



UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

PROGRAMA DIDÁCTICO LÚDICO PARA UNA CONVIVENCIA SALUDABLE EN EL ÁREA DE TUTORÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. - "SAN MARTÍN" DE LA PROVINCIA DE LAMBAYEQUE – 2016

PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO

EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTOR

Br. SONIA DEL PILAR INOÑÁN ESPINOZA

Br. ROSA ELENA SÁNCHEZ ZAPATA

ASESOR

Dra. MARIA ELENA COTRINA CABRERA

LINEA DE INVESTIGACIÓN

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS

PERÚ - 2016

PAGINA DE JURADO



Dra. Zuly Cristina Molina Carrasco

Presidente



Mg. Gladys Dalila Zorrilla Cieza

Secretario



Dra. Maria Elena Cotrina Cabrera

Vocal

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Inoñán Espinoza Sonia del Pilar egresada del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo SAC. Chiclayo, identificado con DNI N° 17602492

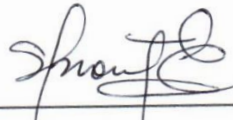
DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

1. Soy autora de la tesis titulada: **PROGRAMA DIDÁCTICO LÚDICO PARA UNA CONVIVENCIA SALUDABLE EN EL ÁREA DE TUTORÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACION SECUNDARIA DE LA I.E. "SAN MARTIN" DE LA PROVINCIA DE LAMBAYEQUE – 2016.**
2. La misma que presento para optar el grado de: Maestría en Psicología Educativa.
3. La tesis presentada es auténtica, siguiendo un adecuado proceso de investigación, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
4. La tesis presentada no atenta contra derechos de terceros.
5. La tesis no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
6. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causa en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Así mismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido de la tesis.

De identificarse algún tipo de falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo S.A.C. Chiclayo; por lo que, LA UNIVERSIDAD podrá suspender el grado y denunciar tal hecho ante las autoridades competentes, ello conforme a la Ley 27444 del Procedimiento Administrativo General.

Pimentel, 2 de abril de 2018



Sonia del Pilar Inoñán Espinoza

DNI: 17602492

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Sánchez Zapata Rosa Elena egresada del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo SAC. Chiclayo, identificado con DNI N° 16618639

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

1. Soy autora de la tesis titulada: **PROGRAMA DIDÁCTICO LÚDICO PARA UNA CONVIVENCIA SALUDABLE EN EL ÁREA DE TUTORÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACION SECUNDARIA DE LA I.E. "SAN MARTIN" DE LA PROVINCIA DE LAMBAYEQUE – 2016.**
2. La misma que presento para optar el grado de: Maestría en Psicología Educativa.
3. La tesis presentada es auténtica, siguiendo un adecuado proceso de investigación, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
4. La tesis presentada no atenta contra derechos de terceros.
5. La tesis no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
6. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causa en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Así mismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido de la tesis.

De identificarse algún tipo de falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo S.A.C. Chiclayo; por lo que, LA UNIVERSIDAD podrá suspender el grado y denunciar tal hecho ante las autoridades competentes, ello conforme a la Ley 27444 del Procedimiento Administrativo General.

Pimentel, 2 de abril de 2018



Rosa Elena Sánchez Zapata

DNI: 16618639

DEDICATORIA

A Dios por la vida, por haber permitido que cumpla un sueño más en mi carrera profesional.

A mis padres que hicieron todo en la vida para que yo pudiera lograr mis sueños. A ustedes por siempre mi agradecimiento.

A mi esposo e hijas quienes me acompañan durante todo este arduo camino y son mi motivo para seguir superándome.

Sonia

A Dios, por haberme concedido fortaleza y sabiduría y permitir llegar a este momento de mi formación profesional.

A mis padres por haberme dado la vida, y a mis hermanas por haberme motivado y apoyado en los momentos difíciles para poder concluir y poderme realizar profesionalmente.

A mi cuñado Victor quiero darle las gracias por todo su apoyo incondicional que me ha brindado durante todo este tiempo de estudios.

Rosa

AGRADECIMIENTO

Esta investigación no hubiera sido posible sin la ayuda y el asesoramiento brindado por:

La Dra. María Elena Cotrina Cabrera, asesora de nuestra investigación, por su experiencia y exigencia que fueron el motivo para seguir adelante hasta la culminación de nuestro trabajo.

A la Mg. Marilú Díaz Castro por el apoyo brindado para poder culminar nuestra investigación.

A nuestros estudiantes del 1° grado de secundaria de la Institución Educativa “San Martín”, que con su participación activa hicieron posible el desarrollo de talleres para mejorar la convivencia saludable en la Institución.

Las autoras

PRESENTACIÓN

La escuela como espacio social por excelencia está llamada a promover una educación de calidad, que comprenda su integralidad; poniendo énfasis en el desarrollo de la convivencia humana; toda vez que ella abre paso a todo tipo de aprendizaje, y en este sentido la persona desarrolla y construye su identidad personal y fortalece sus relaciones interpersonales.

Se asume la convivencia social es la base medular del progreso de los pueblos y consustancial a la vivencia diaria que experimenta la persona; y es el ámbito social que se construyen los vínculos afectivos y se ejercitan los valores objetivados en las normas, que sirven para orientar la vida socio-emocional y ético-moral.

Desde el contexto del Área de Tutoría, la investigación se centra en sistematizar la temática de la convivencia escolar, a través de la dinamización de estrategias lúdicas, a fin que el estudiante a modo de experiencias lúdico- didácticas vaya interiorizando emociones, sentimientos y valores vitales para el desarrollo de su integralidad humana. La investigación se configura en el área convivencia y disciplina escolar, y cuyo programa a trabajar especifica su fundamentación, objetivos, base legal, los principios pedagógicos de tutoría y dimensiones educativas del juego, principios axiológicos para una convivencia saludable, conceptualización de los sujetos participantes, la metodología del trabajo tutorial, las estrategias y evaluación tutorial.

Todo ello con el propósito de sistematizar los procesos de formación y desarrollo de la convivencia dentro del área tutoría; hacia una educación propulsora de una vida social favorable.

Las autoras

ÍNDICE

PAGINA DE JURADO	ii
DECLARACIÓN JURADA	iii
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
PRESENTACIÓN	vii
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	13

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE LA INVESTIGACION

I. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.1. Planteamiento del Problema	16
1.2. Formulación del problema:.....	23
1.3. Justificación	23
1.4. Limitaciones	24
1.5. Antecedentes	24
1.6. Objetivos	27
1.6.1. Objetivo General.....	27
1.6.2. Objetivo Específicos	27

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ¿Qué es la didáctica tutorial?.....	30
2.1.1 Fundamentos de la Tutoría	31
2.1.2. La Relación Tutor – Estudiante.....	33
2.1.3. Características de la Tutoría	33
2.1.4. Objetivos de la Tutoría	34

2.1.5. Áreas de la Tutoría.....	35
2.2. La Convivencia.....	37
2.2.1. La convivencia saludable.....	38
2.2.3. La convivencia y la educación en valores	41
2.2.4. Las relaciones interpersonales y los Valores en la hora de Tutoría, para la promoción de una convivencia saludable.....	43
2.3 Lo lúdico.....	46
2.3.1 Características del juego.....	48
2.3.2 La importancia del juego en el aula.....	49
2.3.3. Juego y desarrollo social.....	52
2.3.4. Juegos didácticos para la promoción de la convivencia saludable	53
2.4. Marco conceptual.....	55
2.4.1. Programa didáctico	55
2.4.2. Lúdica	55
2.4.3. Tutoría	55

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis.....	57
3.2. Variables	57
3.2.1. Definición Conceptual	57
3.2.3. Operacionalización de las Variables	59
3.3. Metodología	60
3.3.1. Tipos de estudio.....	60
3.3.2. Diseño de estudio	60
3.4. Población y muestra	61
3.4.1. Población.....	61
3.4.2. Muestra	61
3.5. Método de investigación.....	62
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	62

3.6.1. Técnicas e instrumento	62
3.7. Métodos de análisis de datos	63

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1. Descripción	67
4.1.1. Resultados Pre test Al Grupo Control y Experimental	68
4.1.2. Resultados Post Test al Grupo Control y Experimental.....	74
4.2. Discusión De Los Resultados.....	79
V. CONCLUSIONES	81
VI. SUGERENCIAS.....	82
VII. REFERENCIAS	83
ANEXOS.....	86

RESUMEN

El presente trabajo de investigación es de tipo cuasi experimental; cuyo objetivo es demostrar que la aplicación del programa didáctico lúdico promueve la convivencia saludable en Tutoría en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E “San Martín”- Lambayeque.

