	34,8	3	13,0
Regular	11	47,8	3	13,0
Adecuado	4	17,4	17	73,9
Media	1,826		1,608	
Desviación estándar	,716		,722	

Fuente: cuestionario aplicado a los estudiantes

Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 34,8% tienen inadecuado en el nivel de aprender a relacionarse, el 39,1% es regular y el 26,1% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 47,8% tienen inadecuado en el nivel de aprender a relacionarse, el 30,4% es regular y el 21,7% es adecuado.

Los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 34,8% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 47,8% es regular y el 17,4% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 13,0% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 13,0% es regular y el 73,9% es adecuado.

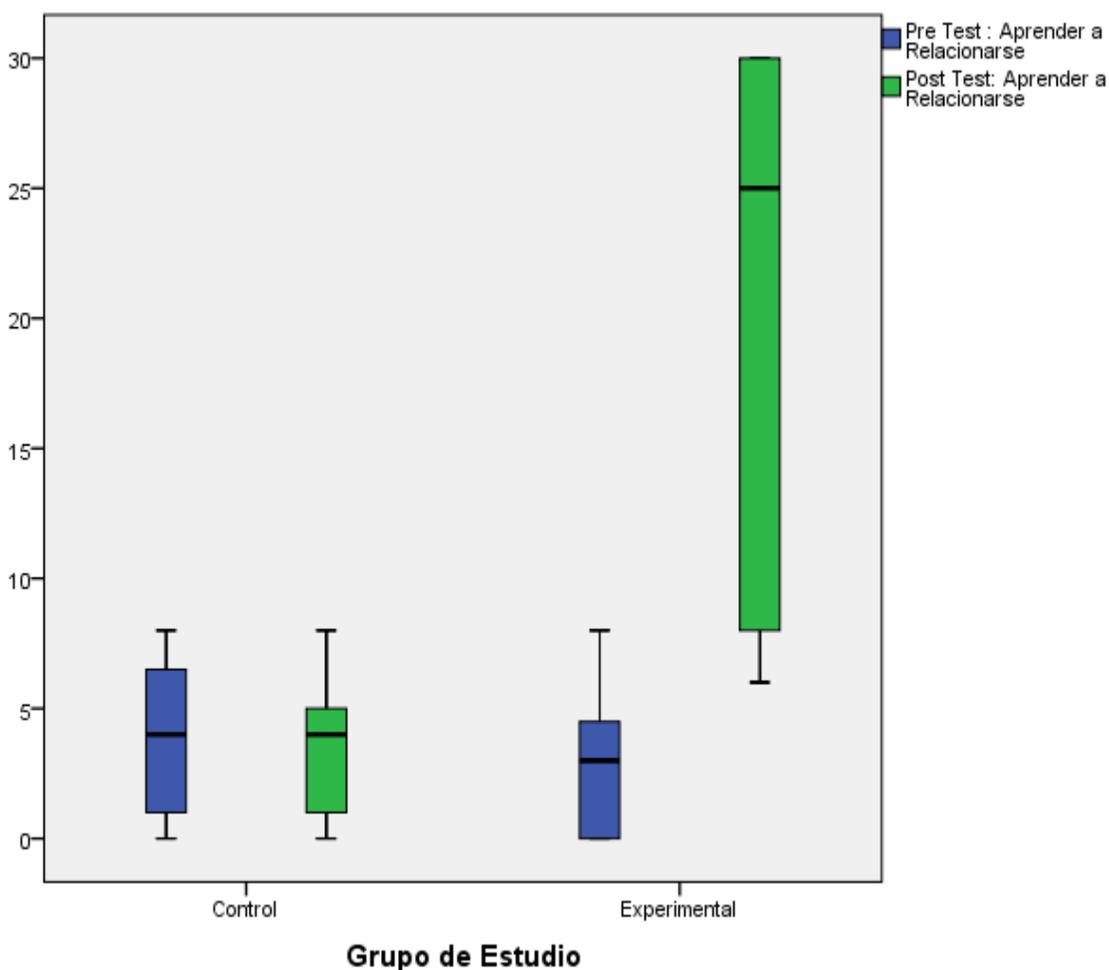


Figura 4. La aplicación del programa lúdico “PADA”, para mejorar la convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes del primer grado de primaria.

En la figura 4: Se observa, en el grupo control, el diagrama de cajas cambió ligeramente el post test respecto del pre test; en cambio, en el grupo experimental; hubo variación significativa, ya que los datos en el post test estuvieron más dispersos que en el pre test, observándose además, un aumento considerable en los puntajes de aprender a relacionarse en el pos test respecto del pre test.

Tabla 13

La aplicación del programa lúdico “PADA”, para mejorar la convivencia escolar en la dimensión aprender a cumplir las normas en los estudiantes del primer grado de primaria.

Indicador	Grupo control (n = 23)		Grupo experimental (n = 23)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pretest				
Inadecuado	13	56,5	20	87,0
Regular	1	4,3	1	4,3
Adecuado	9	39,1	2	8,7
Media	1,83		1,22	
Desviación estándar	,984		,600	
Postest				
Inadecuado	15	65,2	2	8,7
Regular	2	8,7	5	21,7
Adecuado	6	26,1	16	69,6
Media	1,608		2,608	
Desviación estándar	,891		,656	

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 56,5% tienen inadecuado en el nivel de aprender a relacionarse, el 4,3% es regular y el 39,1% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 87,0% tienen inadecuado en el nivel de aprender a relacionarse, el 4,3% es regular y el 8,7% es adecuado.

Los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 65,2% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 8,7% es regular y el 26,1% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 8,7% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 21,7% es regular y el 69,6% es adecuado.

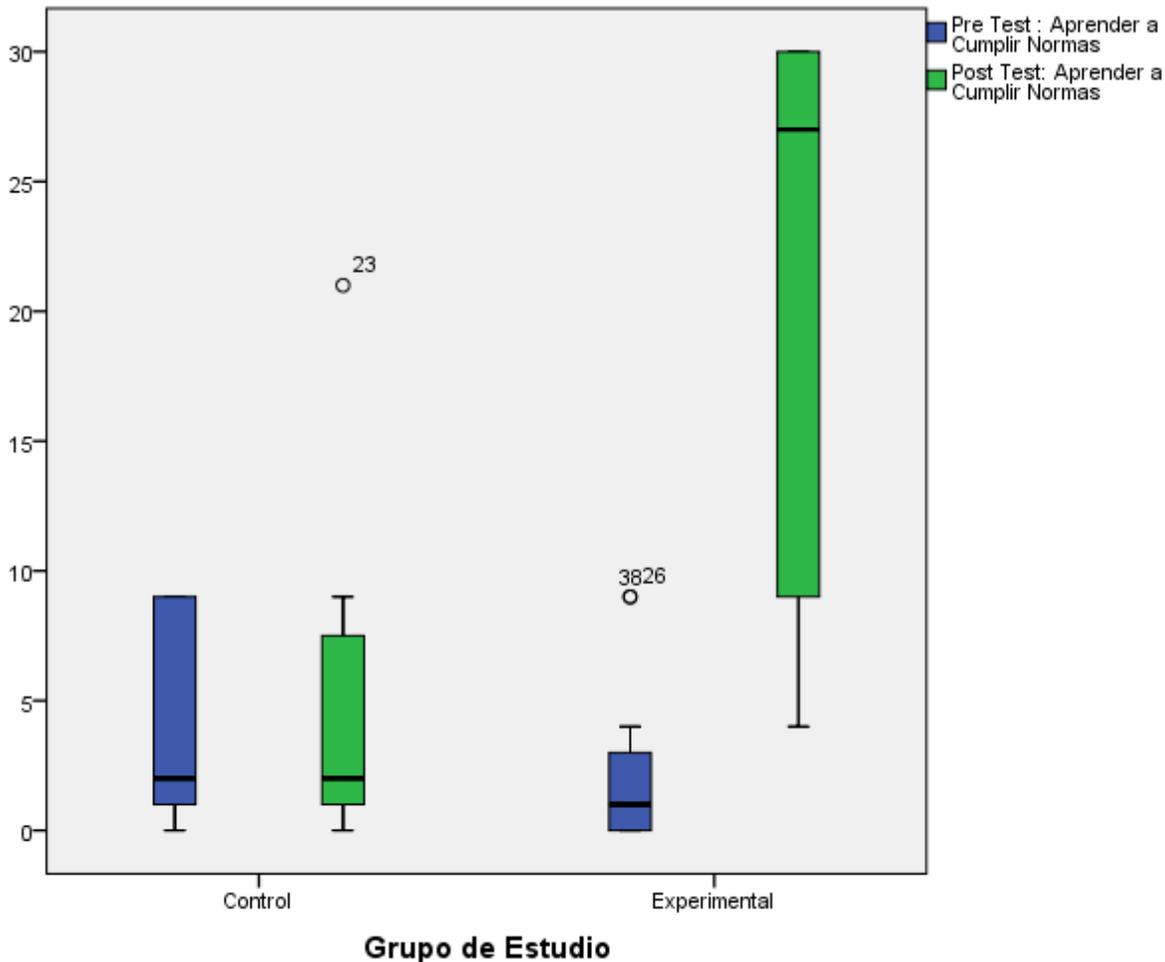


Figura 5. La aplicación del programa lúdico “PADA”, para mejorar la convivencia escolar en la dimensión aprender a cumplir las normas en los estudiantes del primer grado de primaria.

En la figura 5: Se observa, en el grupo control, el diagrama de cajas cambió ligeramente el post test respecto del pre test; en cambio, en el grupo experimental; hubo variación significativa, ya que los datos en el post test estuvieron más dispersos que en el pre test, observándose además, un aumento considerable en los puntajes de aprender a cumplir normas en el pos test respecto del pre test.

Prueba de Hipótesis

Tabla 14

Prueba de normalidad de los datos

T e s t	Variable / dimensión	Shapiro-Wilk								Prueba a utilizar
		Control				Experimental				
		Estadístico	gl	Sig.	Resultado	Estadístico	gl	Sig.	Resultado	
Pretest	Convivencia Escolar	,885	23	,414	Normal	,876	23	,000	No Normal	U de Mann-Whitney
	Aprender a Convivir	,841	23	,878	Normal	,829	23	,000	No normal	U de Mann-Whitney
	Aprender a Convivir	,590	23	,763	Normal	,729	23	,000	No normal	U de Mann-Whitney
	Aprender Relacionarse	,902	23	,237	Normal	,872	23	,000	No normal	U de Mann-Whitney
Posttest	Convivencia Escolar	,902	23	,253	Normal	,838	23	,000	No normal	U de Mann-Whitney
	Aprender a Convivir	,824	23	,763	Normal	,838	23	,000	No normal	U de Mann-Whitney
	Aprender a Convivir	,828	23	,203	Normal	,828	23	,000	No normal	U de Mann-Whitney
	Aprender Relacionarse	,823	23	,270	Normal	,944	23	,000	No normal	U de Mann-Whitney

Fuente: Base de datos

Prueba de hipótesis general.

Ho: $Me_1 = Me_2$

La aplicación del programa lúdico “PADA” no presenta efectos en la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria.

Hi: $Me_1 \neq Me_2$

La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria

Tabla 15

Prueba de hipótesis general según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney

	Test y grupo	Rangos			Estadísticos de contraste ^a	
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Desarrollo sociales	
Convivencia Escolar	Pretest control	23	30,60	546,00	U de Mann-Whitney	209,500
	Pretest experimental	23	27,50	439,00	Z	-1,216
					Sig. Asintót. (bilateral)	,224
	Postest control	23	18,80	286,00	U de Mann-Whitney	13,500
				W de Wilcoxon		
	Postest experimental	23	37,70	469,00	Z	-5,554
					Sig. Asintót. (bilateral)	,000

Nota: a. Variable de agrupación: Test y grupo.

Resultados inferenciales en el pretest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, no se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio y en la suma de rangos, así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia *Sig.* = 0,224 es mayor que $\alpha=0,05$ (*Sig.* > α) y $Z = -1,216$ es mayor que el punto crítico -1,96, en efecto, se evidenció que no se hallaron diferencias significativas entre los grupos.

Resultados inferenciales en el postest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (18,80 y 37,70) y en la suma de rangos (286,00 y 469,00), así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia *Sig.* = 0,000 es menor que $\alpha=0,05$ (*Sig.* < α) y $Z = -5,554$ es menor que -1,96 (punto crítico), por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H_1 , evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria.

Prueba de hipótesis específica 1.

Ho: $Me_1 = Me_2$

La aplicación del programa lúdico “PADA” no presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir en los estudiantes del primer grado de primaria.

Hi: $Me_1 \neq Me_2$

La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir en los estudiantes del primer grado de primaria.

Tabla 16

Prueba de hipótesis específica 1 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney

Rangos		Estadísticos de contraste ^a				
Test y grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Cooperación social		
Aprender a Convivir	Pretest control	23	13,67	314,50	U de Mann-Whitney	30,500
	Pretest experimental	23			Z	-3,323
			12,17	36,50	Sig. Asintót. (bilateral)	,746
	Postest control	23	12,41	285,50	U de Mann-Whitney	9,500
	Postest experimental	23	21,83	296,30	Z	-2,026
					Sig. Asintót. (bilateral)	,043

Nota: a. Variable de agrupación: Test y grupo.

Resultados inferenciales en el pretest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, no se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio y en la suma de rangos, así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia *Sig.* = 0,746 es mayor que $\alpha=0,05$ (*Sig.* > α) y $Z = -3,323$ es mayor que el punto crítico -1,96, en efecto, se evidenció que no se hallaron diferencias significativas entre los grupos.

Resultados inferenciales en el post test:

Se distingue que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (12,41 y 21,83) y en la suma de rangos (285,50 y 296,30), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,042$ es menor que $\alpha=0,05$ ($Sig. < \alpha$) y $Z = -2,026$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H1, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir en los estudiantes del primer grado de primaria.

Prueba de hipótesis específica 2.

Ho: $Me_1 = Me_2$

La aplicación del programa lúdico “PADA” no presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes del primer grado de primaria.

.

Hi: $Me_1 \neq Me_2$

La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes del primer grado de primaria.

Tabla 17

Prueba de hipótesis específica 2 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney

Rangos		Estadísticos de contraste ^a				
	Test y grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Interacción social	
Aprender Convivir	Pretest control	23	15,19	197,50	U de Mann-Whitney	62,500
	Pretest experimental	23	11,81	153,50	Z	-1,136
					Sig. Asintót. (bilateral)	,256
	Postest control	23	7,65	99,50	U de Mann-Whitney	8,500
	Postest experimental	23	19,35	251,50	Z	-3,935
					Sig. Asintót. (bilateral)	,000

Nota: a. Variable de agrupación: Test y grupo.

Resultados inferenciales en el pretest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, no se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio y en la suma de rangos, así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia *Sig.* = ,256 es mayor que $\alpha=0,05$ (*Sig.* > α) y $Z = -1,136$ es mayor que el punto crítico $-1,96$, en efecto, se evidenció que no se hallaron diferencias significativas entre los grupos.

Resultados inferenciales en el pos test:

Se distingue que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (7,65 y 19,35) y en la suma de rangos (99,50 y 251,50), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia *Sig.* = 0,000 es menor que $\alpha=0,05$ (*Sig.* < α) y $Z = -3,935$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H2, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes del primer grado de primaria.

Prueba de hipótesis específica 3.

Ho: $Me_1 = Me_2$

La aplicación del programa lúdico “PADA” no presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes del primer grado de primaria.

Hi: $Me_1 \neq Me_2$

La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes del primer grado de primaria.

Tabla 18

Prueba de hipótesis específica 3 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney

Rangos		Estadísticos de contraste ^a				
Test y grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Independencia social		
Patrones de Repetición	Pretest control	23	21,13	486,00	U de Mann-Whitney	210,000
	Pretest experimental	23	25,87	595,00	Z	-1,206
					Sig. Asintót. (bilateral)	,228
	Postest control	23	22,20	560,40	U de Mann-Whitney	140,000
	Postest experimental	23	33,50	617,10	Z	-3,036
					Sig. Asintót. (bilateral)	,000

Nota: a. Variable de agrupación: Test y grupo.

Resultados inferenciales en el pretest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, no se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio y en la suma de rangos, así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia *Sig.* = 0,228 es mayor que $\alpha=0,05$ (*Sig.* > α) y $Z = -1,206$ es mayor que el punto crítico $-1,96$, en efecto, se evidenció que no se hallaron diferencias significativas entre los grupos.

Resultados inferenciales en el posttest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (22,20 y 33,50) y en la suma de rangos (560,40 y 617,10), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,000$ es menor que $\alpha=0,05$ ($Sig. < \alpha$) y $-3,036$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H3, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: La aplicación del programa lúdico "PADA" presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes del primer grado de primaria.

IV. Discusión

El trabajo de investigación titulado: Efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria. Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 47,8% tienen inadecuada convivencia escolar, el 39,2% es regular y el 13% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 17,4% tienen inadecuada convivencia escolar, el 47,8% es regular y el 34,8% es adecuado. En cuanto a los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 17,4% tienen inadecuada convivencia escolar, el 47,8% es regular y el 34,8% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 8,6% tienen inadecuada convivencia escolar, el 52,2% es regular y el 39,2% es adecuado. En consecuencia, se pudo concluir que: La aplicación del programa lúdico “PADA” sí p efectos en la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria. En cuanto a la comprobación de la hipótesis general se percibe que el post test grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (18,80 y 37,70) y en la suma de rangos (286,00 y 469,00), así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,000$ es menor que $\alpha=0,05$ ($Sig. < \alpha$) y $Z = -5,554$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H_i , evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria. Este resultado es sustentado por Cuellar (2010), sustentó la tesis titulada: Estilos de liderazgo docente y convivencia escolar, Lima 2010, la conclusión es relevante del estudio lo que indica que existe una relación directa, fuerte y altamente significativa entre liderazgo y convivencia escolar, en general puede decirse que una buena convivencia escolar está relacionada directamente con la forma o estilo de trabajo del docente, es decir con su actitud de liderazgo frente a sus alumnos, y como éstos pueden confiar y sentirse seguros para su desarrollo personal, social, convivir afectivamente y lograr sus aprendizajes. Asimismo; Gómez (2016), sustentó la tesis titulada: La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar, Santiago de Cali 2016,

los resultados indican que se logró mejorar la convivencia escolar, es decir se mejoró el auto estima, el respeto hacia el otro, el trabajo en grupo, la relación entre todos los niños y niñas del grupo en una atmosfera de paz, amor.

Los resultados sobre la dimensión 1: convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir dan cuenta que los estudiantes del grupo de control el 52,2% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 26,1% es regular y el 21,7% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 26,1% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 56,5% es regular y el 17,4% es adecuado. Asimismo; los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 47,8% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 30,4% es regular y el 21,7% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 21,7% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 52,2% es regular y el 26,1% es adecuado. En consecuencia, se pudo concluir que: La aplicación del programa lúdico "PADA" sí presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir en los estudiantes del primer grado de primaria. En cuanto a la comprobación de la hipótesis específica 1 se percibe que el post test grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (12,41 y 21,83) y en la suma de rangos (285,50 y 296,30), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,042$ es menor que $\alpha=0,05$ ($Sig. < \alpha$) y $Z = -2,026$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H1, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: La aplicación del programa lúdico "PADA" presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir en los estudiantes del primer grado de primaria. Este resultado es sustentado por Verde (2015) sustentó la tesis "Taller aprendiendo a convivir para el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del primer año de educación secundaria de la I.E. Víctor Raúl Haya de la Torre El Provenir – Trujillo, 2014", el objetivo de la investigación fue determinar en qué medida la aplicación del taller Aprendiendo a

Convivir desarrolla habilidades sociales en los alumnos del primer grado de secundaria. Los resultados señalan que la media en el pretest resultó $X = 135.4$ y en posttest $X = 177.4$, de modo que el $T_{\text{Calculado}} = 13.41 > T_{\text{tabular}} = 1.725$, lo que se expresó en el valor $p = 0.000 < 0.01$. De modo que el puntaje del posttest fue altamente significativo en relación a puntaje del pretest, lo que descriptivamente significa que si en el pretest el nivel predominante era 66.7%, luego en el posttest este descendió y representó un 4.8%; asimismo, en el nivel proceso en el pretest era 23.8%, luego en el posttest mejoró y creció al 57.1%, asimismo, en el nivel logrado, en la fase de pretest representó un 9.5%, luego en la fase de posttest se incrementó a un 19.0%, finalmente, en el nivel destacado, en la fase de pretest no se halló a ningún estudiante, siendo 0.0%, pero luego en la fase de posttest se incrementó a un 19.0%. Por tanto, la conclusión del estudio destaca que el Taller Aprendiendo a Convivir logró incrementar significativamente en 42 puntos ($X_{\text{posttest}} = 177.4$ y $X_{\text{pretest}} = 135.4$) las puntuaciones promedio de habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Víctor Raúl Haya de la Torre. El Porvenir, 2014.

Los resultados sobre la dimensión 2: convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse dan cuenta que los estudiantes del grupo de control el 47,8% tienen inadecuado en el nivel de aprender a relacionarse, el 30,4% es regular y el 21,7% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 8,6% tienen inadecuado en el nivel de aprender a relacionarse, el 52,2% es regular y el 39,2% es adecuado. Asimismo; los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 43,5% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 34,8% es regular y el 21,7% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 13,0% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 39,2% es regular y el 47,8% es adecuado. En consecuencia, se pudo concluir que: La aplicación del programa lúdico "PADA" sí presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes del primer grado de primaria. En cuanto a la comprobación de la hipótesis específica 2 se percibe que

el post test grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (7,65 y 19,35) y en la suma de rangos (99,50 y 251,50), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,000$ es menor que $\alpha=0,05$ ($Sig. < \alpha$) y $Z = -3,935$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H2, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes del primer grado de primaria. Este resultado es sustentado por Morera (2011) presentó la investigación “El efecto de un programa de actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo”, la conclusión destacada de esta investigación que si hubo un efecto significativo en la variable proceso de socialización, no así en la integración social, Por tanto, el programa de actividades lúdico- pedagógicas sí favoreció los procesos de socialización e integración social, a través del programa de actividades lúdicas los niños mejoraron la relación con los demás, respetaron las reglas, participación activa.

Los resultados sobre la dimensión 3: convivencia escolar en la dimensión aprender a cumplir normas dan cuenta que los estudiantes del grupo de control el 47,9% tienen inadecuado en el nivel de aprender a relacionarse, el 43,4% es regular y el 8,7% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 4,4% tienen inadecuado en el nivel de aprender a relacionarse, el 65,2% es regular y el 30,4% es adecuado. Asimismo; los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 43,4% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 39,2% es regular y el 17,4% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 8,7% tienen inadecuado en el nivel de aprender a convivir, el 56,5% es regular y el 34,8% es adecuado. En consecuencia, se pudo concluir que: La aplicación del programa lúdico “PADA” sí presenta efectos en la convivencia

escolar en la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes del primer grado de primaria. En cuanto a la comprobación de la hipótesis específica 3 se percibe que el post test grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (22,20 y 33,50) y en la suma de rangos (560,40 y 617,10), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,000$ es menor que $\alpha=0,05$ ($Sig. < \alpha$) y $-3,036$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H3, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes del primer grado de primaria. Este resultado es sustentado por Cortés, Rodríguez y Velasco (2016) disertaron la tesis “Estilos de crianza y su relación con los comportamientos agresivos que afectan la convivencia escolar”, Bogotá 2016, la conclusión relevante del estudio consideró que una buena interacción entre escuela y familia ofrece al niño una oportunidad de acercamiento y buena relación con las personas que lo rodean. Las buenas relaciones favorecen un ambiente de confianza y cordialidad permitiendo en el estudiante un buen desempeño escolar y de convivencia. La familia debe garantizar un conjunto de experiencias que apoyen y complementen las vivencias familiares con el objeto de lograr un pleno desarrollo de las capacidades de los niños, niñas y jóvenes en el contexto escolar. Asimismo; Gutiérrez y Pérez (2015) presentaron el artículo de investigación “estrategias para generar la convivencia escolar”, el objetivo de dicho artículo fue proporcionar a la comunidad escolar las herramientas necesarias que permitan promover en los alumnos de Educación Secundaria la convivencia, la capacidad de comunicación y resolución no violenta de los conflictos. Las conclusiones nos señalan que existe la presencia de la violencia como un acto cotidiano, este fenómeno ha planteado la necesidad de incorporar en el sistema educativo la formación de una cultura para la paz y la convivencia, a través de acciones con clara intencionalidad pedagógica, de proceso continuos, sistemáticos, y permanentes, garantizando la formación integral de los alumnos.

V. Conclusiones

Primera:

En relación al objetivo general, se ha demostrado que: La aplicación del programa lúdico "PADA" sí mejoró significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria, ($Z = -5,554$ y $Sig. = 0,000$).

Segunda:

En relación al objetivo específico 1, se ha demostrado que: La aplicación del programa lúdico "PADA" sí mejoró significativamente la convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir en los estudiantes del primer grado de primaria, ($Z = -2,026$ y $Sig. = 0,043$).

Tercera:

En relación al objetivo específico 2, se ha demostrado que: La aplicación del programa lúdico "PADA" sí mejoró significativamente la convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes del primer grado de primaria, ($Z = -3,935$ y $Sig. = 0,000$).

Cuarta:

En relación al objetivo específico 3, se ha demostrado que: La aplicación del programa lúdico "PADA" sí mejoró significativamente la convivencia escolar en la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes del primer grado de primaria, ($Z = -3,036$ y $Sig. = 0,000$).

VI. Recomendaciones

Primera.

A los directivos de la institución educativa deben promover la implementación de programas de convivencia escolar para los estudiantes y padres de familia para mejorar la convivencia en las aulas de clase.

Segunda:

Las docentes promover la práctica de valores éticos en los estudiantes para aprender a convivir con sus compañeros propiciando un ambiente favorable para el desarrollo de los aprendizajes.

Tercera:

Los docentes de las instituciones educativas realizar actividades intercambio de experiencias para que los estudiantes aprender a relacionar con sus compañeros Dentro y fuera de la institución educativa.

Cuarto:

Los directivos y profesores de las instituciones educativas deben promover la importancia que es el cumplimiento de las diferentes normas que rigen en nuestra sociedad que permite desenvolverse con dignidad dentro del entorno social.

VII. Referencias

- Aiken, L. (2003). *Test psicológicos y evaluación* (11ª edición). México: Prentice-Hall.
- Álvarez Rojo, V. y Hernández, J. (1998). *El modelo de intervención por progr*
Aportaciones para una revisión, en *Revista de Investigación Educativa*, v. 16. n.
2;79-123. Recuperado de
<http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3444/b15760467.pdf?sequence=1>
- Barr, M. y Cuyjet, M. (1991) *Program development and implementation*. En Miller, T.K. y Otros (Eds.): *Administration and leadership in student affairs*. Muncie, IN.: Accelerated Development Inc.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Colorado, C. y García, J. (2012). *Estrategias de intervención pedagógica para la construcción de la norma en los niños del grado pre jardín del preescolar pimponio del municipio de caldas* (Tesis de Licenciatura en educación Preescolar) Antioquia:
<http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/650/1/TRABAJO%20TE%20C3%93RICO-METODOL%20C3%93GICO..pdf>
- Conde, S. (2012). *Estudio de la gestión de la convivencia escolar en centros de educación secundaria de Andalucía: una propuesta de evaluación basada en el modelo EFQM*. (Tesis de doctora). Huelva. Recuperado de
http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6438/Estudio_de_la_gestion_de_la_convivencia.pdf?sequence
- Cortés, T., Rodríguez, A. y Velasco, A. (2016). *Estilos de crianza y su relación con los comportamientos agresivos que afectan la convivencia escolar en los estudiantes del ciclo II y III del Colegio de la Universidad Libre* (Tesis de Maestría). Bogotá: Universidad Libre. Recuperado de
<http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8262/TESIS%20FINAL%20ABRIL%204%202016.pdf?sequence=1>

- Cuellar, E. (2010). *Estilos de Liderazgo Docente y Convivencia Escolar en la Institución Educativa Callao* (Tesis de Maestra). Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. Recuperado de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1117/1/2010_Cu%C3%A9llar_Estilos%20de%20liderazgo%20docente%20y%20convivencia%20escolar%20en%20la%20instituci%C3%B3n%20educativa-%20Callao.pdf
- Chaparro, A., Muñoz, M., Rodríguez, L. y Trujillo, N. (2015). *La Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Mejoramiento de la Convivencia Escolar*. (Especialista en Pedagogía). Bogotá: Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/428/1/ChaparroRinc%C3%B3nAlexandra.pdf>
- Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. (1ª edición). España: Parinfo, S.A.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. París: Santillana/Unesco.
- Díaz, H. (2005). *La función lúdica del sujeto*. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Echeverri, J. y Gómez, J. (2009). *Lo lúdico como componente de los pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. En Sobre la dimensión lúdica del maestro en formación. Pereira: UTP. Recuperado de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Fernández, I. (2001). *Prevención de Violencia y Resolución de conflictos*. España: Narcea, S.A.
- Flores, M. (2014). *Aplicación de un programa de habilidades psicosociales basado en el autoconocimiento para fortalecer las relaciones interpersonales de los niños y niñas de tercer grado de primaria de la I.E.P. Marvista, Paita, 2013*. (Tesis de Maestría). Piura, Perú: Universidad de Piura. Recuperado de

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/1981/MAE_EDUC_119.pdf?sequence=3

García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Pozuela de Alarcón, Madrid: Editext.