La propuesta se sustenta en la necesidad de elaborar y aplicar un programa para desarrollar una convivencia favorable, a partir de las experiencias escolares tutoriales, toda vez que en la actualidad se observa que los niños y adolescentes tienen influencia de los medios de comunicación y de la sociedad misma hacia una vida que vulnera la paz y el sosiego. Desde esta óptica se asume que el Área de Tutoría, está llamada a orientar y formar conductas responsables, asertivas y cooperativas en pro de una sociedad sin riesgos para la convivencia. Se asume como hipótesis que “si se aplica un programa didáctico lúdico entonces se promueve la convivencia saludable en Tutoría en los estudiantes del primer grado de educación secundaria”, con ello se está cumpliendo con dos aportes. Primero, un aporte teórico, en el que se sustenta la realización de la persona humana en su medio social, enfatizando la conceptualización e interiorización de actitudes y valores favorables para la convivencia. Segundo, el aporte práctico en la labor tutorial que contribuye a desarrollar en las y los estudiantes la reflexión individual y grupal propiciando el desarrollo de capacidades cognitivas, socio afectivas y éticas, que promuevan el «aprender a convivir», revalorando con ello la labor tutorial y la concepción de escuela del siglo XXI.

Palabras clave: programa didáctico lúdico – convivencia saludable – tutoría

ABSTRACT

The present research is quasi-experimental and aims to demonstrate that the application of playful learning program promotes healthy living in tutoring students in the first grade of secondary education in the IE "San Martin " - Lambayeque.

The proposal is based on the need to develop and implement a program to develop a favorable coexistence, from the tutorial school experiences, since at present it is observed that children and adolescents are influenced by the media and same society to a life that undermines the peace and quiet. From this point it is assumed that the area Tutoring is called to guide and conduct responsible ways, assertive and cooperative towards a society without risks for coexistence.

We assume the hypothesis that "if a playful teaching program then promotes healthy living tutoring students in the first grade of secondary education applies ", this is being met with two contributions. First, a theoretical contribution, in him the embodiment of the human person in his social environment is based, emphasizing conceptualization and internalization of attitudes and values favorable to coexistence. Second, the practical contribution in the tutorial work spaces helps develop individual and collective reflection that encourage the development of cognitive , emotional , social and ethical skills that promote "learning to live together ' , thereby revaluing tutorial and design work school of the XXI century.

Keywords: fun educational program – healthy coexistence – tutorial.

INTRODUCCIÓN

La pubertad es una etapa de cambios y por ende muy compleja en el desarrollo del ser humano, y aún más cuando se sabe que en esta etapa la persona es más consciente de regular y autorregular los actos en consonancia con las normas morales y valores.

En este contexto, las instituciones educativas deben asumir la responsabilidad de brindar una educación para la convivencia saludable; con soporte científico, ético y con equidad, que contribuya a la formación integral de las y los estudiantes, favoreciendo el desarrollo cognitivo, capacidades, actitudes y valores. En este ámbito, el Área de Tutoría, bajo los principios de acompañamiento socio-afectivo, cognitivo y pedagógico; asume la promoción de conductas preventivas, una vida social favorable, respetándose a sí mismo y a los demás; en el marco de la congruencia con valores éticos morales; que coadyuven a su desarrollo de su identidad persona y fortalezcan sus relaciones interpersonales.

El presente trabajo tiene como propósito demostrar que la aplicación del programa didáctico lúdico promueve la convivencia saludable en Tutoría en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E “San Martín”-Lambayeque.

El programa didáctico lúdico promueve la convivencia saludable en Tutoría, y se asume dentro del marco conceptual del área convivencia y disciplina escolar de Tutoría; enfatizando en ella el desarrollo de habilidades, valores y actitudes en la construcción de su identidad personal y fortalecimiento de relaciones sociales favorables.

El objetivo investigativo es darle organicidad a los procesos de tutoriales; hacia una concepción y practica tutorial significativa.

La metodología de la investigación es de tipo aplicada y responde a un diseño cuasi experimental. Se ha utilizado el método empírico, para caracterizar preliminarmente el objeto de estudio, luego para diagnosticar a los tutorados (guía de test), antes y después de la aplicación del programa. Los métodos

teóricos (histórico –lógico, analítico- sintético y sistémico), para conocer la teoría pedagógica tutorial y la temática estrategias lúdicas tutoriales; lo que permitió elaborar la propuesta.

Así mismo se demuestra estadísticamente la comprobación de la hipótesis y el análisis e interpretación de los resultados de la investigación.

También se presenta el Programa didáctico lúdico para promover la convivencia saludable.

La Organización del presente trabajo se divide en IV partes:

I Capítulo: Comprende el planteamiento y formulación del problema, la justificación, las limitaciones, los antecedentes, los objetivos (general y específica) de la investigación.

II Capítulo: Está determinado por el marco teórico, donde se sustenta la argumentación científica del programa.

III Capítulo: Hace referencia al marco metodológico, en él se explicita la hipótesis, las variables, la metodología, tipo de estudio, diseño, población y muestra, métodos y técnicas de recolección de datos, y métodos de análisis de datos de la investigación.

IV Capítulo: Presenta la descripción de resultados, incluye el tratamiento y la validez de la investigación estadísticamente.

Así mismo, se presenta las conclusiones y sugerencias, se elaboran a partir de la relación de los objetivos con los resultados de la investigación.

CAPÍTULO I
PROBLEMA DE LA INVESTIGACION

I. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del Problema

La persona humana alcanza su máximo despliegue del potencial natural a través de la socialización, por lo que dicho proceso interactivo se constituye en el anclaje base del desarrollo humano y de las habilidades sociales. En este contexto, la escuela asumida como el espacio social por excelencia promueve una amplia comprensión del estudiante, es decir de sí mismo, además, aprende más cómo funciona la sociedad, desarrolla patrones más complejos de conducta y orientando a un manejo saludable de su propio comportamiento personal y social.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y a Cultura (UNESCO, 2001), a fin de superar las limitaciones de la concepción de la escuela, como centros de exilio o preparatoria exclusiva del saber y del hacer de modo rígido; considera que es urgente recuperar la concepción del juego en la escuela: consideran que el juego “Constituye los mejores medios que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderle; por otra parte, esas actividades y esos materiales pueden servir de fundamento de las técnicas y los métodos pedagógicos que el alumno quiere llegar a elaborar con el pensamiento puesto en ese niño cuya educación le está confiada”.

Así, cabe el pensamiento del maestro de retórica latina Quintiliano, quien aproximadamente hace dos mil años formulaba el deseo que “el estudio sea para el niño un juego”.

Sin embargo, por más de varias centurias la “Escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril,

destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral". (UNESCO 1980, p.19).

Esta escuela tradicional, tan vigente en pleno siglo XXI, ha dado cabida a una negación del juego como estrategia didáctica, y en esta línea el juego no es una característica exclusiva de los países en desarrollo o de las familias pobres. De la misma manera sucede en "las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, el juego se considera también como improductivo". (UNESCO 1980). Por lo expuesto, el juego es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el final de la etapa preescolar, quedando reducido a una simple actividad recreativa.

Desde la perspectiva de la educación en el marco de la región América Latina y El Caribe (UNESCO-OREALC 1997), sostiene que "las políticas que se han recomendado y adoptado en los últimos años no están respondiendo satisfactoriamente a las necesidades y expectativas de la población latina, a las realidades del sistema escolar y de los docentes".