Gómez, C. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado de transición jornada mañana, de la institución educativa Santa Rosa. Sede 2 José Cardona Hoyos* (Especialista en pedagogía). Santiago de Cali: Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/541/1/G%C3%B3mezV%C3%A1squezClaraNayibe.pdf>

Gutiérrez, D. y Pérez, E. (2015). *Estrategias para generar la convivencia escolar*. En Ra Ximhai vol. 11, núm. 1, enero-junio, 2015, pp. 63 – 81. Universidad Autónoma Indígena de México. El Fuerte, México. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/461/46139401004.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010) *Metodología de la investigación* (5ª edición). México: McGraw-Hill.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación* (6ª edición). México: McGraw-Hill.

Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.

Mayanga, J. (2014). *Aplicación de un programa de juegos dramáticos para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de educación primaria de la institución educativa «Everardo Zapata Santillana», de la ciudad de Trujillo en el año 2011* (Tesis de Maestría). Trujillo: Universidad Privada Antenor Orrego. Recuperado de http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/985/1/MAYANGA_JULISSA_PROGRAMA_JUEGOS_DRAM%C3%81TICOS.pdf

- Martínez, M. y Moncada, S. (2012). *Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E.T. N° 88013 "Eleazar Guzmán Barrón", Chimbote, 2011.* (Tesis de Maestría). Chimbote: Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de <https://es.slideshare.net/permoncada/tesis-martinez-moncada>
- Mineduc. (2004). *Convivencia Escolar: Metodologías de Trabajo y Liceos Comprometidos por la Calidad de Educación* (1ª ed.). Santiago: Grupo Editorial Andros. Recuperado de [file:///C:/Users/HP/AppData/Local/Temp/Rar\\$Dla0.776/201104251146320.Convivencia_Escolar_Metodologia_de_Trabajo_para_las_Escuelas_y_Liceos_comprometidos_con_la_calidad_de_la_Educacion.pdf](file:///C:/Users/HP/AppData/Local/Temp/Rar$Dla0.776/201104251146320.Convivencia_Escolar_Metodologia_de_Trabajo_para_las_Escuelas_y_Liceos_comprometidos_con_la_calidad_de_la_Educacion.pdf)
- Minedu. (2007). *Manual de Tutoría y Orientación Educativa*. (1ª ed.). Lima: QUEBECOR WORLD Peru S.A. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/02-bibliografia-comun-a-ebra-eba-y-etp/3-manual-de-tutoria-y-orientacion-educativa.pdf>
- Minedu. (2012). Ley N°29719. *Ley que promueve la Convivencia sin Violencia en las instituciones educativas*. Lima.
- Minedu. (2013). *Tutoría y Orientación Educativa Aprendiendo a resolver conflictos en las instituciones educativas* (2ª ed.). Lima: Grupo Editorial Quad graphics Perú S.A. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/02-bibliografia-comun-a-ebra-eba-y-etp/7-aprendiendo-a-resolver-conflictos-en-las-instituciones-educativas.pdf>
- Minedu. (2015). *Compromiso de Gestión Escolar*. Lima. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/campanias/pdf/gestion/manual-compromisos-gestion-escolar.pdf>
- Morera, A. (2011). *El efecto de un programa de actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo* (Tesis de

Maestría). San José: Universidad de Costa Rica. Recuperado de <http://repositorio.uned.ac.cr/reuned/bitstream/120809/1266/1/EI%20efecto%20de%20un%20Programa%20de%20Actividades%20Ludico-%20Pedagogicas%20.pdf>

Morril, W. (1980). *Program Development*. En U. Delworth, G.R. Hanson y Asociados: *Student Services: A Handbook for the Profession*. San Francisco: Jossey-Bass.

Muñoz et al. (2014). *Convivencia y clima escolar en una comunidad educativa inclusiva de la Provincia de Talca, Chile*. En REDIE. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, vol. 16, núm. 2, 2014, pp. 16-32. Universidad Autónoma de Baja California. Ensenada, México. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/155/15531719002.pdf>

Núñez, P. (2002). *Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos*. Bogotá D.C: Editorial Loyola.

Pérez, R. (2000). *Evaluación de programas*, en *Revista de Investigación Educativa*, vol. 18, nº 2, pp. 261-287. Recuperado de <http://revistas.um.es/rie/article/viewFile/109031/103701>

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica (Tesis de Maestría)*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española (23ª edición)*. Madrid: RAE. Recuperado de <http://dle.rae.es/>

Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Barcelona: INDE Publicaciones.

Rodríguez Espinar, S.; Álvarez, M.; Echeverría, B. y Marín, M. (1993). *Teoría y práctica de la Orientación Educativa*. Barcelona: PPU.

Sánchez, H., y Reyes, C. (2015). Metodología y diseños en la investigación científica (5ª edición). Lima: Business Support Aneth

Verde, R. (2015). Taller aprendiendo a convivir para el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del primer año de educación secundaria de la I.E. Víctor Raúl Haya de la Torre El Porvenir – Trujillo, 2014 (Tesis de Maestría). Trujillo: Universidad privada Antenor Orrego. Recuperado de http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/975/1/VERDE_RUTH_TALLER_APRENDIENDO_CO NVIVIR.pdf

Anexos

Anexo 1. Matriz de consistencia

Efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria.

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Dimensiones e Indicadores																																										
<p>1.4.2. Formulación del problema</p> <p>Problema general.</p> <p>¿Qué efecto tiene el programa lúdico “PADA”, en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria?</p> <p>Problemas específicos.</p> <p>Problema específico 1</p> <p>¿Qué efecto tiene el programa lúdico “PADA”, en la dimensión aprender a convivir en estudiantes del primer grado de primaria?</p> <p>Problema específico 2</p> <p>¿Qué efecto tiene el programa lúdico “PADA”, en la dimensión aprender a relacionarse en estudiantes del primer grado de primaria?</p> <p>Problema específico 3</p> <p>¿Qué efecto tiene el programa lúdico “PADA”, en la dimensión aprender a cumplir normas en estudiantes del primer grado de primaria?</p>	<p>1.6 Objetivos</p> <p>Objetivo general.</p> <p>Determinar el efecto del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar en estudiantes del primer grado de primaria.</p> <p>Objetivos específicos.</p> <p>Objetivo específico 1</p> <p>Determinar los efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir en estudiantes del primer grado de primaria.</p> <p>Objetivo específico 2</p> <p>Determinar los efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse en estudiantes del primer grado de primaria.</p> <p>Objetivo específico 3</p> <p>Determinar los efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar en la dimensión aprender a cumplir normas en estudiantes del primer grado de primaria.</p>	<p>1.5 Hipótesis</p> <p>Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), las hipótesis “son las guías para una investigación o estudio. Las hipótesis indican lo que tratamos de probar y se definen como explicaciones tentativas del fenómeno investigado” (p. 92). En esta investigación se plantearon las siguientes hipótesis:</p> <p>Hipótesis general.</p> <p>La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria</p> <p>Hipótesis específicas.</p> <p>Hipótesis específica 1</p> <p>La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir en los estudiantes del primer grado de primaria.</p> <p>Hipótesis específica 2</p> <p>La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes del primer grado de primaria.</p> <p>Hipótesis específica 3</p> <p>La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes del primer grado de primaria.</p>	<p>Tabla 4</p> <p>Operacionalización variable dependiente: Convivencia escolar</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dimensiones</th> <th>Indicadores</th> <th>Items</th> <th>Escala y valores</th> <th>Niveles</th> <th>Rango</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">Aprender a convivir</td> <td>Interacción con los demás.</td> <td>1, 2,3,4</td> <td rowspan="3">No lo hace (0) Lo hace (1)</td> <td>Inadecuada</td> <td>[0 – 3]</td> </tr> <tr> <td>Comunicación y correspondencia.</td> <td>5,6,7,8,9</td> <td>Adecuada</td> <td>[4 – 7]</td> </tr> <tr> <td>Cooperación.</td> <td>10,11,12,13</td> <td>Regular</td> <td>[8– 13]</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Aprender a relacionarse</td> <td>Respeto y pertenencia</td> <td>14,15,16,17,18,19,20,21</td> <td rowspan="2">No lo hace (0) Lo hace (1)</td> <td>Inadecuada</td> <td>[0 – 2]</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Adecuada</td> <td>[3 – 5]</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">Aprender a cumplir normas</td> <td rowspan="3">Comprometido con la conservación. Conflicto.</td> <td>22, 23, 24, 25</td> <td rowspan="3">No lo hace (0) Lo hace (1)</td> <td>Inadecuada</td> <td>[0 – 2]</td> </tr> <tr> <td>26, 27, 28, 29, 30</td> <td>Adecuada</td> <td>[3 – 5]</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Regular</td> <td>[6 – 9]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Fuente: Marco teórico.</p>	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala y valores	Niveles	Rango	Aprender a convivir	Interacción con los demás.	1, 2,3,4	No lo hace (0) Lo hace (1)	Inadecuada	[0 – 3]	Comunicación y correspondencia.	5,6,7,8,9	Adecuada	[4 – 7]	Cooperación.	10,11,12,13	Regular	[8– 13]	Aprender a relacionarse	Respeto y pertenencia	14,15,16,17,18,19,20,21	No lo hace (0) Lo hace (1)	Inadecuada	[0 – 2]			Adecuada	[3 – 5]	Aprender a cumplir normas	Comprometido con la conservación. Conflicto.	22, 23, 24, 25	No lo hace (0) Lo hace (1)	Inadecuada	[0 – 2]	26, 27, 28, 29, 30	Adecuada	[3 – 5]		Regular	[6 – 9]
Dimensiones	Indicadores	Items	Escala y valores	Niveles	Rango																																								
Aprender a convivir	Interacción con los demás.	1, 2,3,4	No lo hace (0) Lo hace (1)	Inadecuada	[0 – 3]																																								
	Comunicación y correspondencia.	5,6,7,8,9		Adecuada	[4 – 7]																																								
	Cooperación.	10,11,12,13		Regular	[8– 13]																																								
Aprender a relacionarse	Respeto y pertenencia	14,15,16,17,18,19,20,21	No lo hace (0) Lo hace (1)	Inadecuada	[0 – 2]																																								
				Adecuada	[3 – 5]																																								
Aprender a cumplir normas	Comprometido con la conservación. Conflicto.	22, 23, 24, 25	No lo hace (0) Lo hace (1)	Inadecuada	[0 – 2]																																								
		26, 27, 28, 29, 30		Adecuada	[3 – 5]																																								
				Regular	[6 – 9]																																								

TIPO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADISTICA DE ANALISIS																								
<p>2.4. Tipo de estudio La investigación es de tipo aplicada, al respecto Sánchez Carlessi y Reyes (2015), afirmaron que “se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven”. (p. 44).</p> <p>2.5. Diseño La investigación corresponde al diseño experimental de tipo cuasi experimental de dos grupos con pre y post test, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) los diseños cuasi experimentales “son aquellos que manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto y su relación con una o más variables dependientes” (p. 145). Este diseño de investigación se trabajó con dos grupos: experimental y de control, a quienes se les administró simultáneamente el Pre test, un grupo recibirá el tratamiento experimental y el otro no (grupo de control); y finalmente se les administró el Post test simultáneamente.</p> <p>El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:</p> <p>GE: 01 X 02 GC: 03 ___ 04</p> <p>Dónde: GE : Grupo Experimental GC : Grupo Control X : Tratamiento 01, 03 : Pre- test 02, 04 : Post- test</p> <p>Figura 6. El diagrama representativo de una cuasi experimental</p>	<p>2.6. Población, muestra y muestreo</p> <p>2.6.1. Población. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), definieron población o universo como un “conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p. 174). En ese sentido, la población estuvo constituida por 46 estudiantes de primer grado de la institución educativa Mundo Feliz, San Antonio Huarochirí, tal como lo muestra la siguiente tabla:</p> <p>Tabla 21 Distribución de la población de los estudiantes de 1° grado de primaria</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>N°</th> <th>Grado - Sección</th> <th>Población</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Primer grado A</td> <td>23</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Primer grado B</td> <td>23</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Total</td> <td>46</td> </tr> </tbody> </table> <p>Nota: Nómina de matrícula de la institución educativa Mundo Feliz, Huarochirí 2016</p> <p>Tabla 22 Distribución de la muestra de los estudiantes de 1° grado de primaria</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>N°</th> <th>Grupo - Sección</th> <th>Estudiantes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Experimental primer grado A</td> <td>23</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Control primer grado B</td> <td>23</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Total</td> <td>46</td> </tr> </tbody> </table> <p>Nota: selección propia</p>	N°	Grado - Sección	Población	1	Primer grado A	23	2	Primer grado B	23		Total	46	N°	Grupo - Sección	Estudiantes	1	Experimental primer grado A	23	2	Control primer grado B	23		Total	46	<p>2.7.1. Técnicas Según Sánchez Carlessi y Reyes (2015) define las técnicas como “los medios por los cuales se procede a recoger información requerida de una realidad o fenómeno en función de los objetivos de la investigación”. (p. 163). Es decir se trata de procedimientos que permiten recolectar información acerca de un objeto de estudio. En ese sentido, la técnica que se utilizó en la presente investigación fue la observación de tipo sistemática. Al respecto Sánchez Carlessi y Reyes (2015) lo define como la observación planificada, tiene objetivos previstos puede mantener un control y ayuda de instrumentos específicos”. (p. 164). En ese sentido, la técnica está orientada a desarrollar el Programa Lúdico PADA, toda vez que se observó a través de indicadores objetivos la conducta de los participantes ante el estímulo planteado.</p> <p>2.7.2. Instrumentos Según Sánchez Carlessi y Reyes (2015) los instrumentos de recogida de datos se definen como “las herramientas específicas que se emplean en el proceso de recogida de datos. Los instrumentos se seleccionan a partir de la técnica previamente elegida” (p. 166). En ese sentido, coherente con la técnica de observación sistemática utilizada, el instrumento que se tomó en consideración en el presente estudio fue la ficha de observación.</p>	<p>Para el análisis de datos se inició con el diseño de la matriz de datos, razón por el cual se utilizó el programa Excel. A continuación se determinaron las puntuaciones directas de cada uno de los participantes, este proceso se efectuó con el fin de establecer una nueva recategorización de los datos, esto es niveles y rangos. Una vez efectuado fue necesario determinar la naturaleza de los datos obtenidos.</p> <p>En el presente estudio la evidencia empírica sometida a la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk ($n_1 = 23$ y $n_2 = 23$) arrojó como resultado la procedencia de los datos de una distribución no paramétrica. Y, como el método de análisis de datos es comparativo, por tanto fue necesario emplear la prueba no paramétrica U Mann Whitney, las condiciones de aplicación de esta prueba se basan en que. (a) Las observaciones de ambos grupos son independientes, (b) las observaciones son variables ordinales, (c) En la prueba de hipótesis el estadístico que se contrasta es la mediana. En este caso, la hipótesis nula asume que no hay diferencias entre las medianas del grupo de control y el grupo experimental. Mientras que la hipótesis alternativa asume todo lo contrario.</p> <p>El método de análisis de datos al estar asociado a métodos estadísticos se consideraron los siguientes: (a) Métodos descriptivos como la distribución de frecuencias porcentuales y figuras de cajas y bigotes, estableciéndose la comparación de los niveles de convivencia escolar tanto en las fases de pretest como de postest entre los grupos de control y el experimental. (b) La comparación de grupos, en este caso de dos muestra independientes: grupo de control y grupo experimental.</p> <p>Finalmente, señalar que para el procesamiento de los datos se empleó el software estadístico SPSS vr. 23, facilitando de esta forma el análisis de los datos y el contraste de las hipótesis establecidas.</p>
N°	Grado - Sección	Población																									
1	Primer grado A	23																									
2	Primer grado B	23																									
	Total	46																									
N°	Grupo - Sección	Estudiantes																									
1	Experimental primer grado A	23																									
2	Control primer grado B	23																									
	Total	46																									

Anexo 2. Instrumento para medir la variable

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR

NOMBRE _____

EDAD _____

I.E. _____

INSTRUCCIONES

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

Encierra en un círculo la respuesta que más crea conveniente:

Marque 0 si su respuesta es No lo hace

Marque 1 si su respuesta es Lo hace

ITEMS	No lo hace	Lo hace
	0	1
Tiene buenos amigos (as) en el aula.		
Trabaja con todos sus compañeros de aula.		
Participa en aula.		
Mantiene un buen comportamiento en clase cuando el docente está presente.		
Respeto el turno de sus compañeros cuando hablan.		
Acostumbra decir, por favor, gracias, disculpa.		
Pide disculpas por haber hecho algo mal.		
Pide disculpas cuando se cae algún objeto o se rompe algo que no es suyo.		
Guarda secretos, por ningún motivo dice a otro compañero.		
Ayuda con agrado a sus compañeros sin esperar recompensa.		
Cuando no puede resolver un trabajo hay alguien que lo ayude.		
Explica con claridad a los demás cómo hacer una tarea.		
Apoya en clases cuando el docente lo necesita.		
Saluda al profesor cuando ingresa al aula.		
Saluda a sus compañeros de clase.		

Es sensible y participativo con sus compañeros.		
Es aceptado por los compañeros de aula		
Es útil en el aula		
Participa de manera activa en los trabajos de grupo.		
Le agrada trabajar con todos sus compañeros.		
Elige compañeros con quien realizar los trabajos.		
Ayuda a mantener el aula limpia y ordenada.		
Cuida los materiales y enseres del aula.		
Ordena las cosas después de terminar una actividad.		
Cumple sus responsabilidades dentro del aula.		
Informa a la docente sobre las conductas negativas de sus compañeros.		
Respeto los derechos de los demás		
Muestra alegría por los logros de sus compañeros.		
Hace recordar a sus compañeros sobre las normas de convivencia en el aula.		
Es respetuoso con sus compañeros durante una actividad pedagógica.		

Anexo 3. Carta de presentación (EPG)



@ucv_peru
 #saliradelante
 ucv.edu.pe

Escuela de Posgrado

"Año del Buen Servicio al Ciudadano"

Lima, 23 de marzo de 2017

Carta P. 0156- 2017 EPG - UCV LN

Sra.:

Elizabeth Adelina Rojas Huamán

Directora de la I.E. Mundo Feliz

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **Yeny Rosario Checmapocco Figueroa** identificada con DNI N.° **80264302** y código de matrícula N.° **7000426737**; estudiante del Programa de **Maestría en Psicología Educativa** quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

"Efectos del programa lúdico "PADA" en la convivencia escolar en estudiantes de educación primaria de la I.E Mundo Feliz del distrito de San Antonio - Huarochiri 2016."

En ese sentido, solicito a su digna persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestra estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente investigación serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Con este motivo, le saluda atentamente,




Dr. Carlos Venturo Orbegoso
 Director de la Escuela de Posgrado
 Universidad César Vallejo - Filial Lima Norte

SCVM



LIMA NORTE
LIMA ESTE
ATE

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

Anexo 4. Carta de aceptación (I.E.)



"AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO"

Lomas Altas, 27 de marzo del 2017.

OFICIO N° 013-2017D-IE-MUNDO FELIZ

Dr. Carlos Venturo Orbegoso

Director de la Escuela de Posgrado – UCV

Presente:

Asunto: Aceptación del desarrollo de trabajo de investigación Efectos del Programa Lúdico "PADA" en la Convivencia Escolar de los Estudiantes del Primer Grado de Primaria.

Es grato dirigirme a usted, para comunicarle que la estudiante del programa de Maestría en Psicología Educativa Yeny Rosario Checmapocco Figueroa, identificada con DNI N° 80264302 y código de matrícula N° 7000426737 se le ha otorgado el permiso correspondiente y se está brindando las facilidades del caso para que pueda desarrollar el trabajo de tesis Efectos del Programa Lúdico "PADA" en la Convivencia Escolar de los Estudiantes del Primer Grado de Primaria en la institución educativa Mundo Feliz.

Sea propicia la ocasión para ofrecerle las muestras de mi consideración, respeto y estima personal.




Lic. Elizabeth Rojas Huamán
DIRECTORA (*)

Anexo 5. Certificado de validez del instrumento por juicio de experto



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: CONVIVENCIA ESCOLAR

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: APRENDER A CONVIVIR							
1	Tiene buenos amigos a amigos (as) en el aula.	✓		✓		✓		
2	Trabaja con todos sus compañeros de aula.	✓		✓		✓		
3	Participa en aula.	✓		✓		✓		
4	Mantiene un buen comportamiento en clase cuando el docente está presente.	✓		✓		✓		
5	Respeta el turno de sus compañeros cuando hablan.	✓		✓		✓		
6	Acostumbra decir, por favor, gracia, disculpa.	✓		✓		✓		
7	Pide disculpas por haber hecho algo mal.	✓		✓		✓		
8	Pide disculpas cuando se cae algún objeto o se rompe algo que no es suyo.	✓		✓		✓		
9	Guarda secretos, por ningún motivo dice a otro compañero.	✓		✓		✓		
10	Ayuda con agrado a sus compañeros sin esperar recompensa.	✓		✓		✓		
11	Cuándo no puede resolver un trabajo hay alguien que lo ayude.	✓		✓		✓		
12	Explica con claridad a los demás cómo hacer una tarea.	✓		✓		✓		
13	Apoya en clases cuando el docente lo necesita.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: APRENDER A RELACIONARSE	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Saluda al profesor cuando ingresa al aula.	✓		✓		✓		
15	Saluda a sus compañeros de clase.	✓		✓		✓		
16	Es sensible y participativo con sus compañeros.	✓		✓		✓		
17	Es aceptado por los compañeros de aula.	✓		✓		✓		
18	Es útil en el aula.	✓		✓		✓		
19	Participa de manera activa en los trabajos de grupo.	✓		✓		✓		
20	Le agrada trabajar con todos sus compañeros.	✓		✓		✓		
21	Elige compañeros con quien realizar los trabajos.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: APRENDER A CUMPLIR NORMAS	Si	No	Si	No	Si	No	
22	Ayuda a mantener el aula limpia y ordenada.	✓		✓		✓		
23	Cuida los materiales y enseres del aula.	✓		✓		✓		
24	Ordena las cosas después de terminar una actividad.	✓		✓		✓		
25	Cumple sus responsabilidades dentro del aula.	✓		✓		✓		
26	Informa a la docente sobre las conductas negativas de sus compañeros.	✓		✓		✓		

27	Respeto los derechos de los demás.	✓		✓		✓	
28	Muestra alegría por los logros de sus compañeros.	✓		✓		✓	
29	Hace recordar a sus compañeros sobre las normas de convivencia en el aula.	✓		✓		✓	
30	Es respetuoso con sus compañeros durante una actividad pedagógica.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento tiene suficiencia para su aplicación

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. PÉREZ DÍAZ IGNACIO DE LOYOLA DNI: 08341128

Especialidad del validador: Psicología.

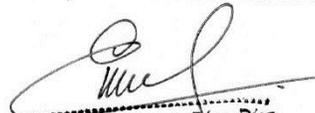
¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Lima, 07 de octubre del 2016


 Dr. Ignacio de Loyola Pérez Díaz
 PSICÓLOGO CLÍNICO EDUCATIVO
 CPP-2633

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: CONVIVENCIA ESCOLAR

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: APRENDER A CONVIVIR							
1	Tiene buenos amigos a amigos (as) en el aula.	✓		✓		✓		
2	Trabaja con todos sus compañeros de aula.	✓		✓		✓		
3	Participa en aula.	✓		✓		✓		
4	Mantiene un buen comportamiento en clase cuando el docente está presente.	✓		✓		✓		
5	Respeto el turno de sus compañeros cuando hablan.	✓		✓		✓		
6	Acostumbra decir, por favor, gracia, disculpa.	✓		✓		✓		
7	Pide disculpas por haber hecho algo mal.	✓		✓		✓		
8	Pide disculpas cuando se cae algún objeto o se rompe algo que no es suyo.	✓		✓		✓		
9	Guarda secretos, por ningún motivo dice a otro compañero.	✓		✓		✓		
10	Ayuda con agrado a sus compañeros sin esperar recompensa.	✓		✓		✓		
11	Cuándo no puede resolver un trabajo hay alguien que lo ayude.	✓		✓		✓		
12	Explica con claridad a los demás cómo hacer una tarea.	✓		✓		✓		
13	Apoya en clases cuando el docente lo necesita.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: APRENDER A RELACIONARSE	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Saluda al profesor cuando ingresa al aula.	✓		✓		✓		
15	Saluda a sus compañeros de clase.	✓		✓		✓		
16	Es sensible y participativo con sus compañeros.	✓		✓		✓		
17	Es aceptado por los compañeros de aula.	✓		✓		✓		
18	Es útil en el aula.	✓		✓		✓		
19	Participa de manera activa en los trabajos de grupo.	✓		✓		✓		
20	Le agrada trabajar con todos sus compañeros.	✓		✓		✓		
21	Elige compañeros con quien realizar los trabajos.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: APRENDER A CUMPLIR NORMAS	Si	No	Si	No	Si	No	
22	Ayuda a mantener el aula limpia y ordenada.	✓		✓		✓		
23	Cuida los materiales y enseres del aula.	✓		✓		✓		
24	Ordena las cosas después de terminar una actividad.	✓		✓		✓		
25	Cumple sus responsabilidades dentro del aula.	✓		✓		✓		
26	Informa a la docente sobre las conductas negativas de sus compañeros.	✓		✓		✓		

28	Muestra alegría por los logros de sus compañeros.	✓		✓		✓	
29	Hace recordar a sus compañeros sobre las normas de convivencia en el aula.	✓		✓		✓	
30	Es respetuoso con sus compañeros durante una actividad pedagógica.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento tiene suficiencia para su aplicación

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Estela Dávila Reina Isabel DNI: 10518129

Especialidad del validador: Psicología. Mg. en Psicología Educativa

Lima, 07 de octubre del 2016

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 planteados son suficientes para medir la dimensión

Reina Estela Dávila
 Reina Estela Dávila
 MG EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: CONVIVENCIA ESCOLAR

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: APRENDER A CONVIVIR							
1	Tiene buenos amigos a amigos (as) en el aula.	✓		✓		✓		
2	Trabaja con todos sus compañeros de aula.	✓		✓		✓		
3	Participa en aula.	✓		✓		✓		
4	Mantiene un buen comportamiento en clase cuando el docente está presente.	✓		✓		✓		
5	Respeto el turno de sus compañeros cuando hablan.	✓		✓		✓		
6	Acostumbra decir, por favor, gracia, disculpa.	✓		✓		✓		
7	Pide disculpas por haber hecho algo mal.	✓		✓		✓		
8	Pide disculpas cuando se cae algún objeto o se rompe algo que no es suyo.	✓		✓		✓		
9	Guarda secretos, por ningún motivo dice a otro compañero.	✓		✓		✓		
10	Ayuda con agrado a sus compañeros sin esperar recompensa.	✓		✓		✓		
11	Cuándo no puede resolver un trabajo hay alguien que lo ayude.	✓		✓		✓		
12	Explica con claridad a los demás cómo hacer una tarea.	✓		✓		✓		
13	Apoya en clases cuando el docente lo necesita.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: APRENDER A RELACIONARSE	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Saluda al profesor cuando ingresa al aula.	✓		✓		✓		
15	Saluda a sus compañeros de clase.	✓		✓		✓		
16	Es sensible y participativo con sus compañeros.	✓		✓		✓		
17	Es aceptado por los compañeros de aula.	✓		✓		✓		
18	Es útil en el aula.	✓		✓		✓		
19	Participa de manera activa en los trabajos de grupo.	✓		✓		✓		
20	Le agrada trabajar con todos sus compañeros.	✓		✓		✓		
21	Elige compañeros con quien realizar los trabajos.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: APRENDER A CUMPLIR NORMAS	Si	No	Si	No	Si	No	
22	Ayuda a mantener el aula limpia y ordenada.	✓		✓		✓		
23	Cuida los materiales y enseres del aula.	✓		✓		✓		
24	Ordena las cosas después de terminar una actividad.	✓		✓		✓		
25	Cumple sus responsabilidades dentro del aula.	✓		✓		✓		
26	Informa a la docente sobre las conductas negativas de sus compañeros.	✓		✓		✓		

27	Respeto los derechos de los demás.	✓		✓		✓	
28	Muestra alegría por los logros de sus compañeros.	✓		✓		✓	
29	Hace recordar a sus compañeros sobre las normas de convivencia en el aula.	✓		✓		✓	
30	Es respetuoso con sus compañeros durante una actividad pedagógica.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento tiene suficiencia para la aplicación

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Raza Torres Heraclio Facundo DNI: 20669226

Especialidad del validador: Psicología.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Lima, 07 de octubre del 2016


HERACLIO FACUNDO RAZA TORRES
DR. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN
DNI: 20669226

Anexo 6. Base de datos (pre test GC – GE y post test GC- GE)

Matriz de datos pre test control

	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	D1	D1 TO TAL	P 14	P 15	P 16	P 17	P 18	P 19	P 20	P 21	D 2	D2T OTAL	P 22	P 23	P 24	P 25	P 26	P 27	P 28	P 29	P 30	D 3	D3T OTAL	PR E.C	V.C ONV	
1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1
2	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	9	2	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	26	3
3	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	29	3
4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	29	3
5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	29	3
6	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	8	2	1	1	1	0	0	1	1	0	5	2	0	0	0	1	0	1	0	1	1	4	2	17	2	
7	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	2	1	0	0	1	1	1	0	4	2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	3	17	2		
8	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	3	1	0	0	0	1	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	1	7	1	
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	
12	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	2	1	1	1	0	1	0	1	0	5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	21	3
13	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	8	2	1	1	0	0	0	0	1	0	3	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	3	19	2	
14	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	4	1	0	0	1	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6	1	
15	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	4	1	0	0	0	1	0	0	1	1	3	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	8	1	
16	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	6	2	1	1	0	1	1	1	0	1	6	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	13	2	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	3	1	0	1	1	1	1	1	1	7	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	29	3
18	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4	1	1	1	0	1	0	0	1	4	2	0	0	0	0	1	1	1	0	0	3	1	11	2		
19	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	2	1		
20	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4	1	1	1	0	1	0	0	1	4	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	9	1		
21	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	3	1	1	1	0	1	0	0	0	1	4	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	8	1	
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	3	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	30	3
23	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	3	1	

Matriz de datos post test control

Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	
1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
2	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
5	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	
6	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	
7	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
8	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
12	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
14	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
15	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
16	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
17	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	
18	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	
19	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
20	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
21	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
22	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	
23	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	

Matriz de datos post test experimental

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

Anexo 7. Programa 12 sesiones

PROGRAMA PADA

I. DATOS GENERALES

- a) Institución Educativa.- Mundo Feliz
- b) Grupo Experimental.- 23 niños
- c) Grupo Control.- 23 niños

II. JUSTIFICACIÓN

El juego representa para la existencia humana una de las experiencias más significativas y de mayor contribución en el desarrollo biológico, psicológico, social, motriz, y espiritual del niño. Basta con observar por breves minutos como un niño o un grupo de ellos comienza a reproducir o bien crear una serie de acciones, estableciendo pautas y maneras de llevarlas a efecto en un ambiente de alegría, espontaneidad, libertad y acuerdos, lo que demuestra la naturalidad del juego en edades tempranas. Además se propicia una serie de situaciones que le permiten al niño ejercitarse en la toma de decisiones respecto a los diferentes roles, conductas y actitudes necesarias para la convivencia y su formación como ser humano integral.