(...)Salvaguardar los valores de la identidad latinoamericana: El valor supremo de la persona y la búsqueda de un sentido progresivo de la existencia humana, sentido comunitario de la vida - el sentido de la solidaridad, el respeto y la colaboración con todos y todas, la multiculturalidad y la interculturalidad, la apertura y valoración de formas de conocimiento y de aproximación a la realidad que trascienden la racionalidad instrumental, la libertad como conquista y condición de existencia, el trabajo como medio de realización personal y social, la búsqueda del "otro" en la construcción de un "nosotros" que fundamente el sentido ético de la vida humana(...)(Dakar, Foro Mundial de la Educación, Dakar26-28 abril 2000)

Estos resultados, sumados al reduccionismo cognitivo que las escuelas promueven, nos llevan a pensar que la educación está dirigida en un sistema mecanicista, y que entrever que el juego como una estrategia didáctica está soslayado, dado que es considerado como una actividad de recreación y no de socialización pedagógica.

La educación peruana promueve el desarrollo integral del ser humano, realidad que es coherente con nuestra carta magna, Constitución Política del Perú, y los lineamientos de la Política Educativa Nacional, que son concretizados en la Ley General de Educación N°28044, artículo N°31, señala que el proceso formativo escolar debe « Formar integralmente al educando en los aspectos físico, afectivo y cognitivo para el logro de su identidad personal y social ».Del mismo modo el Artículo N°33, expone que dicho proceso debe «(...)responder a las características de los estudiante y del entorno(...)».En correspondencia el Diseño Curricular Nacional (DCN, 2008, p 11), considera a «la persona y su desarrollo holístico , lo que implica una atención integral de la persona , el conocimiento, valores y actitudes que favorezca el despliegue de sus potencialidades, en la vida personal, ciudadana y productiva(...)».

Abordando desde el contexto del área de Tutoría, el desarrollo de la persona humana, se comprende en las áreas: personal social, académico, vocacional, salud mental y corporal, ayuda social, cultura y actualidad y de convivencia.

La política educativa peruana considera que las instituciones educativas, en el desarrollo integral de los estudiantes, no sólo es transmitir conocimientos sino también formar valores y actitudes, así como promover el ejercicio de sus deberes y derechos en un contexto de una convivencia saludable. En este orden a la educación le corresponde: “Contar con un sistema educativo eficiente, con instituciones y profesores responsables de su aprendizaje y desarrollo integral, recibir un buen trato y adecuada orientación” (Ministerio

de Educación Viceministerio de Gestión Pedagógica Dirección de Tutoría y Orientación Educativa).

Así mismo, exige que se debe “asumir responsabilidades directas en la orientación permanente de sus estudiantes.” (Reglamento de Educación Básica Regular (D.S. N° 013-2004-ED. Art. 25°); como la promoción de espacios saludables de convivencia escolar: “La generación de un entorno educativo armonioso, confiable, eficiente, creativo y ético” (Reglamento de Educación Básica Regular y Educación Básica Alternativa (Art. 19, inciso c y Art. 24, inciso C).

En el ámbito regional educativo y local la investigación cobra fuerza frente a la vivencia de situaciones de insensibilidad y tolerancia frente a estos tipos de violencia muy propalada por los estudiantes y hasta por algunos malos docentes.

La investigación se realiza en la Institución Educativa “San Martín” de La provincia de Lambayeque, ubicada en la calle Elvira García y García S/N y cuya población educativa total es de 480 estudiantes los mismos que pertenecen a un grupo social urbano marginal.

En relación a los docentes de Tutoría, se expresa los siguientes rasgos fácticos:

- Sobre la designación tutorial las profesoras manifiestan que ha sido para complementar carga horaria de docente de 24 horas. Precisan las áreas de Tutoría y especifican con coherencia algunos contenidos que comprenden.
- Sobre el conocimiento del grupo tutorial, la población educativa es nueva; toda vez que son niños que han pasado del nivel primaria al primer grado de secundaria.

- En cuanto a la planificación y ejecución tutorial expresan que son coherentes a las necesidades del estudiante, con el cumplimiento de las normas de convivencia y con el debido tratamiento socio-afectivo y cognitivo. Empero, no fundamentan acertadamente por qué lo indican.
- Todos los docentes tutores han coincidido que desarrollan sus sesiones tutoriales con diálogo-conversatorio, confundiendo e este como una estrategia tutorial.
- Los tutores consideran que lo lúdico como estrategia didáctica no es tan efectivo para el área de tutoría, porque los estudiantes lo confunden con desorden, lo que genera un clima poco saludable.
- Los tutores consideran que los valores son cualidades que ya traen de casa, y que son difíciles de modificarlos.
- Consideran que los valores éticos sirven para conceptualizar y dirigir la manera de actuar, y lo más importante es darles una charla expositiva.

Frente a lo expuesto en pertinencia al diagnóstico del docente tutor se confirma un incumplimiento al encargo social tutorial y la no precisión de la temática de las áreas que comprende el Área Tutoría y Orientación Educativa. Así, como la no ejecución de estrategias tutoriales, especialmente las de orden lúdico; quedando con ello demostrado que el acompañamiento tutorial es monótono y mecánico. Específicamente, en el área de convivencia.

En la realidad factible perceptible del estudiante, se evidencia los siguientes rasgos empíricos:

- Exponen que los tutores pocas veces se muestran cordiales y amables. Así mismo, el desarrollo de las situaciones tutoriales no parten de las experiencias e intereses estudiantiles, lo que genera

desmotivación y poca resolución a los problemas propios de la vida del púber.

- La conducción de las sesiones tutoriales demuestran un escaso dominio o simplemente el tutor realiza actividades de otro curso que les enseña.
- Para la experiencia cotidiana del estudiante se considera con poco nivel de influencia en la resolución de sus conflictos propios y en relación con sus amigos; lo que deviene en limitaciones para fortalecer los valores éticos morales, preferentemente los que se expresan la convivencia saludable.
- Los temas de mayor interés siempre son: la amistad, normas de comportamiento, el bullying, la autoestima, la familia, los valores, etc.
- Respecto a la guía de los padres, considera que pocas veces les hablan sobre los temas, porque en su mayoría trabajan, y sus horarios no concuerdan.
- Los medios de comunicación informan, pero generalmente son con mensajes de violencia. Los profesores tutores median pocas veces la temática de la convivencia saludable.
- La evaluación del tutor, considera que es injusta casi siempre, porque él no sabe sobre lo que se le está evaluando. Pocas veces emite mensajes favorables para el desarrollo personal.
- El trabajo tutorial es percibido como un quehacer poco organizado y planificado pedagógicamente, porque muchas veces el profesor tutor se limita a explicar sobre otros temas, como: nivelación de la otra área que enseña.

De la identificación problemática expuesta se puede concluir que: el trabajo de Tutoría no está ayudando sistemáticamente ni dando la guía permanente para la formación integral de los estudiantes.

En este sentido, no se está buscando el desarrollo de un clima de confianza, basado en normas de convivencia, emitidas por los mismos estudiante; las mismas que permitan fortalecer y desarrollar relaciones sociales favorables, y otras acciones propias del desarrollo tutorial. En esta línea, se afirma que no se propicia un trabajo colaborativo y participativo en pro de una convivencia saludable, donde se evidencie el acogimiento, respeto y confianza propio de una familia educativa.

La poca valoración pedagógica que se da al área de Tutoría, genera un trabajo pedagógico tutorial no orientado a la integralidad desarrolladora y formativa del estudiante. Asimismo, trabajar Tutoría mecánicamente o bajo la rutina de metodologías que vulneran el desarrollo de una convivencia saludable significaría incumplir con los fines de la educación peruana, “Formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa... desarrollo de sus capacidades y habilidades para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento” (Ley General de Educación, Art. 9).

Al ser Tutoría un área transversal a toda la Educación Básica Regular, se considera que el acompañamiento y conducción de la misma, ejerce un gran sentido unificador, cuando se ejercita desde los espacios escolares el vínculo entre la expresión propia íntima y significativa de una persona y de un pueblo, que desde la perspectiva de la escuela está representada por los pares o amigos. Bajo esta premisa, se está en la necesidad de elaborar un programa didáctico lúdico para promover en los estudiantes una convivencia saludable en el área de Tutoría.

1.2. Formulación del problema:

¿En qué medida la aplicación del programa didáctico lúdico promueve una convivencia saludable en el área de Tutoría en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la I.E-“San Martín” de la provincia de Lambayeque-2016?

1.3. Justificación

Reconocer que toda labor educativa tutorial es vital para el desarrollo humano, y en tanto que la aspirada formación integral no solo depende del saber científico, humanista y tecnológico; sino también del aporte significativo del acompañamiento socio cognitivo y afectivo que brinda Tutoría, porque a través de la mediación tutorial se da la posibilidad de explorar las necesidades de convivencia y de manejo emocional del estudiante, hacia la posibilidad de descubrir y buscar soluciones y respuestas diferentes a sus relaciones interpersonales.

En este orden la investigación se justifica como respuesta a una educación tutorial innovadora, creativa que permita concretar la naturaleza socializadora de Tutoría, en su capacidad de promoción de respuestas o alternativas asertivas para la convivencia saludable.

La importancia de la investigación se precisa en la necesidad de construir un Programa didáctico lúdico para promover en los estudiantes una convivencia saludable en el área de Tutoría, lográndose así una experiencia dinámica tutorial creativa, socializadora, empática y asertiva.

La investigación se justifica en dos aristas, la primera es acorde al aporte teórico, porque está expresado en la elaboración de un programa de estrategias lúdicas, con su respectiva fundamentación epistémica; que permite establecer la importancia de lo lúdico en el desarrollo humano, y de manera especial en el marco de una convivencia saludable. El aporte práctico, está expresado en la aplicación del programa a los estudiantes del

primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa-“San Martín” de Lambayeque; el mismo que redundará en el desarrollo de una convivencia saludable como respuesta pertinente al flagelo de la violencia social.

En mérito al aporte teórico y práctico, se puede afirmar que la investigación es de mucha contribución para la pedagogía tutorial.

1.4. Limitaciones

Las limitaciones que se presentaron en el desarrollo de esta investigación fueron en relación a los recursos humanos, debido a que no teníamos a cargo la tutoría de todas las secciones y, para desarrollar los talleres tuvimos que pedir permiso al director de la I. E. y a los tutores de las aulas de 1° grado de secundaria.

Así mismo debemos decir que se tuvo que asistir algunos días no laborables a la Institución Educativa para trabajar los talleres con el grupo experimental, superando así dificultades encontradas.

Otra de las limitaciones fue, que para la ejecución de las actividades programadas, tuvimos que autofinanciar nuestro proyecto.

1.5. Antecedentes

Los antecedentes más próximos a la investigación expresan que es fundamental una educación que promueva el desarrollo de relaciones sociales optimistas para una convivencia saludable. En este sentido, se ha creído conveniente citar todos los aportes investigativos que manera e indirecta ayuden a encauzar la investigación:

Lugo y Santil (2005), sustentan que en la población de su investigación no existen diferencias de sexo que obstaculicen las relaciones de amistad entre compañeros de trabajo, indicando que la convivencia es sin prejuicios, además, no existen diferencias demográficas que afecten las relaciones interpersonales.

Arrollo (2001), puntualiza la importancia que tiene el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en los estudiantes de segundo grado de secundaria, porque cuando existe un marco saludable de relaciones sociales entre pares, se está asegurando una educación cognitiva, afectiva y valorativa.

J. Ramírez, M. Rivera & C. León (2012), concluyen que la aplicación del programa de habilidades sociales ayudo favorablemente al desarrollo de sus aprendizajes de los estudiantes.

Corina Calderón Dávila (2012), concluye que todas las instituciones escolares deben de tener programas de prevención y detección de situaciones de riesgo para una convivencia sana y saludable, a fin de evitar el bullying, promoviendo programas para saber cómo dar una adecuada intervención, si se presentan casos. Todos los docentes deben estar capacitados en las tres áreas que atentan a la convivencia saludable, pues son ellos los que más cerca están de los alumnos; Los mismos que tienden a reportar menos los casos de bullying (como espectadores, víctimas o agresores) si perciben que los profesores intervienen para pararlo.

Nury Díaz Muñoz (2012), sostiene que los resultados obtenidos en el proyecto de aula como estrategia metodológica para lograr el cambio de actitud en los niños y niñas es necesario ofrecer actividades lúdicas, y juegos computarizados como una gran alternativa pedagógica. En el desarrollo de este proyecto se computarizaron varios juegos que facilitaron en los niños y niñas el proceso de formación y apropiación de valores hacia una convivencia armónica y pacífica. Dichos materiales computarizados facilitaron la exploración rápida de nuevas formas de convivencia. Los materiales educativos bien diseñados y bien utilizados contribuyen con la formación de niños y niñas tolerantes capaces de vivir con los demás. Asimismo, resolver dificultades que se presentan en el desarrollo de actividades en comunidad.

Manuel Martínez y María Julve, en su proyecto “Programa de alumnos mediadores: resolución de conflictos en instituciones educativas” incide directamente sobre el desarrollo de todas las dimensiones morales. Pensamos que se trata de un ejercicio completo de educación moral en la que los alumnos implicados se verán inmersos en un proceso que integra indivisiblemente y con una clara interrelación los siguientes aspectos de desarrollo personal y moral:

- Habilidades para el diálogo. Un buen mediador debe sobre todo saber dialogar, empatizar, escuchar y tomar perspectiva con respeto y con autonomía.
- Razonamiento de lo moral. Los alumnos estarán expuestos a conflictos morales y este factor será el desencadenante de avances necesarios en su capacidad para el raciocinio moral a través del desequilibrio cognitivo. En esta situación jugará un papel esencial la toma de perspectiva (ya que los alumnos atenderán conflictos contados por otros en los que ellos no se implican emocionalmente).
- La empatía y la perspectiva social. Se trata de facilitar a los alumnos el acceso a conceptos tan relevantes como la justicia y la imparcialidad a través de la vivencia de casos prácticos.
- Avance en habilidades sociales. El proyecto pretende dar a conocer a los participantes una introducción sobre la importancia de las habilidades sociales y dotarles de estrategias y conocimientos básicos para su puesta en práctica. Los dos grandes ejes que se trabajan en este apartado son la asertividad y la sociabilidad.
- Trabajo sobre el autoconocimiento. Nuestros alumnos tendrán que establecer su propio juicio valorativo a partir de percepciones propias y ajenas, y a través de este diálogo de perspectivas alcanzar un mayor autoconocimiento.

- Fomento de la autorregulación. Los alumnos deben conocer los procesos de autorregulación como herramienta propia para entablar relación con los demás y también como recurso para favorecer la convivencia en la comunidad escolar.

Emperatriz Mejía López (2006), expresa que los juegos cooperativos son un medio efectivo para reducir los niveles de agresión de los estudiantes de las escuelas, si se respeta cada uno de sus componentes (cooperación, participación, aceptación y no competencia).

La consecución de éste logro se convierte en un proceso de enseñanza aprendizaje que requiere de mucho tiempo y constancia. Para ésta población, el proceso debe partir con la aplicación de juegos cooperativos que generen mucho movimiento, continuando con un proceso de mejoramiento de la autoconocimiento y autocontrol; posteriormente involucrar a los niños en un proceso de inclusión, de interacción y participación, donde todos puedan disfrutar plenamente de las actividades.

1.6. Objetivos

1.6.1. Objetivo General

Demostrar que la aplicación del programa didáctico lúdico promueve la convivencia saludable en el área de Tutoría en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E “San Martín”- Lambayeque.

1.6.2. Objetivo Específicos

- Identificar el nivel de convivencia en el área de tutoría en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E “San Martín”- Lambayeque.
- Diseñar un programa didáctico lúdico para promover el nivel de convivencia saludable en el área de Tutoría, en la muestra escogida.
- Aplicar un programa didáctico lúdico para incentivar el desarrollo de la convivencia saludable.

- Identificar el nivel de convivencia en el área de tutoría en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E “San Martín”- Lambayeque mediante un Post test después de haber aplicado el programa.
- Contrastar los resultados del Pre y Post test en el nivel convivencia saludable.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

II. MARCO TEÓRICO

2.1. ¿Qué es la didáctica tutorial?

Para hablar de didáctica tutorial primero debemos explicitar que es la educación formal, y en esta línea R. Nassif (1975, p.9) la concibe como:

(...) todo proceso de influencia, de configuración o de desarrollo del hombre, y al mismo tiempo el efecto de esa influencia, configuración y desarrollo (...) la idea de educación como efecto parece tener mayor fuerza en el dominio de la vida social y cultural.

En consecuencia tanto desde el punto de vista individual, como social y cultural, la educación antes que un efecto o un producto definitivamente e inmutable, es un proceso dinámico que tiene un gran poder de expansión y de crecimiento.