III. OBJETIVOS

Objetivo General.-

Reducir las conductas agresivas que presentan los niños de la I.E Mundo Feliz, a través de la aplicación de los juegos, con el fin de mejorar el ambiente escolar.

Objetivo Específico.-

- Identificar las causas internas que generan conductas agresivas en los escolares de la I.E Mundo Feliz.
- Proponer el desarrollo de estrategias que permitan el mejoramiento de la interacción entre los estudiantes.
- Promover valores como el respeto, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad, a través del juego.
- Analizar la eficacia de la intervención frente a los juegos como estrategia para reducir la agresión en los estudiantes.

IV. RECURSOS

- Humanos.- Estudiantes, padres de familia docentes del nivel primario.

V. METAS.- 46 estudiantes

VI. METODOLOGÍA

En el desarrollo de las sesiones del programa lúdico “PADA”, basado en los juegos está elaborado para ser aplicado en 1 mes. Teniendo como principal consigna que: los niños son los protagonistas de la acción educativa teniendo en cuenta que los juegos permiten el trabajo en grupo respetando las normas de cada juego, para así lograr un clima armonioso de respeto entre los educandos.

VII. SECUENCIA METODOLÓGICA:

La ejecución de las sesiones tendrá la siguiente secuencia metodológica:

Inicio: Primeramente se parte de las normas que van a regir el juego y las sanciones a los niños que no cumplan dichos acuerdos, se realiza en acuerdo conjunto con los niños.

Desarrollo: Se le dice al niño sobre que trata el juego.

Cierre: A través de interrogantes, llevando a los educandos a un estado de reflexión, dónde ellos evalúan su comportamiento y el trabajo en grupo.

VIII. CRONOGRAMA.-

Mayo	01	03	05	08	10	12	15	17	19	22	24	26
Sesiones	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12

SESIÓN N° 1: “Juguemos el Lazarillo”

OBJETIVO: Lograr una confianza suficiente para que se pueda dar la colaboración del trabajo en grupo.

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Motivación	<p>La docente saluda a los niños, explica a los niños que vamos a salir al campo deportivo a jugar al Lazarillo, para eso formaremos las normas y las sanciones del juego propuestas por los mismos estudiantes. La docente anota sus respuestas en una pizarra, y comenta con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros:</p> <p>Normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - No agredir al compañero. - Trabajar en equipo. - Obedecer las indicaciones del docente. <p>Sanciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - No saldrá al recreo durante 2 días. <p>Recompensas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le dará una carita feliz.
Saberes previos	Se interrogará ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Por qué lo haremos?, se les pregunta a los niños si es importante ganar o será importante divertirse y trabajar en grupo
Conflicto cognitivo	¿Qué significa trabajar en equipo?
Sistematización	La maestra en el aula explica en que consiste el juego el Lazarillo, separa el aula en dos grupos de 11 niños, se realiza el sorteo de 2 guías y 1 niño que verifique que el juego se realice amigablemente, una vez realizado el sorteo, los guías eligen a los integrantes de su grupo, la docente y la auxiliar colocan los obstáculos en el patio, vendan los ojos a ambos grupos, están agrupados de dos en dos (un ciego y un guía). Los lazarillos conducen a los ciegos,

	ayudándolos a pasar una serie de obstáculos hasta llegar a la meta, gana el grupo que ha sabido escuchar al lazarillo para pasar una serie de obstáculos.
Procesamiento y socialización	Salimos al campo, forman los grupos con sus respectivos integrantes, guías se empieza con el juego el lazarillo, los niños se divierten, aprenden que es importante trabajar en grupo y escuchar con atención las indicaciones de otras personas.
Retroalimentación	Valoran sus sentimientos vividos y su importancia. Se retroalimentara en el momento necesario, así como a los niños que necesiten más.
Evaluación	<p>La docente pregunta a los niños ¿Cómo llegaron a la meta? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Será importante trabajar en equipo? ¿Qué importancia tiene para ti el apoyarse uno a otro?, la maestra hace hincapié de la importancia de trabajar armoniosamente en equipo para lograr una meta. Se pone en práctica el semáforo de la convivencia se evalúa a cada niño ¿Cómo se comportó durante el juego? ¿Agredió a un compañero? ¿Trabajó en equipo? ¿Siguió las indicaciones de la docente?, según las respuesta y comportamiento se coloca el nombre del niño en el semáforo de la convivencia.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono verde saldrán al recreo y se le dará una carita feliz.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono amarillo no saldrán al recreo por 1 día.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono rojo no saldrán al recreo durante 2 días.</p>

	
Extensión	Los niños ponen en práctica tanto en casa como en la escuela el Juguemos el Lazarillo.
Materiales	Pizarra, plumones, reloj, semáforo de convivencia, vendas y conos de señalización para tapar los ojos, reloj, pito.

SESIÓN N° 2: “Caza abrazadores”

OBJETIVO: Mejorar la relación entre todos los compañeros del aula.

Mejorar la autoestima

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Motivación	La docente saluda a los niños, explica a los niños que vamos a salir al campo deportivo a jugar caza abrazadores, para eso formaremos Reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) del juego propuestas por los mismos estudiantes. La docente anota sus respuestas en una pizarra, y comenta con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros, las sanciones irán aumentando si continúan incumpliendo las normas del juego:

	<p>Normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - No agredir al compañero. - Abrazar a todos los niños. <p>Sanciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - No saldrá al recreo durante 2 días. <p>Recompensas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le dará una carita feliz.
Saberes previos	Se interrogará ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Por qué lo haremos?, se les pregunta a los niños ¿Podrás abrazar a cualquier compañero? ¿Qué sientes cuando alguien te abraza? ¿Cómo te sientes si alguno de tus compañeros no quiere abrazarte?
Conflicto cognitivo	¿Qué significa trabajar en equipo?
Sistematización	La maestra en el aula explica en que consiste el juego los caza abrazadores Los niños tienen que distribuirse libremente por el espacio y a la señal del sonido de la pandereta los niños y las niñas han de abrazarse por parejas, cada vez que la profesora dice cambio de pareja han de abrazarse a otro compañero o compañera distinto del anterior para favorecer la relación entre todos. Para dinamizar el juego designa dos voluntarios que llevan un objeto en la mano (tela) que son los caza abrazadores, es decir tienen que cazar a un compañero utilizando la tela mientras este busca desesperadamente un abrazo, cuando está abrazado ya no se le puede cazar, pero los niños que son cazados se convierten en un caza abrazadores, el juego culmina cuando se caza a todos los niños. La docente recuerda las normas de convivencia para jugar con alegría, entusiasmo en una ambiente armoniosa y amigable, recordando que lo importante es divertirse.
Procesamiento y socialización	Salimos al campo, caminan y corren libremente, al sonido de la pandereta se empieza con el juego cazas abrazadores, los niños

	se divierten, aprende que uno debe relacionarse con todos los compañeros sin hacer diferencias.
Retroalimentación	Todos somos iguales, no debe existir diferencia entre nuestros compañeros, la docente y los niños vuelven al aula para evaluar el comportamiento de los participantes.
Evaluación	<p>La docente pregunta a los niños ¿Cómo llegaron a la meta? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Será importante trabajar en equipo? ¿Qué importancia tiene para ti el apoyarse uno al otro?, La docente pregunta a los niños ¿Qué sientes cuando tu compañero te abraza? ¿Cómo te sientes cuando un niño no quiere abrazarte? ¿Porque es importante un abrazo? ¿Podemos ser portadores de abrazos en nuestra aula? la maestra hace hincapié de la importancia de trabajar armoniosamente en equipo sin hacer diferencias entre compañeros. Se pone en práctica el semáforo de la convivencia se evalúa a cada niño ¿Cómo se comportó durante el juego? ¿Agredió a un compañero? ¿Abrazó a todos los niños?, según la respuesta y el comportamiento se coloca el nombre del niño en el semáforo de la convivencia.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono verde saldrán al recreo y se le dará una carita feliz.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono amarillo no saldrán al recreo por 1 día.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono rojo no saldrán al recreo durante 2 días.</p>

	
Extensión	Los niños ponen en práctica tanto en casa como en la escuela el juego caza abrazadores.
Materiales	Pizarra, plumones, reloj, semáforo de convivencia, telas, espacio al aire libre, pandereta.

SESIÓN N° 3: “El dragón”

OBJETIVO: Conseguir un clima armonioso, favorece el diálogo y la coordinación en el grupo.

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Motivación	<p>La docente saluda a los niños, explica a los niños que vamos a salir al campo deportivo a jugar el dragón, para eso formaremos Reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) del juego propuestas por los mismos estudiantes. La docente anota sus respuestas en una pizarra, y comenta con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros, las sanciones irán aumentando si continúan incumpliendo las normas del juego:</p> <p>Normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respetar a sus compañeros. - Trabajar en equipo.

	<p>Sanciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - No saldrá al recreo durante 2 días. <p>Recompensas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le dará una carita feliz.
Saberes previos	Se les pregunta a los niños ¿En qué consistirá el juego de los dragones? ¿Has visto un dragón? ¿Quieres saber en qué consiste el nuevo juego?
Conflicto cognitivo	¿Qué significa trabajar en equipo?
Sistematización	La maestra en el aula explica en que consiste el juego del dragón Se divide el grupo en tres grupos según el color del pañuelo que le toca de 7 u 8 integrantes, el primer niño será la cabeza el último será la cola llevando un pañuelo colgado en la cintura, los primeros niños que representan la cabeza del dragón intentarán coger la cola de los otros dragones y los últimos niños que representan la cola ayudado por los niños de su grupo evitarán ser cogidos, pero cuando una cola de dragón es cogida por otro grupo, este se unirá al dragón que quitó su pañuelo, formando así un grupo más grande, el juego terminará cuando todo el grupo haya formado un solo dragón.
Procesamiento y socialización	Salimos al campo, forman los 3 grupos de dragones al sonido de la pandereta se empieza con el juego el dragón, los niños se divierten, aprenden que es mejor trabajar en equipo, comunicándose, diseñando estrategias para lograr la victoria.
Retroalimentación	Para salir victoriosos en un determinado juego es importante el trabajo en equipo, la comunicación para coordinar las estrategias que se utilizarán para ganar el juego, recuerden niños es importante el trabajo en equipo respetando siempre el esfuerzo de cada integrante, la docente y los niños vuelven al aula para evaluar

	el comportamiento de los participantes.
Evaluación	<p>Dejar expresar a cada uno de los niños, ¿Qué pasó con el grupo de pañuelo rojo? ¿Por qué el grupo de pañuelo amarillo fue cogido por otro grupo? ¿Por qué este grupo atrapó a los demás dragones? ¿Para conseguir la victoria en cualquier juego cómo tienen que trabajar los niños? ¿Qué niños no respeto las normas acordadas antes del inicio del juego?</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono verde saldrán al recreo y se le dará una carita feliz.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono amarillo no saldrán al recreo por 1 día.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono rojo no saldrán al recreo durante 2 días.</p>
	
Extensión	Los niños ponen en práctica tanto en casa como en la escuela el juego dragones.
Materiales	Pizarra, plumones, reloj, semáforo de convivencia, pañoletas, espacio al aire libre, pandereta.

SESIÓN N° 4: “Tiburones y salvavidas”

OBJETIVO: Promover la realidad de que todos somos parecidos y así fomentar la amistad sincera.

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Motivación	<p>La docente saluda a los niños, explica a los niños que vamos a salir al campo deportivo a jugar tiburones y salvavidas, para eso formaremos Reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) del juego propuestas por los mismos estudiantes. La docente anota sus respuestas en una pizarra, y comenta con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros, las sanciones irán aumentando si continúan incumpliendo las normas del juego:</p> <p>Normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apoyar al compañero cuando lo necesite. - Trabajar en equipo. <p>Sanciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - No saldrá al recreo durante 2 días. <p>Recompensas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le dará una carita feliz.
Saberes previos	Se les pregunta a los niños ¿En qué consistirá el juego de los tiburones y salvavidas? ¿Has visto un tiburón? ¿Cómo te sientes si se te acerca un tiburón?
Conflicto cognitivo	¿Qué significa apoyar?
Sistematización	La maestra en el aula explica en que consiste el juego de tiburones y salvavidas, tres niños hacen de tiburón, tres niños de salvavidas, los otros niños veraneantes se colocan encima de la colchoneta haciendo olas cantando al compás de las olas del mar, los tiburones están a un lado de la losa deportiva cuando suena la pandereta empiezan a arrastrar a algunos veraneantes llevándolos a su sector. El salvavidas corre dando vueltas a las colchonetas tratando de salvarlos (agarrándolos de los brazos para que no se

	<p>los lleve el tiburón, sigue el juego hasta que ya no queden personas encima de la colchoneta. Se recuerda a los educandos las normas de juego, sanciones y recompensas.</p>
Procesamiento y socialización	<p>Salimos al campo, se delega a tres niños que hacen de tiburón, tres niños de salvavidas, los otros niños de veraneantes al sonido de la pandereta se empieza con el juego tiburones y salvavidas, los niños se divierten, aprenden que es mejor trabajar en equipo apoyándose los unos a los otros, promoviendo la amistad sincera entre los niños.</p>
Retroalimentación	<p>Es importante apoyar a nuestros compañeros cada vez que lo necesiten ya que somos una familia, la familia del primer grado, debemos trabajar con todos los niños sin discriminar a los demás, la docente y los niños vuelven al aula para evaluar el comportamiento de los participantes.</p>
Evaluación	<p>Lo que se quiere lograr con este juego es que los niños puedan apoyarse en situaciones peligrosas. La docente pregunta a los niños ¿Qué papel desempeña el salvavidas? ¿Qué harías tú si vez a tu compañero en peligro? ¿Por qué debemos ayudar a nuestros compañeros? ¿Qué otras situaciones de peligro podemos evitar en el aula? ¿Podemos evitar estos peligros? ¿Cómo se sentirán todos nuestros compañeros al ver que entre todos nos apoyamos y respetamos? ¿Qué niños no respetaron las normas acordadas antes del inicio del juego?</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono verde saldrán al recreo y se le dará una carita feliz.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono amarillo no saldrán al recreo por 1 día.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono rojo no saldrán al recreo durante 2 días.</p>

	
Extensión	Con ayuda de sus padres investiga otros juegos que sirvan para apoyar a nuestros compañeros.
Materiales	Pizarra, plumones, reloj, semáforo de convivencia, colchonetas, espacio al aire libre, pandereta, USB, equipo de sonido.