Ahora qué es didáctica, (Julián Pérez, Ana Gardey, 2008), es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados.

En palabras de S. Chiroque (2004, p. 30), se afirma que la didáctica se circunscribe en el proceso de enseñar- aprender : “ la conciencia de aprender permitió el surgimiento de la conciencia de enseñar”; ello equivale a decir que tanto la enseñanza y aprendizaje existen en sí y para sí.

La didáctica, es la intervención tecnológica «transformadora», es el« hacer» del proceso educativo, y cuyo objeto de estudio es el proceso enseñanza-aprendizaje; donde profesor y estudiante se encuentran para locucionar e interactuar sobre el saber cultural «contenido», haciendo uso del «método», el que se constituye en el camino o lógica hacia el «objetivo» que se desea alcanzar.

Leyes de la didáctica: están especificadas en 02 leyes, en sus conexiones externas (escuela-sociedad) y en sus conexiones internas (elementos propiamente didácticos). En este orden las leyes son:

- Relación del proceso escolar con el contexto social: la escuela en la vida.
- Relación interna entre los componentes del proceso enseñanza- aprendizaje: la educación a través de la instrucción.

La didáctica tutorial, es la mediación didáctica de las necesidades de los tutorados, en la que los tutores desempeñan un rol muy importante, dedicándonos de manera especial a brindar orientación y acompañamiento a los estudiantes de la sección a nuestro cargo para facilitar que los estudiantes puedan conocerse, dialogar e interactuar entre sí.

Según los aportes del MINEDU (2005), sostiene que “La tutoría es la modalidad de orientación educativa, inherente al currículo, que se encarga del acompañamiento socio-afectivo y cognitivo de los estudiantes dentro de un marco formativo y preventivo, desde la perspectiva del desarrollo humano”.

2.1.1 Fundamentos de la Tutoría

Son tres fundamentos que sostienen la perspectiva de la Tutoría y Orientación Educativa en el Perú.

- **El Currículo**

Expresa el conjunto de nuestra intencionalidad educativa y señala los aprendizajes fundamentales que los estudiantes deben desarrollar en cada nivel educativo, en cualquier ámbito del país, con calidad educativa y equidad (DCN, 2005).

La tutoría es inherente al currículo (art. 34º, Reglamento de la EBR), forma parte de él y asume integralmente sus propuestas. Cabe precisar que esto no significa que la tutoría sea un área curricular.

El currículo no se agota en las áreas curriculares, del mismo modo que la Tutoría es más amplia que la hora de tutoría. La labor tutorial se consolida en la interacción constante que se produce

entre los diversos miembros de la comunidad educativa y los estudiantes, en diferentes circunstancias y momentos educativos.

Al respecto el diseño Curricular Nacional (2005) señala que: “en los procesos de enseñanza y aprendizaje que ocurran en la escuela influyen diversos factores, provenientes tanto del estudiante como del maestro, tales como: su historia personal, los afectos y emociones, en el entorno escolar, y en el entorno sociocultural” etc.

Todos los docentes, como parte de su labor, deben prestar atención a estos aspectos de los procesos pedagógicos. Por ello, lo que se otorga a la hora de tutoría es que los tutores dedican toda atención a estos múltiples factores, brindando acompañamiento cognitivo y socio afectivo a las y los estudiantes.

- **El Desarrollo Humano**

La definición de tutoría del DCN nos señala que esta se realiza en la perspectiva del desarrollo humano. Al hablar de desarrollo humano en el campo de la orientación educativa, nos referimos al proceso de desarrollo que las personas atravesamos desde la concepción hasta la muerte, caracterizado por una serie de cambios cualitativos y cuantitativos, que afectan diferentes dimensiones personales, responden a patrones y se dirigen hacia una mayor complejidad, construyéndose sobre los avances previos. Se trata pues de un complejo proceso de interacción y construcción recíproca entre la persona y sus ambientes. Precisamente, la complejidad del desarrollo plantea la necesidad de acompañar a los y las estudiantes en este proceso para potenciar su avance y prevenir dificultades. De esta forma, la perspectiva evolutiva del desarrollo constituye un referente fundamental para contribuir, desde la educación, a promover el “desarrollo humano” de las personas y los pueblos. Por ello es

importante que los tutores contribuyan a la formación integral de la persona humana.

2.1.2. La Relación Tutor – Estudiante

A lo largo de nuestra vida, las relaciones que establecemos con las demás personas constituyen un componente fundamental de nuestro proceso de desarrollo. En este sentido, los estudiantes requieren de adultos que los acompañen y orienten para favorecer su desarrollo óptimo. Para muchos estudiantes, vivir en la escuela es establecer relaciones interpersonales en las que exista confianza, diálogo, afecto y respeto, en las que sientan que son aceptados y pueden expresarse, sincera y libremente, será una contribución decisiva que obtendrán de sus tutores y tutoras, siendo una interacción de calidad. Por lo tanto Los tutores son responsables de promover el crecimiento personal de las y los estudiantes, para lo cual deben de reconocer sus aciertos y cualidades, ser empáticos, firmes y fomentar autonomía y generar un clima cálido y seguro en aula. (Manual de Tutoría y Orientación Educativa, 2007, pp. 11-12, adaptado).

2.1.3. Características de la Tutoría

Citamos a las siguientes características:

(MINEDU, 2007, p.14, adaptado):

- **Formativa:** Porque se busca que los estudiantes adquieran competencias, capacidades, habilidades, valores y actitudes para enfrentar las exigencias y los desafíos que se les presentarán en su proceso de desarrollo.
- **Preventiva:** Promueve factores protectores y minimiza factores de riesgo.

- **Permanente:** Porque permite que los estudiantes manejen situaciones en su proceso de desarrollo durante todo su recorrido educativo.
- **Personalizada:** Porque brinda atención a cada estudiante como persona, con sus características particulares y peculiares.
- **Integral:** Atiende al estudiante en todos sus aspectos: físico, cognitivo, emocional, moral y social.
- **Inclusiva:** Porque asegura la atención para todos los estudiantes, promoviendo en todo momento el proceso de inclusión de aquellos que tuvieran necesidades educativas especiales.
- **Recuperadora:** Brinda una relación de soporte y apoyo a los estudiantes con dificultades detectándolas oportunamente para disminuir complicaciones mayores.
- **No terapéutica:** Porque no consiste en brindar una terapia a los estudiantes que presentan alguna dificultad, sino ser el primer soporte y apoyo dentro de la institución educativa. Según el Manual de Tutoría y Orientación Educativa.

2.1.4. Objetivos de la Tutoría

Según el Manual de Tutoría del Ministerio de Educación (200,p. 6.) los objetivos son los siguientes:

- **Objetivo General**

Realizar el acompañamiento socio afectivo y cognitivo a los estudiantes para contribuir a su formación integral, orientando su proceso de desarrollo en una dirección que los beneficie y previniendo los problemas que pueden aparecer a lo largo del mismo.

- **Objetivos Específicos de la tutoría**

- Atender las necesidades afectivas, sociales, y cognitivas de los estudiantes a lo largo de su proceso de desarrollo.
- Establecer un clima de confianza y relaciones horizontales entre el tutor y los estudiantes, para que se den las condiciones que permitan a las y los estudiantes acercarse a su tutor, o a otros docentes, cuando lo necesiten.
- Generar un ambiente óptimo en el aula entre las y los estudiantes con relaciones interpersonales caracterizadas por la confianza, afecto y el respeto, que permita la participación activa, expresión sincera y libre.

2.1.5. Áreas de la Tutoría

Según el Manual de Tutoría y Orientación Educativa, del MINEDU (2007, pp.12) se precisa las siguientes características del área de tutoría:

- a. Área Personal Social:** apoya a los y las estudiantes en el desarrollo de una personalidad sana y equilibrada, que les permita actuar con plenitud y eficacia en su entorno social.
- b. Área Académica:** asesora y guía a las y los estudiante en el ámbito académico, para que obtengan pleno rendimiento en sus actividades escolares y prevengan o superen posibles dificultades.
- c. Área Vocacional:** ayuda a las y los estudiante a la elección de una ocupación, oficio o profesión, en el marco de su proyecto de vida, que responda a sus características y posibilidades, tanto personales como del medio.