SESIÓN N° 05: “Cangrejos, cuervos y grullas”

OBJETIVO: Fomenta la participación en grupo.

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Motivación	<p>La docente saluda a los niños, explica a los niños que vamos a salir al campo deportivo a jugar cangrejos, cuervos y grullas, para eso formaremos Reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) del juego propuestas por los mismos estudiantes. La docente anota sus respuestas en una pizarra, y comenta con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros, las sanciones irán aumentando si continúan incumpliendo las normas del juego:</p> <p>Normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajar en equipo. - Respetar al compañero.

	<ul style="list-style-type: none"> - No agredir al compañero. <p>Sanciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - No saldrá al recreo durante 2 días. <p>Recompensas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le dará una carita feliz.
Saberes previos	Se les pregunta a los niños ¿En qué consistirá el juego de los cangrejos, cuervos y grullas?
Conflicto cognitivo	¿Qué significa trabajar en equipo?
Sistematización	La maestra en el aula explica en que consiste el juego cangrejos, cuervos y grullas, se divide el aula en dos grupos y se sitúan en lugares opuestos, a cinco metros debe estar una línea considerada “casa”, un grupo será las grullas y el otro los cuervos, si se grita grullas, el equipo de las grullas debe correr a casa sin ser tocados por los cuervos; si llegan hacer tocados por grupo contrario entonces pertenecerían al grupo contrario, si se grita cuervos deben correr a casa sin ser tocados por las grullas, si se grita cangrejos deben quedarse quietos, cualquiera que se mueva pasa a formar parte del equipo contrario, el juego acaba cuando un equipo tiene a todos los jugadores.
Procesamiento y socialización	Salimos al campo en orden, forman dos grupos grullas y cuervos, la maestra recuerda las normas de juego, al sonido de la pandereta empieza el juego, con este juego se pretende que el niño aprenda a escuchar y mejorar la comunicación entre los niños para que puedan tener una convivencia amigable.
Retroalimentación	Es importante saber escuchar la opinión de los demás, así mejorar el dialogo para vivir en un ambiente amigable, armonioso, la docente y los niños vuelven al aula para evaluar el comportamiento de los participantes.

Evaluación	<p>La docente pregunta ¿Por qué ganó el grupo x? ¿Qué sucedió en el grupo y?, recordemos que trabajar en grupo aplicando estrategias ¿Qué niño no respeto las normas acordadas antes del inicio del juego?</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono verde saldrán al recreo y se le dará una carita feliz.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono amarillo no saldrán al recreo por 1 día.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono rojo no saldrán al recreo durante 2 días.</p>
Extensión	En la hora del recreo juegan grulla, cuervos y cangrejos con entusiasmo.
Materiales	Pizarra, plumones, reloj, semáforo de convivencia, espacio al aire libre, pandereta.



SESIÓN N° 6: “La gran tortuga”

OBJETIVO: La participación en grupo.

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Motivación	<p>La docente saluda a los niños, explica a los niños que vamos a salir al campo deportivo a jugar la gran tortuga, para eso formaremos Reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) del juego propuestas por los mismos estudiantes. La docente anota sus respuestas en una pizarra, y comenta con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros, las sanciones irán aumentando si continúan incumpliendo las normas del juego:</p> <p>Normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajar en equipo. - Respetar al compañero. - No agredir al compañero. <p>Sanciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - No saldrá al recreo durante 2 días. <p>Recompensas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le dará una carita feliz.
Saberes previos	<p>Se les pregunta a los niños ¿En qué consistirá el juego de la gran tortuga? ¿Qué tiene la tortuga en la espalda? ¿Cómo crees que jugaremos?</p>
Conflicto cognitivo	<p>¿Qué significa trabajar en equipo?</p>
Sistematización	<p>La maestra en el aula explica en que consiste el juego la gran tortuga los niños formarán grupos de 5 o 6 integrantes o más según el tamaño de la colchoneta, los niños se colocan de cuatro patas, cubiertos por la concha de la tortuga. Sin agarrar la colchoneta tienen que llevarla a una dirección determinada, si los niños no trabajan en grupo, la tortuga acabará en el suelo, se realiza todo este itinerario con todos los grupos. La maestra recuerda las normas de convivencia para salir al campo deportivo y</p>

	empezar el juego.
Procesamiento y socialización	Salimos al campo en orden, la maestra recuerda las normas de juego, al sonido de la pandereta empieza el juego la gran tortuga primero empiezan a jugar de dos en dos grupos, con este juego se pretende que el niño aprenda a comunicarse y participar en grupo.
Retroalimentación	Es importante saber escuchar, aprender a comunicarse y participar en grupo para lograr una meta.
Evaluación	<p>Se pregunta grupo por grupo ¿Por qué no llegaron a la meta con el caparazón? ¿A qué se debe que se les cayó el caparazón en pleno camino? ¿Será importante organizarse? ¿Qué sucede cuando todos hablamos a la vez? ¿Qué es trabajar en grupo? ¿Qué niño no respeto las normas acordadas antes del inicio del juego?</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono verde saldrán al recreo y se le dará una carita feliz.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono amarillo no saldrán al recreo por 1 día.</p> <p>Los niños que se saldrán al recreo encuentren en el ícono rojo no durante 2 días.</p>



Extensión	En la hora del recreo juegan grulla, cuervos y cangrejos con entusiasmo.
Materiales	Pizarra, plumones, colchonetas reloj, semáforo de convivencia, espacio al aire libre, pandereta.

SESIÓN N° 7: “Abrazos musicales cooperativos”

OBJETIVO: Favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos los participantes.

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Motivación	<p>La docente saluda a los niños, explica a los niños que vamos a salir al campo deportivo a jugar abrazos musicales cooperativos, para eso formaremos Reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) del juego propuestas por los mismos estudiantes. La docente anota sus respuestas en una pizarra, y comenta con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros, las sanciones irán aumentando si continúan incumpliendo las normas del juego:</p> <p>Normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abrazo a todos sus compañeros. - No rechazó a ningún compañero <p>Sanciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - No saldrá al recreo durante 2 días. <p>Recompensas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le dará una carita feliz.
Saberes previos	Se les pregunta a los niños ¿En qué consistirá el juego abrazos

	musicales cooperativos? ¿Qué sientes cuando te abraza un compañero? ¿Cómo te sientes cuando no quieren abrazarte?
Conflicto cognitivo	¿Qué significa la palabra rechazar?
Sistematización	La maestra en el aula explica en que consiste el juego abrazos musicales cooperativos, suena una música agradable, a la vez que los niños danzan por el patio. Cuando la música se detiene, cada niño abraza a otro. La música continúa, los participantes vuelven a bailar, la siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas y así sucesivamente el abrazo se va haciendo cada vez mayor hasta llegar al final.
Procesamiento y socialización	Salimos al campo en orden, la maestra recuerda las normas de juego, al sonido de las canciones los niños bailan cuando se detiene la música se abrazan de dos, luego de tres, de cuatro personas hasta llegar al final.
Retroalimentación	Es importante sentirse parte de un grupo, no se debe rechazar a ningún niño, porque herimos sus sentimientos.
Evaluación	Dejar expresar a cada niño ¿Cómo se siente? ¿Cómo ha vivido esta nueva experiencia? ¿Abrazó a todos sus compañeros? ¿Qué niño no respetó las normas acordadas antes del inicio del juego? Los niños que se encuentren en el ícono verde saldrán al recreo y se le dará una carita feliz. Los niños que se encuentren en el ícono amarillo no saldrán al recreo por 1 día. Los niños que se encuentren en el ícono rojo no saldrán al recreo durante 2 días.

	
Extensión	En la hora del recreo juegan otros juegos que fomenten el sentimiento de grupo.
Materiales	Pizarra, plumones, reloj, semáforo de convivencia, espacio al aire libre, USB, equipo de sonido.

SESIÓN N° 8: “La batalla de los globos”

OBJETIVO: Fomenta La participación en grupo.

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Motivación	La docente saluda a los niños, explica a los niños que vamos a salir al campo deportivo a jugar la batalla de los globos, para eso formaremos Reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) del juego propuestas por los mismos estudiantes. La docente anota sus respuestas en una pizarra, y comenta con los niños que lo más importante es disfrutar

	<p>de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros, las sanciones irán aumentando si continúan incumpliendo las normas del juego:</p> <p>Normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abrazo a todos sus compañeros. - No rechazó a ningún compañero <p>Sanciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - No saldrá al recreo durante 2 días. <p>Recompensas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le dará una carita feliz.
Saberes previos	Se les pregunta a los niños ¿En qué consistirá el juego abrazos musicales cooperativos? ¿Qué sientes cuando te abraza un compañero? ¿Cómo te sientes cuando no quieren abrazarte?
Conflicto cognitivo	¿Qué significa la palabra rechazar?
Sistematización	La maestra en el aula explica en que consiste el juego la batalla de los globos Se forman cuatro grupos de 5 o 6 personas, cada integrante tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos, los niños estarán abrazados bailando al compás de la música, cada vez que paré la música tratarán de reventar los globos del otro equipo, al participante que le revienten el globo queda eliminado, terminará el juego cuando uno de los grupos siga conservando los globos en sus tobillos.
Procesamiento y socialización	Salimos al campo en orden, la maestra recuerda las normas de juego, al sonido de las canciones los niños bailarían abrazado en grupo de 5 integrantes empezarán a reventar los globos del grupo contrario cada vez que pare la música, se acabará el juego cuando uno de los grupos siga conservando los globos en sus tobillos.
Retroalimentación	Es importante trabajar en grupo, conversar sobre las estrategias que vas a realizar para poder ganar un juego; pero siempre

	respetando las normas de juego.
Evaluación	<p>Dejar expresar a cada uno, ¿Qué sucedió con los grupos que perdieron sus globos? ¿Estrellita que le faltó al grupo que perdió? ¿Por qué perdieron sus globos? ¿Qué sucede con el grupo que conservó sus globos?</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono verde saldrán al recreo y se le dará una carita feliz.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono amarillo no saldrán al recreo por 1 día.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono rojo no saldrán al recreo durante 2 días.</p>
Extensión	En la hora del recreo juegan otros juegos que fomenten el sentimiento de grupo.
Materiales	Pizarra, plumones, reloj, semáforo de convivencia, espacio al aire libre, USB, equipo de sonido, globos.



SESIÓN N° 09: “Zapatos viajeros”

OBJETIVO: Cooperar grupalmente. Divertirse todos juntos, sin excluir a nadie.

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Motivación	<p>La docente saluda a los niños, explica a los niños que vamos a salir al campo deportivo a jugar zapatos viajeros, para eso formaremos Reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) del juego propuestas por los mismos estudiantes. La docente anota sus respuestas en una pizarra, y comenta con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros, las sanciones irán aumentando si continúan incumpliendo las normas del juego:</p> <p>Normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - No gritará al quitarse los zapatos. - Colaborará con el niño que buscará al dueño de los zapatos. - No burlarse del compañero si es que sus medias o zapatos están en mal estado. <p>Sanciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - No saldrá al recreo durante 2 días. <p>Recompensas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le dará una carita feliz.
Saberes previos	Se les pregunta a los niños ¿En qué consiste el juego los zapatos viajeros? ¿Alguna vez jugaste a los zapatos viajeros?
Conflicto cognitivo	¿Qué significa respetar al compañero?
Sistematización	<p>La maestra en el aula explica en que consiste el juego zapatos los participantes tienen que sentarse en el suelo formando un círculo con las espaldas hacía adentro, posteriormente que se quiten los zapatos y que los echen en la bolsa negra, después de echar los zapatos. Ahora se les indica que uno de ellos (elegido al azar) comenzará con el juego, se parará, sin ver tomará un zapato de la bolsa que está colocada en el centro del círculo y deberá buscar a su dueño para entregarlo y ponérselo, si el participante al que le es</p>

	<p>colocado el zapato no es el dueño, este no se parará, indicando con esto que el primer participante debe continuar con la búsqueda hasta tener éxito. El participante que haya recuperado su zapato será el encargado de sacar el próximo y repetir la acción anterior sucesivamente. Una vez que los participantes vallan teniendo sus dos zapatos se irán haciendo a un lado, el juego terminará hasta que todos tengan sus dos zapatos puestos correctamente.</p>
Procesamiento y socialización	<p>Salimos al campo en orden, la maestra recuerda las normas de juego, se inicia el juego éste juego de los zapatos viajeros es un juego cooperativo en el que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Pretende que todos los niños tengan la posibilidad de participar, consiste en que todos ganemos o todos perdamos.</p>
Retroalimentación	<p>Es importante trabajar en grupo, debemos respetar las normas de juego para ganar o perder, lo importante es participar en orden y respeto.</p>

Evaluación	<p>Dejar expresar a cada uno, ¿Cómo se siente? y ¿Cómo ha vivido esta nueva experiencia? ¿Qué me enseña este juego?</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono verde saldrán al recreo y se le dará una carita feliz.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono amarillo no saldrán al recreo por 1 día.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono rojo no saldrán al recreo durante 2 días.</p>
Extensión	En la hora del recreo juegan otros juegos que fomenten el sentimiento de grupo.
Materiales	Pizarra, plumones, reloj, semáforo de convivencia, espacio al aire libre, bolsa, zapatos.



SESIÓN N° 10: “EL SUBMARINO”

OBJETIVO: Fomenta La participación en grupo.