- d. Área de Salud Corporal Y Mental:** promueve la adquisición de estilos de vida saludable en los y las estudiantes. Promover formas de alimentación saludable, atender la higiene personal y promover estilos de vida acordes con su bienestar.
- e. Área de Ayuda Social:** busca que los estudiantes fomenten actitudes de solidaridad y participación social, para que la comunidad cuente con personas que se comprometan a resolver los problemas sociales.
- f. Área de Cultura Y Actualidad:** promueve que las y los estudiantes se involucren y conozcan más acerca de la realidad cultural y social en la que se encuentra, tanto en su entorno comunal, regional, nacional e internacional. Se busca que dé su opinión acerca de hechos importantes y que reflexione teniendo una posición al respecto.
- g. Área de Convivencia y Disciplina Escolar:** Busca desarrollar las relaciones basadas en el respeto mutuo, dialogo, autonomía y solidaridad entre las y los estudiantes, docentes y demás miembros de la comunidad educativa. Se fomenta las actitudes democráticas y participativas.

“Esta área promueve el rechazo a la violencia y la imposición como métodos para ejercer la autoridad. Supone, que las y los estudiantes necesitan límites y normas, que los establecen de manera afectuosa y firme, ya que la ausencia o falta de claridad de las normas puede tener consecuencias negativas, pues estimulan a los estudiantes a aprovecharse de los adultos que son permisivos por falta de autoridad o para obtener falsa popularidad”. (Tutoría y prevención integral OTUPI 19).

2.2. La Convivencia

Según Vigotsky (1998, p.28). El ser humano nace y es en la interacción social que se desarrolla las particularidades que los distinguen como tal “La Naturaleza del desarrollo cambia de lo biológico a lo sociocultural...” Es así como vive el hombre relacionándose con diversos grupos que ejercen determinada influencia sobre él, esta es mediatizada por las propias características psicológicas que caracterizan a dicho individuo.

El proceso de socialización consiste en la aprobación por parte del individuo de toda la experiencia social, lo cual le proporciona la posibilidad de integrarse a la vida en sociedad.

Este proceso se da precisamente como resultado de las interacciones que se producen entre los seres humanos e influye en el desarrollo de su personalidad. El proceso de Socialización transcurre a lo largo de toda la vida y se caracteriza por ser de carácter bidireccional, es decir, por un lado se encuentra toda la influencia que ejercen los grupos y por otro, la recepción activa que realiza el individuo.

Esta afirmación remite al papel activo de la personalidad como principal filtro que media la relación de los sujetos con su entorno. La Socialización, entonces se da mediante diferentes agentes socializadores como la familia, la escuela, el grupo informal o grupo de amigos, el centro laboral, la comunidad que son los más tradicionales.

De acuerdo a Vigotsky, toda motivación específicamente humana aparece dos veces primero en el plano interpsicológico y luego en el intrapsicológico, lo cual implica que la necesidad de autodeterminación no sería consustancial a nuestra especie.

2.2.1. La convivencia saludable

Daniel Goleman (1997), señala que los maestros saben que los problemas emocionales de sus alumnos dificultan el funcionamiento de su mente, repercutiendo en su vida personal, que de no ser tratados oportunamente pueden generar agravantes emocionales; en ese sentido, el sistema educativo debe asumir asertivamente un tratamiento preventivo, y planificar no sólo la enseñanza de conocimientos, sino también la teoría y práctica de las habilidades emocionales, que permitirán orientar la formación integral del alumno. Por esa razón, la Tutoría se incorporó en el currículo escolar, para suplir ese vacío en la formación estudiantil.

Esta definición maneja una base similar a la concepción de Hashimoto, E. (2003. p.p. 59- 60, adaptado)., manifiesta que el ser humano para desarrollarse como ser social tiene que educar el juicio, el pensamiento, la voluntad, la conciencia, y que sólo así logrará desarrollar una persona saludable.

2.2.2. La convivencia y la inteligencia emocional

Toda convivencia humana exige una buena relación con los demás, pero ella dependerá de los miembros que la integran para que se desenvuelven en concordancia a los otros, en la que se conocen sus estados de ánimo, motivaciones, necesidades, deseos e intenciones; de ahí que la inteligencia emocional tiene su explicación en el manejo de inteligencia interpersonal, y ésta se desarrolla en su mediación de conflictos, enseñanza entre compañeros, juegos de mesa, reuniones creativas, clubes académicos, reuniones sociales, necesitará imprescindiblemente el establecimiento de normas de convivencia.

El poder de acción de la escuela en ese ámbito es muy expresivo, pero se acentúa cuando, a un proyecto de alfabetización emocional, se añade un entrenamiento para los progenitores y el compromiso de implicación recíproco. Actividades de sensibilización como, por ejemplo, "Opción de valores", "Personality", "Panel de fotos" o "Autógrafos" constituyen

estrategias productivas, sobre todo cuando los que las aplican resaltan la apertura que propician para que el estudiante pueda exteriorizar sus impresiones y, de modo colectivo, crear una jerarquía de valores personales. Por el contrario, esas mismas actividades se vuelven inútiles cuando se transforman en pretextos para que los profesores traduzcan "sus" impresiones sobre las descargas emocionales y los principios de su control (C. Antunes, 2002, p.81).

Daniel Goleman (1997), expresa que es la capacidad que permite automotivarnos, perseverar, autocontrolarnos y regular los estados de ánimo, hacia la búsqueda de la confianza en los demás. Para ello es necesario poner en manifiesto:

- a. **El autoconocimiento.** El conocimiento de las propias emociones significa ser consciente de uno mismo, conocerse, conocer la propia existencia y ante todo el propio sentimiento de la vida. Es la capacidad de reconocer un sentimiento en el mismo momento en que ocurre.

¿Cómo se logra el autoconocimiento?

Tener una actitud autocrítica. Autoevaluación real. Conocer nuestros miedos, fortalezas y debilidades. Nombrar o simbolizar nuestras emociones. Tener confianza en uno mismo. Reconocer como los sentimientos nos afectan.

- b. **El autocontrol.** Capacidad para controlar las emociones. La conciencia de uno mismo es una habilidad básica que nos permite controlar nuestros sentimientos y adecuarlos al momento. La capacidad de tranquilizarse a uno mismo, de desembarazarse de la ansiedad, de la tristeza, de la irritabilidad y las consecuencias que acarrea su ausencia.

¿Cómo se logra el autocontrol?

Confiar en nuestras decisiones, conocer nuestras responsabilidades, liberar ansiedad, capacidad de concentración y de prestar atención, pensar antes de hablar, y evitar juicios erróneos.

- c. **La automotivación.** Capacidad para motivarse a uno mismo. Significa ser aplicado, tenaz, saber permanecer en la tarea, no desanimarse cuando algo no salga bien, no dejarse desalentar, ser capaz de ordenar las emociones al servicio de un objetivo esencial.

¿Cómo se logra la automotivación?

Tomar la iniciativa de hacer las cosas, innovar, tener siempre una aptitud optimista y espíritu de compromiso.

- d. **Empatía.** El reconocimiento de las emociones ajenas. Es la habilidad que le permite a los individuos concebir las carencias, emociones o dificultades de los demás, colocándose en su lugar para corresponder adecuadamente a sus reacciones emocionales, es decir, es la habilidad de conocer y entender lo que siente otra persona.

¿Cómo se logra la empatía?

Escuchar a los demás, ver las necesidades de otro, ponernos en la situación de otras personas.

- e. **La sociabilidad.** El control de las relaciones sociales. Es la capacidad de conocer los sentimientos de otro y actuar de una manera, que se pueda dar nueva forma a esos sentimientos, ser capaz de manejar las emociones del otro es la esencia de mantener las relaciones sociales.

¿Cómo se logra la sociabilidad?

Tener en cuenta las normas de la buena conducta, amabilidad, siempre saludar a las personas, memorizar el nombre de todos los miembros del grupo, minimizar la sensación de aislamiento, estar dispuesto a colaborar y a trabajar en equipo, amistad y compromiso con los compañeros.

2.2.3. La convivencia y la educación en valores

Un enfoque de educación en valores que permita, en la medida de lo posible, superar estas contradicciones e integrarse con otras propuestas como la mejora de la convivencia escolar. Por esta razón, antes de hablar de qué son valores o cómo se interiorizan, es preciso poner un poco de orden en el tema partiendo de algunos principios clarificadores:

- a. La finalidad principal de la educación escolar, como señala el Informe a la UNESCO “La educación encierra un tesoro” (1996), es la integración social y el desarrollo personal a través de la participación en valores comunes, de la transmisión de un patrimonio cultural y del aprendizaje de la autonomía. De hecho, una educación de calidad debe integrar valores, contenidos, experiencias y aprendizajes positivos en las dimensiones personales, sociales y éticas de los estudiantes, no sólo en las intelectuales (Escudero, 2005). Dicho de otro modo: una educación de calidad también es la que evita crear “analfabetos morales”.
- b. La educación es valiosa por sí misma, y no es su función resolver los problemas sociales que en cada momento se le derivan. La mejor manera de poder educar en valores es recuperar el valor de la educación (Savater, 1997), que se reconozca la importancia decisiva de la educación escolar y de los docentes en la insustituible tarea de formar personas libres,

autónomas y miembros activos de nuestra sociedad. Recobrar el valor social y cultural de la educación, es decir, considerarla como un bien precioso y necesario prestándole el máximo apoyo, es tarea de todos: familias, profesores, Administración, y sociedad en general.

- c. Para recuperar el valor social y personal de la educación también la institución escolar ha de ser coherente con los valores de una sociedad democrática dando la mejor respuesta posible al derecho y al deber de una educación de calidad para todos. La educación escolar debe ser compensadora de desigualdades, integradora de diferencias, justa, equitativa e inclusiva para no entrar en una irresoluble y flagrante contradicción: ¿sería posible educar en la democracia, en el respeto, en la solidaridad, en la cooperación, dentro de una institución que fuera insolidaria, competitiva y autoritaria? (Santos Guerra, 2001).

- d. Toda educación está determinada en valores. Los procesos educativos que se dan en la escuela son necesaria e inevitablemente formadores, transmisores de ideas y valores.

Podemos decir que no hay instrucción sin formación (y viceversa), de modo que cuando se está inmerso en los procesos de enseñanza y aprendizaje, parafraseando uno de los axiomas de la Teoría de la Comunicación (Watzlawick, et al., 1995) “no es posible no educar”. Junto a las actuaciones planificadas, existe un “currículum oculto” de relaciones sociales, normas y modos de pensar que producen el aprendizaje de hábitos, conductas, costumbres y valores en el seno de la institución escolar. Las relaciones en el centro, su organización y cultura han de tenerse en cuenta como elementos que influyen en la formación de los estudiantes.

2.2.4. Las relaciones interpersonales y los Valores en la hora de Tutoría, para la promoción de una convivencia saludable

El proceso de las relaciones interpersonales en el ser humano se personaliza a través de los dinamismos que se dan en el proceso de la socialización y moralización (P. Feroso,1982).En este ámbito se establece el rol fundamental de la educación, considerado como el proceso social multidimensional, que contribuye al desarrollo de la personal individual y colectiva.

La Tutoría es un proceso interactivo entre tutor y estudiante, para ello es necesaria la interiorización y practicidad de los valores-éticos, toda vez que le da la significación al desarrollo personal y orienta la realización plena de la condición humana. En este orden, tomando los aportes del DCN (2008, pp.33-34, adaptado) y J. Tiznado y M. Díaz (2004, pp 42-43); se cita los siguientes valores:

Responsabilidad: valor que orienta el cumplimiento de nuestros deberes u obligaciones para consigo y con los demás; en el cual no podemos dejar de prescindir el valor respeto. Es decir, responsabilidad y respeto están intrínsecamente unidos en el obrar humano.

La responsabilidad exige uso pleno de su libertad para ejercer sus derechos y cumplir sus obligaciones sin depender de nadie. Esta capacidad está determinada por la plena conciencia de los actos que se realizan y de las consecuencias que de ellos pueden generarse. Se actúa responsablemente cuando se medita libremente sobre los resultados que puede traer consigo una acción a realizarse, asumiendo todos sus efectos.

Respeto: Es la consideración que tenemos a las personas por diversas razones, y especialmente por la dignidad humana. La manifestación del respeto permite reconocer los derechos de los

demás y por añadidura se permite el reconocimiento de los nuestros.

El respeto exige valorar las diferencias como una disposición a admitir en los demás una manera de ser y de obrar distinta a la propia, o como una actitud de aceptación del legítimo pluralismo, es a todas luces un valor de enorme importancia porque ayuda al proceso de socialización y a valorar la diversidad de culturas; toda vez que cada una de ellas determina las normas para la convivencia saludable.

E. Horta, V. Rodríguez. (1999), afirma que el ser humano se mueve a través de su inteligencia de modo libre consciente, que guíe sus conductas éticas; y que le facilite una vivencia responsable en este mundo.

Autoestima: (Nathaniel Branden,1995) es la confianza en nuestra capacidad de pensar, en nuestra capacidad para enfrentar los desafíos básicos de la vida. Es la confianza en nuestro derecho a triunfar y a ser felices; el sentimiento de ser respetables, de ser dignos y de tener que afirmar nuestras necesidades y carencias, a alcanzar nuestros principios morales y a gozar del fruto de nuestros esfuerzos.

En esta línea la autoestima sirve para desarrollar la afectividad es asegurar la formación de la personalidad equilibrada, capaz y segura de sí; que valora y respeta las particularidades culturales, étnicas, raciales, lingüísticas y religiosas de sí mismo y de los demás integrantes del colectivo escolar. De ahí que Alcántara (1996), puntualiza que la autoestima es una actitud hacia uno mismo, es la forma habitual de pensar, amar, sentir y comportarse consigo mismo.

Empatía: es la capacidad de ponerse en lugar del otro entendiendo sus motivaciones, intereses y puntos de vista. Como afirmaría Branden (1997), las personas con empatía suelen comprender los sentimientos y emociones de los demás, y son capaces de percibir cómo se siente el otro y trata de ayudarlo, comprenderlo y brindarle una gama de alternativas positivas.

Tolerancia: capacidad que permite comprender la diversidad humana, en tanto a su pensamiento, creencias, costumbres, sexo, cultura y religiosidad. La tolerancia ayuda a resolver los conflictos y a erradicar la violencia en los grupos humanos. Tolerar implica capacidad de escucha y respuestas asertivas. En suma, permite darle un sitio a la dignidad humana y su derecho a pensar de modo diferente, sin transgredir el bien moral.

Comunicación horizontal: sirve para expresar con libertad el pensar y sentir, y además busca promover espacios para el diálogo interactivo entre los sujetos, con capacidad de escucha. Es además, el proceso por medio del cual se transmiten significados a una persona, dándole significatividad a las relaciones humanas.

La cooperación

La relación de uno con otros se potencia la capacidad cognitiva, afectiva, valorativa y por ende la convivencia saludable. Si la escuela es la sociedad, en micro espacio, entonces el trabajo de orientación y mediación tutorial se convierte en el foco luminoso de la sociedad.

La lealtad: Es un valor que se desarrolla en el interior de cada ser humano y lleva a tener conciencia de lo que se hace y decide. Es un corresponder, una obligación que se tiene con los demás. Es un compromiso de defender lo que se cree; y en quien se cree. Cuando se es leal, se logra llevar la amistad y cualquier otra relación a algo serio y profundo. Efectivamente, al actuar con lealtad

significa que debemos tomar conciencia de las elecciones que hagamos respecto al conocimiento, si hay lealtad entonces existe honestidad de nuestra relación con la realidad y el nivel de nuestra integridad (Branden 1997).

2.3 Lo lúdico

La teoría Vigotskiana considera al juego como el medio eficaz de la interacción social, y como tal promueve el desarrollo de todo el potencial humano, así como la apropiación cultural; tarea que debe empezar desde el nivel inicial hasta el último nivel escolar.

Bajo esa mirada acertada que ha tenido la concepción del juego en la escuela se cita los aportes de estudiosos y eximios educadores (en M^o Luisa Muñiz, 1986, pp. 84-85), a fin de tomar posteriormente una postura al respecto:

Decroly, afirma que el juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados. Instinto que, como todos los demás, provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho.