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

<i>MOMENTOS</i>	<i>ESTRATEGIAS</i>
Motivación	La docente saluda a los niños, explica a los niños que vamos a salir al campo deportivo a jugar el submarino, para eso formaremos Reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo, sanciones y

	<p>recompensas actitudinales) del juego propuestas por los mismos estudiantes. La docente anota sus respuestas en una pizarra, y comenta con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros, las sanciones irán aumentando si continúan incumpliendo las normas del juego:</p> <p>Normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - No gritar en pleno juego. - Mantener la calma. <p>Sanciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - No saldrá al recreo durante 2 días. <p>Recompensas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le dará una carita feliz.
Saberes previos	Se les pregunta a los niños ¿En qué consistirá el juego el submarino? ¿Qué sientes cuando tienes los ojos vendados? ¿Qué necesitas de tus compañeros para llegar a la meta cuando tienes los ojos vendados?
Conflicto cognitivo	¿Qué significa trabajar en grupo?
Sistematización	La maestra en el aula explica en que consiste el juego del submarino los niños se sientan en el suelo separados aproximadamente un metro, otro tiene que ir a gatas con los ojos vendados, pasando por medio de estos y cuando esté a punto de chocar los que están sentados deberán decir "pi, pi, pi, el juego se repite con los otros integrantes del aula.
Procesamiento y socialización	El juego del Submarino es un juego cooperativo donde el niño que se encuentra con los ojos vendados necesita tranquilidad, silencio para poder escuchar el sonido del pi, pi, pi que quiere decir que está a punto de chocar con un compañero.
Retroalimentación	Es importante trabajar en grupo, respetar las normas del juego, de

	lo contrario no se disfrutará de los juegos realizados, es importante participar con alegría y respeto.
Evaluación	<p>Dejar expresar a cada uno, ¿Por qué no pudo recorrer todo el circuito? ¿Por qué su compañero logró recorrer todo el circuito? ¿Será importante escuchar? ¿Cómo lo aplicamos en nuestras vidas? ¿Sabemos escuchar? ¿Respetamos cuando alguien habla?</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono verde saldrán al recreo y se le dará una carita feliz.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono amarillo no saldrán al recreo por 1 día.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono rojo no saldrán al recreo durante 2 días.</p>
	
Extensión	En la hora del recreo juegan otros juegos que fomenten el sentimiento de grupo.
Materiales	Pizarra, plumones, reloj, semáforo de convivencia, espacio al aire libre, niñas y niños.

SESIÓN N° 11: “Aprendiendo a escuchar”

OBJETIVO: Dejarse guiar a nuestro compañero.

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Motivación	<p>La docente saluda a los niños, explica a los niños que vamos a salir al campo deportivo a jugar aprendiendo a escuchar, para eso formaremos Reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) del juego propuestas por los mismos estudiantes. La docente anota sus respuestas en una pizarra, y comenta con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros, las sanciones irán aumentando si continúan incumpliendo las normas del juego:</p> <p>Normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - No gritar en pleno juego. - Mantener la calma. - Escuchar las indicaciones del guía. <p>Sanciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - No saldrá al recreo durante 2 días. <p>Recompensas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le dará una carita feliz.
Saberes previos	<p>Se les pregunta a los niños ¿En qué consistirá el juego saber escuchar? ¿Para poder escuchar que tenemos que hacer? ¿Te gusta ser escuchado?</p>
Conflicto cognitivo	<p>¿Cómo te sientes cuando todos hablan y nadie te escucha?</p>
Sistematización	<p>La maestra en el aula explica en que consiste el juego saber escuchar Los niños forman equipos de 7 u 8 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo, cada equipo forma fila tomando los hombros del de adelante y dice hacia donde tiene que ir izquierda, derecha, de frente, recorren un circuito de obstáculos guiados por el último de la fila, éste dice a donde girar, a la vez aprieta al de adelante el hombro del lado hacia el que se debe girar y así sucesivamente se aprietan todo los participantes del grupo,</p>

	gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.
Procesamiento y socialización	El juego aprendiendo a escuchar es un juego cooperativo donde el niño que se encuentra con los ojos vendados necesita tranquilidad, silencio para poder escuchar si tiene que ir izquierda o derecha y así poder culminar el recorrido y llegar a la meta.
Retroalimentación	Es importante trabajar en grupo, con este juego lo que se quiere en los educandos es mejorar la comunicación, saber escuchar y fomentar el trabajo en grupo.
Evaluación	<p>Dejar expresar a cada uno, ¿Por qué no pudo recorrer todo el circuito? ¿Por qué el otro grupo pudo recorrer todo el circuito? ¿Qué es lo que le falta a los grupos para poder culminar positivamente el circuito? ¿Qué hemos aprendido con esta nueva actividad?</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono verde saldrán al recreo y se le dará una carita feliz.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono amarillo no saldrán al recreo por 1 día.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono rojo no saldrán al recreo durante 2 días.</p>

	
Extensión	En la hora del recreo juegan otros juegos que fomenten el sentimiento de grupo.
Materiales	Pizarra, plumones, reloj, semáforo de convivencia, espacio al aire libre, niñas y niños.

SESIÓN N° 12: “Toma y dame”

OBJETIVO: Favorecer el sentimiento de grupo.

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Motivación	<p>La docente saluda a los niños, explica a los niños que vamos a salir al campo deportivo a jugar toma y dame, para eso formaremos Reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo, sanciones y recompensas actitudinales) del juego propuestas por los mismos estudiantes. La docente anota sus respuestas en una pizarra, y comenta con los niños que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros, las sanciones irán aumentando si continúan incumpliendo las normas del juego:</p> <p>Normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - No gritar en pleno juego. - Mantener la calma.

	<ul style="list-style-type: none"> - Vestirse correctamente y no hacer trampa. <p>Sanciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - No saldrá al recreo durante 2 días. <p>Recompensas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le dará una carita feliz.
Saberes previos	Se les pregunta a los niños ¿En qué consistirá el juego toma y dame? ¿Para culminar el juego cómo tienes que trabajar con tus compañeros? ¿Cuándo el grupo trabaja separados qué ocurre?
Conflicto cognitivo	¿Qué significa trabajar en grupo?
Sistematización	La docente explica el juego toma y dame donde los niños forman dos equipos alineados frente a frente, a la señal de salida, comienza una carrera de vestirse y desvestirse, el primer participante de cada grupo tiene que vestirse e ir pasándole la ropa al siguiente integrante, se culmina la actividad cuando terminan de vestirse todos los integrantes de uno de los equipos.
Procesamiento y socialización	El juego toma y dame es un juego cooperativo, se quiere en el niño mejorar la comunicación, saber escuchar y fomentar el trabajo en equipo.
Retroalimentación	Es importante trabajar en grupo, respetar las normas del juego, de lo contrario no se disfrutará de los juegos realizados, es importante participar con alegría y respeto.
Evaluación	<p>Dejar expresar a cada uno, ¿Qué les pareció el juego del toma y dame? ¿Qué pasó con el grupo que no pudo vestirse rápidamente? ¿Qué nos enseña esta nueva Actividad? ¿Si queremos ganar un juego que debemos hacer? ¿Será importante mantener el orden?</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono verde saldrán al recreo y se le dará una carita feliz.</p>

	<p>Los niños que se encuentren en el ícono amarillo no saldrán al recreo por 1 día.</p> <p>Los niños que se encuentren en el ícono rojo no saldrán al recreo durante 2 días.</p> 
Extensión	En la hora del recreo juegan otros juegos que fomenten el sentimiento de grupo.
Materiales	Pizarra, plumones, reloj, semáforo de convivencia, espacio al aire libre, niñas y niños.

Anexo 8. Artículo científico

1. TÍTULO

Efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria.

2. AUTOR (A, ES, AS)

Nombre del autor: Yeny Rosario Checmapocco Figueroa

Correo electrónico: yenychecmapocco@gmail.com

Afiliación institucional: Universidad Cesar Vallejo Filial Lima - Norte

3. RESUMEN

La tesis titulada: Efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria, tuvo como objetivo general determinar la aplicación del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado primaria, la investigación realizada fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y nivel explicativa, con un diseño cuasi experimental, mientras el método adoptado fue el hipotético deductivo. La población estuvo conformada por 46 alumnos, se usó un muestreo de tipo no probabilístico y la muestra fue de tipo intencionada, es decir se consideró de acuerdo a los objetivos de la investigadora. Se aplicó una ficha de observación, de manera que la confiabilidad del instrumento se midió con el coeficiente Kuder Richardson 20 (KR20), obteniéndose para convivencia escolar (0.890), en tanto la validez del instrumento fue verificada por la técnica de juicio de expertos de la UCV, efectuado el contraste de la hipótesis general, según el análisis estadístico de comparación realizado a través de la Prueba Estadística U Mann Withney, se encontró que en la fase de pos test, el programa lúdico “PADA”, influye positivamente en la convivencia escolar en estudiantes del primer grado de educación primaria de; pues, las puntuaciones entre el grupo de control y experimental difieren significativamente ($U = -5,554 < -1,96$; $p = ,000$).

4. PALABRAS CLAVE: programa lúdico “PADA”, convivencia escolar, aprender a convivir, aprender a relacionarse, aprender a cumplir normas.

5. ABSTRACT

The thesis entitled: Effects of the play program "PADA" in the coexistence of the students of the first grade of primary school, had as general objective to determine the application of the program "PADA" in the school life cohabitation of the first grade students, the research was a quantitative approach, applied type and explanatory level, with a quasi-experimental design, while the method adopted was the hypothetical deductive. The population was made up of 46 students, a sample of non-probabilistic type was used and the sample was of intentional type, that is to say it was considered according to the objectives of the researcher. An observation chart was applied, so that the reliability of the instrument was measured with the Kuder Richardson 20 (KR20) coefficient, obtained for school coexistence (0.890), while the validity of the instrument was verified by the expert judgment technique of The UCV, Contrast of the general hypothesis, according to the statistical analysis of comparison carried out through the U Mann Withney Statistical Test, it was found that in the post test phase, the play program "PADA", positively influences the school coexistence in students Of the first grade of primary education; Therefore, scores between the control and experimental groups differ significantly ($U = -5.554 < -1.96$, $p = ,000$)

6. KEY WORDS: play program "PADA", school coexistence, learn to live together, learn to relate, learn to meet norms.

7. INTRODUCCIÓN

En la investigación se pretende comprobar los postulados teóricos referidos al rol que desempeñan los juegos en la convivencia escolar, es decir, se requiere comprobar a través del estudio si la aplicación del programa lúdico "PADA" presenta efectos en la convivencia escolar y en tanto las conclusiones, derivadas de los resultados obtenidos, se verá enriquecida la teoría existente con respecto a la temática de estudio.

Desde el punto de vista práctico, la investigación permitirá conocer los efectos del programa lúdico "PADA" en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria, se ha podido comprobar que los estudiantes presentan problemas en la convivencia escolar alterando el clima amigable entre los educando; por ello se propone realizar sesiones basado en el juego para mejorar el clima escolar dentro o

fuera del aula basado en normas de convivencia, El Programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar tiene sus bases prácticas en el MINEDU (2007) considera que la convivencia escolar es un conjunto de trabajos establecidos que se caracterizan por relacionarse o interactuar con los integrantes de la institución educativa, favoreciendo la coexistencia de un estilo de vida ético y la formación integral (p. 125).

En cuanto a la definición de primera variable sobre programa lúdico Según Morril (1980) definió programa como la "Experiencia de aprendizaje planificada, estructurada, diseñada a satisfacer las necesidades de los estudiantes" (p. 332), es la planificación del cambio deseado que se propone un profesional con sus estudiantes a partir de las necesidades detectadas en el grupo. La noción programa centrada en el conjunto de actividades debidamente estructuradas, constituye el eje para entender con más prolijidad el concepto de programa. Por su parte Nunez (2002, p. 8) concibió la lúdica como una herramienta didáctica que al ser bien aplicada y comprendida por los participantes o aprendices producirá un significado concreto y positivo en la mejora de sus aprendizajes, y esto permitirá elevarlo a un plano crítico, definir valores, establecer relación y conexión con los demás afirmando al mismo tiempo autonomía y madurez en el niño y la niña. Asimismo; se define la segunda variable convivencia escolar según MINEDU (2015, p.25) concibió que la convivencia escolar es el conjunto de relaciones individuales y colectivas que conforman el ambiente educativo. Es una edificación agrupada, habitual, cuyo compromiso es compartido por los docentes, padres de familia y educandos, cada individuo contribuye con su trabajo positivo a una convivencia y clima escolar saludable y armonioso.

El problema de investigación fue ¿Qué efecto tiene el programa lúdico “PADA”, en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria?, el objetivo general Determinar el efecto del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar en estudiantes del primer grado de primaria y la hipótesis se anunció de la siguiente manera: La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria, La población estuvo conformada por 46 estudiantes y se trabajó con una muestra de 46 estudiantes de las secciones A y B, que a su vez se distribuyeron en dos grupos de

estudio: Grupo Experimental, integrado por los estudiantes de la sección A y grupo control integrado por los estudiantes de la sección B, se consideró como antecedentes nacionales los estudios realizados de: Verde (2015), en el estudio titulado “ Taller aprendiendo a convivir para el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del primer año de educación secundaria de la I.E. Víctor Raúl Haya de la Torre El porvenir Trujillo 2014”, Flores (2014) , en su estudio titulado “Aplicación de un programa de habilidades psicosociales basado en el autoconocimiento para fortalecer las relaciones interpersonales de los niños y niñas de tercer grado de primaria de la I.E.P. Marvista, Paita, 2013”, Mayanga (2014), en la investigación titulada aplicación de un programa para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de educación primaria de la institución educativa N° 81584 «Everardo Zapata Santillana» de la ciudad de Trujillo en el año 2011, ” Cuellar (2010), en su tesis” Estilos de liderazgo docente y convivencia escolar, Lima 2010”. Los antecedentes internacionales se consideró a : Cortés, Rodríguez y Velasco (2016), en la investigación “Estilos de crianza y su relación con los comportamientos agresivos que afectan la convivencia escolar”, Gómez (2016), en su investigación titulada” La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar”, Morera (2011) realizó un trabajo de investigación “El efecto de un programa de actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo”, Gutiérrez y Pérez (2015) presentaron el artículo de investigación “ Estrategias para generar la convivencia escolar” y Muñoz et al. (2014) presentaron el artículo de investigación “Convivencia y clima escolar en una comunidad educativa inclusiva de la Provincia de Talca, Chile”

8. METODOLOGÍA

Tipo de estudio.

La investigación es de tipo aplicada, al respecto Sánchez Carlessi y Reyes (2015), afirmaron que “se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven”. (p. 44).

Diseño

La investigación corresponde al diseño experimental de tipo cuasi experimental de dos grupos con pre y post test, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) los diseños cuasi experimentales “son aquellos que manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto y su relación con una o más variables dependientes” (p. 145).

Población.

La población está conformada por 46 estudiantes del primer grado de primaria.

Muestra.

La muestra estuvo constituida por 46 estudiantes de las secciones A y B, que a su vez se distribuyeron en dos grupos de estudio: Grupo Experimental, integrado por los estudiantes de la sección A y grupo control integrado por los estudiantes de la sección B.

Técnica e instrumento de recolección de datos

La técnica

La técnica que se utilizó en la presente investigación fue la observación de tipo sistemática. Al respecto Sánchez Carlessi y Reyes (2015) lo define como la observación planificada, tiene objetivos previstos puede mantener un control y ayuda de instrumentos específicos”. (p. 164).

Instrumentos.

Los instrumentos que se utilizó fue la ficha de observación, según Sánchez Carlessi y Reyes (2015) definen como “las herramientas específicas que se emplean en el proceso de recogida de datos

Procedimiento de recolección de datos.

Se solicitó el permiso del director de la institución educativo para la aplicación de los instrumentos.

Método de análisis de datos

El análisis estadístico se empleó utilizando el software estadístico SPSS (Paquete Estadístico para la Ciencias Sociales) en su versión 23, facilitando de esta forma el

análisis de los datos y el contraste de las hipótesis establecidas a través de la prueba no paramétrica U Mann Whitney.

9. RESULTADOS

Descripción de resultados de la variable: Convivencia escolar

Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 47,8% tienen inadecuada convivencia escolar, el 21,7% es regular y el 30,4% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 60,9% tienen inadecuada convivencia escolar, el 26,1% es regular y el 13,0% es adecuado. Los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 34,8% tienen inadecuada convivencia escolar, el 21,7% es regular y el 43,5% es adecuado, después de haber aplicado el programa lúdico PADA en los estudiantes del grupo experimental se muestra que el 30,4% tienen inadecuada convivencia escolar, el 13,0% es regular y el 56,5% es adecuado, como se observa el programa lúdico "PADA" presenta efectos en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria.

Prueba estadística: Prueba de contraste de U de Mann-Whitney.

Se distingue que en el grupo pos test control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (12,59 y 12,59) y en la suma de rangos (289,50 y 289,50), así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,000$ es menor que $\alpha = 0,05$ ($Sig. < \alpha$) y $Z = -5,554$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H_1 , evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: La aplicación del programa lúdico "PADA" presenta efectos en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria

10. DISCUSIÓN

La aplicación del programa lúdico "PADA" sí presenta efectos en la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria. En cuanto a la comprobación de la hipótesis general se percibe que el post test grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (18,80 y 37,70) y

en la suma de rangos (286,00 y 469,00), así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,000$ es menor que $\alpha=0,05$ ($Sig. < \alpha$) y $Z = -5,554$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H_1 , evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: La aplicación del programa lúdico “PADA” presenta efectos en la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria.

11. CONCLUSIONES

En relación al objetivo general, se ha demostrado que: La aplicación del programa lúdico “PADA” sí mejoró significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria, ($Z = -5,554$ y $Sig.=0,000$).

En relación al objetivo específico 1, se ha demostrado que: La aplicación del programa lúdico “PADA” sí mejoró significativamente la convivencia escolar en la dimensión aprender a convivir en los estudiantes del primer grado de primaria, ($Z = -2,026$ y $Sig.=0,043$).

En relación al objetivo específico 2, se ha demostrado que: La aplicación del programa lúdico “PADA” sí mejoró significativamente la convivencia escolar en la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes del primer grado de primaria, ($Z = -3,935$ y $Sig.=0,000$).

En relación al objetivo específico 3, se ha demostrado que: La aplicación del programa lúdico “PADA” sí mejoró significativamente la convivencia escolar en la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes del primer grado de primaria, ($Z = -3,036$ y $Sig.=0,000$).

12. REFERENCIAS

Aiken, L. (2003). *Test psicológicos y evaluación* (11ª edición). México: Prentice-Hall.

Álvarez Rojo, V. y Hernández, J. (1998). *El modelo de intervención por programas. Aportaciones para una revisión*, en *Revista de Investigación Educativa*, v. 16. n. 2;79-123. Recuperado de [http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3444/b15760467.pdf?sequence=](http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3444/b15760467.pdf?sequence=1)

Barr, M. y Cuyjet, M. (1991) *Program development and implementation*. En Miller, T.K. y Otros (Eds.): *Administration and leadership in student affairs*. Muncie, IN.: Accelerated Development Inc.

Colorado, C. y García, J. (2012). *Estrategias de intervención pedagógica para la construcción de la norma en los niños del grado pre jardín del preescolar pimponio del municipio de caldas* (Tesis de Licenciatura en educación Preescolar) Antioquia: <http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/650/1/TRABAJO%20TE%20C3%93RICO-METODOL%20C3%93GICO..pdf>

Cortés, T., Rodríguez, A. y Velasco, A. (2016). *Estilos de crianza y su relación con los comportamientos agresivos que afectan la convivencia escolar en los estudiantes del ciclo II y II del Colegio de la Universidad Libre* (Tesis de Maestría). Bogotá: Universidad Libre. Recuperado de <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8262/TESIS%20FINAL%20ABRIL%204%202016.pdf?sequence=1>

Cuellar, E. (2010). *Estilos de Liderazgo Docente y Convivencia Escolar en la Institución Educativa Callao* (Tesis de Maestra). Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. Recuperado de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1117/1/2010_Cu%20A9llar_Estilos%20de%20liderazgo%20docente%20y%20convivencia%20escolar%20en%20la%20instituci%20educativa-%20Callao.pdf

Chaparro, A., Muñoz, M., Rodríguez, L. y Trujillo, N. (2015). *La Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Mejoramiento de la Convivencia Escolar*. (Especialista en Pedagogía). Bogotá: Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/428/1/ChaparroRinc%20Alexandra.pdf>

Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. París: Santillana/Unesco.

Díaz, H. (2005). *La función lúdica del sujeto*. Bogotá: Editorial Magisterio.

Echeverri, J. y Gómez, J. (2009). *Lo lúdico como componente de los pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. En Sobre la dimensión lúdica del maestro en formación. Pereira: UTP. Recuperado de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Fernández, I. (2001). *Prevención de Violencia y Resolución de conflictos*. España: Narcea, S.A.

Flores, M. (2014). *Aplicación de un programa de habilidades psicosociales basado en el autoconocimiento para fortalecer las relaciones interpersonales de los niños y niñas de tercer grado de primaria de la I.E.P. Marvista, Paita, 2013*. (Tesis de Maestría). Piura, Perú: Universidad de Piura. Recuperado de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/1981/MAE_EDUC_119.pdf?sequence=3

García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Pozuela de Alarcón, Madrid: Editext.

Gómez, C. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado de transición jornada mañana, de la institución educativa Santa Rosa. Sede 2 José Cardona Hoyos* (Especialista en pedagogía). Santiago de Cali: Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/541/1/G%C3%B3mezV%C3%A1squezClaraNayibe.pdf>

Gutiérrez, D. y Pérez, E. (2015). *Estrategias para generar la convivencia escolar*. En Ra Ximhai vol. 11, núm. 1, enero-junio, 2015, pp. 63 – 81. Universidad Autónoma Indígena de México. El Fuerte, México. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/461/46139401004.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación* (6ª edición). México: McGraw-Hill.

Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.

Mayanga, J. (2014). *Aplicación de un programa de juegos dramáticos para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de educación primaria de la institución educativa «Everardo Zapata Santillana», de la ciudad de Trujillo en el año 2011* (Tesis de Maestría). Trujillo: Universidad Privada Antenor Orrego. Recuperado de http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/985/1/MAYANGA_JULISSA_PROGRAMA_JUEGOS_DRAM%C3%81TICOS.pdf

Martínez, M. y Moncada, S. (2012). *Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E.T. N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”, Chimbote, 2011.* (Tesis de Maestría). Chimbote: Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de <https://es.slideshare.net/permoncada/tesis-martinez-moncada>

Mineduc (2004). *Convivencia Escolar: Metodologías de Trabajo y Liceos Comprometidos por la Calidad de Educación* (1ª ed.). Santiago: Grupo Editorial Andros. Recuperado de [file:///C:/Users/HP/AppData/Local/Temp/Rar\\$DIa0.776/201104251146320.Convivencia_Escolar_Metodologia_de_Trabajo_para_las_Escuelas_y_Liceos_comprometidos_con_la_calidad_de_la_Educacion.pdf](file:///C:/Users/HP/AppData/Local/Temp/Rar$DIa0.776/201104251146320.Convivencia_Escolar_Metodologia_de_Trabajo_para_las_Escuelas_y_Liceos_comprometidos_con_la_calidad_de_la_Educacion.pdf)

Minedu (2007). *Manual de Tutoría y Orientación Educativa*. (1ª ed.). Lima: QUEBECOR WORLD Peru S.A. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/02-bibliografia-comun-a-ebr-eba-y-etp/3-manual-de-tutoria-y-orientacion-educativa.pdf>

Minedu (2012). Ley N°29719. *Ley que promueve la Convivencia sin Violencia en las instituciones educativas*. Lima.

Minedu (2013). *Tutoría y Orientación Educativa Aprendiendo a resolver conflictos en las instituciones educativas* (2ª ed.). Lima: Grupo Editorial Quad graphics Perú S.A. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/02-bibliografia-comun-a-ebr-eba-y-etp/7-aprendiendo-a-resolver-conflictos-en-las-instituciones-educativas.pdf>

Minedu (2015). *Compromiso de Gestión Escolar*. Lima. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/campanias/pdf/gestion/manual-compromisos-gestion-escolar.pdf>

Morera, A. (2011). *El efecto de un programa de actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo* (Tesis de Maestría). San José: Universidad de Costa Rica. Recuperado de <http://repositorio.uned.ac.cr/reuned/bitstream/120809/1266/1/EI%20efecto%20de%20un%20Programa%20de%20Actividades%20Ludico-%20Pedagogicas%20.pdf>

Morril, W. (1980). *Program Development*. En U. Delworth, G.R. Hanson y Asociados: *Student Services: A Handbook for the Profession*. San Francisco: Jossey-Bass.

Muñoz et al. (2014). *Convivencia y clima escolar en una comunidad educativa inclusiva de la Provincia de Talca, Chile*. En REDIE. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, vol. 16, núm. 2, 2014, pp. 16-32. Universidad Autónoma de Baja California. Ensenada, México. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/155/15531719002.pdf>

Nunez, P. (2002). *Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos*. Bogotá D.C: Editorial Loyola.

Pérez Juste, R. (2000). *Evaluación de programas*, en *Revista de Investigación Educativa*, vol. 18, nº 2, pp. 261-287. Recuperado de <http://revistas.um.es/rie/article/viewFile/109031/103701>

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (Tesis de Maestría). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española* (23ª edición). Madrid: RAE. Recuperado de <http://dle.rae.es/>

Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria. Barcelona: INDE Publicaciones.

Rodríguez Espinar, S.; Álvarez, M.; Echeverría, B. y Marín, M. (1993). Teoría y práctica de la Orientación Educativa. Barcelona: PPU.

Sánchez Carlessi, H. y Reyes, C. (2015). Metodología y diseños en la investigación científica (5ª edición). Lima: Business Support Aneth

Verde, R. (2015). Taller aprendiendo a convivir para el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del primer año de educación secundaria de la I.E. Víctor Raúl Haya de la Torre El Porvenir – Trujillo, 2014 (Tesis de Maestría). Trujillo: Universidad privada Antenor Orrego. Recuperado de http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/975/1/VERDE_RUTH_TALLER_APRENDIENDO_CONVIVIR.pdf

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

Yo, Yeny Rosario Checmapocco Figueroa, estudiante (x), egresado (), docente (), del Programa. Maestría en Psicología Educativa de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI 80264302, con el artículo titulado

“Efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria”

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), autoplagio (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.

Los Olivos, 05 de junio del 2017.

Yeny Rosario Checmapocco Figueroa.



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, Milagritos Leonor Rodríguez Rojas, docente de la Escuela de Postgrado de la UCV y revisor del trabajo académico titulado **EFFECTOS DEL PROGRAMA LÚDICO "PADA" EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA** de la estudiante Yeny Rosario Checmapocco Figueroa; y habiendo sido capacitada e instruida en el uso de la herramienta Turnitin, he constatado lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud constato 23% verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la universidad César Vallejo.

Lima, 05 de Junio del 2017

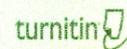
Milagritos Leonor Rodríguez Rojas

DNI: 21069112

Originality GradeMark PeerMark

Efectos del programa lúdico "PADA" en la convivencia escolar de los estudiantes del

POR YENY ROSARIO CHECMAPOCCO FIGUEROA



23%

SIMILAR

--

DE 0



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Efectos del programa lúdico "PADA" en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Magister en Psicología Educativa

AUTOR:

Bc. Yeny Rosario Checmapocco Figueroa

ASESOR:

Dra. Milagritos Rodríguez Rojas

SECCIÓN:

Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

PERÚ - 2017

Resumen de Coincidencias

46	fuente de Internet	< 1%
47	convivenciaescolarene... fuente de Internet	< 1%
48	elalmanaque.com fuente de Internet	< 1%
49	www.pediatriasocial.com fuente de Internet	< 1%
50	dspace.utpl.edu.ec fuente de Internet	< 1%
51	Entregado a Universida... Trabajo de estudiante	< 1%
52	repository.lasalle.edu.co fuente de Internet	< 1%
53	estrategiasludicasfabia... fuente de Internet	< 1%



FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

CHECMAPOCCO FIGUEROA, YENY ROSARIO

D.N.I. : 80264302

Domicilio : SECTOR 1 GRUPO 016 MZA LT35 VILLA EL SALVADOR

Teléfono : Fijo : Móvil : 957264369

E-mail : yenychecmapocco@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :

Escuela :

Carrera :

Título :

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado : MAESTRA

Mención : PSICOLOGÍA EDUCATIVA

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es):

CHECMAPOCCO FIGUEROA, YENY ROSARIO

Título de la tesis:

EFFECTOS DEL PROGRAMA LÚDICO "PADA" EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E MUNDO FELIZ DEL DISTRITO DE SAN ANTONIO - HUARO CHIRI 2016

Año de publicación : 2017

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte, a publicar en texto completo mi tesis.

Firma : Yeny

Fecha : 27-06-18

Castro
Al Excmo. Jefe



ESCUELA DE POSGRADO

FORMATO DE SOLICITUD



[Handwritten signature]

SOLICITA:
Voto bueno para empastado de tesis.

EN NOMBRE DE POSGRADO

Yo, Jenny Rosario Echevarría Figueroa con DNI N° 80264302
(Nombre y apellido del solicitante) (Número de DNI)

domiciliada en Calle Modelo N° 437 Grupo 16 Villa El Salvador
(Calle, N° y Urb. Urb. Urb. Provincia Región)

ante Ud. con el debido respeto expongo lo siguiente:

Que en mi condición de alumno de la promoción: 2015-I del programa: Psicología
(Promoción) (Código del programa)

Educativa identificado con el código de matrícula N° 700042673
(Código de alumno)

de la Escuela de Posgrado, me dirijo a su honorable despacho para solicitarle lo siguiente:

Voto bueno para empastado de tesis.

Por lo expuesto, agradeceré ordenar a quien corresponde se me atienda mi petición por ser de justicia.

Lima, 27 de enero de 2019

[Handwritten signature]

(Firma del solicitante)

- Documentos que adjunto:
1. Formato de solicitud
 2. PO
 3. Documento de la sustentación
 4. Formato del turnering

Cualquier consulta por favor comunicarse conmigo al:
 Teléfono: 957264364
 Email: jenny.echevarria@egp.uo.edu.pe