J.L. Stone y J. C. Church, dicen que el juego es el término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y que no pueda ir incluida entre los asuntos serios de la vida: dormir, comer, evacuar el vientre, vestirse, desvestirse, etc. Que el niño preescolar convierte en juego todo lo que hace.

Alton Patridge lo define así: recreación designa toda clase de distracción fuera del trabajo para cualquier edad. Las actividades recreativas infantiles se denominan ordinariamente juegos.

Juy Jacquin caracteriza el juego contraponiéndolo al trabajo. El trabajo es utilitario; aunque juegue a que es ebanista o carpintero, el juego del niño no es utilitario. El trabajo del adulto es interesado; el juego del niño no se realiza con miras a un fin extrínseco, lleva su finalidad en sí mismo, aunque el niño no tenga conciencia de ello. El trabajo del adulto no siempre es grato e interesante; el juego del niño

le proporciona siempre placer, incluso cuando para su realización sufra molestias e incomodidades.

Arnulf Rüssel “considera que la actividad lúdica se escapa a una definición determinada pero dice: el juego es más juego cuanto mayor es la naturalidad, la ausencia de esfuerzo y la habilidad con que se realiza”.

Chateau: Acepta tres principios: 1. jugar es gozar; 2. es llamada a lo nuevo; y 3. es amor al orden.

Buytendijk afirma “que el juego es una forma de exteriorización de lo infantil”. Todo juego es jugar con algo, es decir, que se necesita de un «compañero» de juego que pueda ser una persona, animal, juguete, etc.

Charlotte Bünler: Define el juego como un “movimiento con relación intencional al placer de adueñamiento”, por lo que podemos decir que el juego es el lugar donde se aplica la intención a un principio fundamental de la vida.

Las concepciones expuestas llevan a configurar una valoración especial al juego en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, toda vez que incluye una finalidad, promovida en un espacio de libertad y con la tendencia a construir realidades que le conlleven al perfeccionamiento en el modo de vivir y actuar.

Desde una perspectiva alternativa hacia una pedagogía para el cambio, L. Urteaga (1999), conceptúa al juego como un medio trascendental en el desarrollo humano:

El juego asocia la subjetividad del niño con el mundo objetivo (al que percibe animado y pleno de maravilla); hace posible la representación simbólica de aquél, y le permite ensayar roles

hipotéticos en respuesta a sus retos tempranos, en un ejercicio preparatorio sumamente útil a su desarrollo individual y social...Es a través del juego como los niños llegan a asimilar las realidades intelectuales...entre el juego y el trabajo se suscita todo tipo de transiciones espontáneas. La síntesis de la asimilación de lo real y del acomodamiento con el mundo se opera gracias a la inteligencia, cuya función estructuradora se acrecienta con la edad (pp.51-52).

Obviamente, si el juego es un medio didáctico para el cambio de actitudes y de aprendizajes, es por cierto que también se puede concretizar en el desarrollo tutorial, y para cual los efectos serán muy valiosos y significativos para promover una convivencia saludable, y acotando que se hará prevalecer su espontaneidad y alegría.

2.3.1 Características del juego

- El juego permite un aprendizaje agradable y con mayor acceso a los desequilibrios mentales, los que generaran aprendizajes de significatividad para el niño.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo. Utiliza al máximo la imaginación como medio generador de la inteligencia.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, lo hace perder su carácter y lo anula.
- El juego oprime y libera, arrebatata, electriza, hechiza. Está hecho de las dos cualidades más nobles que el hombre puede

encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

- El juego es una tendencia a la resolución, porque se «ponen en juego» las facultades del niño.
- Se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. «Es algo para nosotros y no para los demás».
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.
- El juego contribuye a mejorar la salud integral del niño.

2.3.2 La importancia del juego en el aula

Asumiendo que la escuela es el espacio para la promoción y desarrollo de habilidades motoras, habilidades mentales y habilidades sociales; es así como el juego tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de personalidad de cada niño. En el contexto escolar de la educación tutorial, la metodología y el recurso predominante es el juego, de ahí que se emplea parte del tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, ya sea individualmente o en grupo, dirigidos por el profesor con una intencionalidad pedagógica y cuya relación de operatividad debe ser espontánea, en dirección del logro de maduración de la personalidad del niño. Desde este punto de vista, se considera que en el proceso de enseñanza-aprendizaje el juego debe ser un medio para la expresión del aprendizaje en el que interaccionan todos los sentidos al manipular, investigar y crear nuevas situaciones. También ejercitando los hábitos intelectuales, físicos, sociales y éticos; al mismo tiempo que ayuda al niño a reducir las tensiones, defenderse de frustraciones, evadirse de lo real o reproducir situaciones placenteras.

Se especifica la importancia del juego en:

- Aprender **conceptos**: el juego es una forma de adaptación inteligente del niño con su medio, con esta estrategia didáctica

se promueve el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas. Jugar es comprender el significado de las cosas.

- **Desarrollar habilidades sociales:** el juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos e inquietudes; todos ellos «los valores» facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. He ahí el principio vigotskiano que todo aprendizaje pasa primero por un plano «interpersonal» para luego darse en plano «intrapersonal».
- **Desarrollar habilidades físicas:** la práctica psicomotriz alienta el desarrollo del niño a partir del movimiento y el juego. La escuela debe proveer un ambiente con elementos que brinde oportunidades de expresión y creatividad a partir del cuerpo a través del cual va a estructurar su yo psicológico, fisiológico y social.
- **Las actividades psicomotoras:** le permiten al niño explorar y vivir situaciones en su entorno, que lo lleven a un reconocimiento de su propio cuerpo y al desarrollo de su autonomía en la medida que pueda tomar decisiones. El placer de actuar le permite construir una imagen positiva de sí mismo y desarrollar los recursos que posee.
- **Dominar situaciones de la vida:** el juego ayuda a actuar en situaciones de la vida, como es el contexto de la democracia, y acciones en el marco de la horizontalidad. La práctica democrática juega un papel singular en la formación de la

personalidad, y que mejor que de niños se vaya construyendo la disciplina, confianza, libertad, igualdad y control; pero sin llegar a extremos. Cuando se actúa con niños, a veces hay necesidad de ejercer el poder para hacer notar al menor los límites que le son permitidos; y así en la vida adulta evitar el libertinaje.

- **Practicar procesos del lenguaje:** el infante suele jugar con diferentes sonidos para crear palabras sin sentido. Este tipo de juego con el lenguaje, generalmente durante el rato de relajación reflexiva (en ratos de inactividad), le ayuda a integrar y a organizar la vasta cantidad de nueva información sobre el lenguaje que está asimilando. Es importante fomentar este tipo de juego con el lenguaje, porque gracias a este juego el niño está estableciendo las bases para posteriores habilidades lingüísticas. Escuchar rimas y sonidos similares ayudan al niño a establecer las operaciones mentales cuando tiene que aprender a leer, porque en la lectura, no sólo ha de discriminar los patrones visuales de las letras y las palabras, sino también los patrones sonoros que representan dichas letras. Es útil para el niño tener la facultad de escuchar las similitudes y las diferencias en las palabras y en fragmentos de las mismas. Esta clase de discriminación de sonidos se puede aprender a través de las rimas y es la mejor forma para que los niños practiquen. Las investigaciones han indicado que los niños que tiene mayor estimulación auditiva en los primeros años de vida favorecen el desarrollo del lenguaje y su futura habilidad para la lectura.
- **Mejorar la autoestima:** esta debe ser el objetivo primero en el proceso educativo, dado que la autoestima es el soporte de nuestra forma de pensar, sentir y actuar, además, es el elemento motivador que condiciona el aprendizaje hasta límites sorprendentes. favorece la atención y la concentración; plataformas generadoras de los procesos cognitivos. En este

orden, el juego como medio o estrategia educativa debe estar acompañado de cariño para que el niño sienta confianza, seguridad, así también, expresándole expresiones de reconocimiento, cumplidos ; todos estos mensajes son la forma óptima de ayudarlos a desarrollar una personalidad positiva. De tal manera, que frente a tu hijo o estudiante cabe elogiar sus juegos, éxitos deportivos y académicos, su originalidad, sus creencias, ideas y valores. Así, estaremos aperturando espacios a la promoción del autoconcepto positivo; y en efecto personas con amor propio y aceptación, lo que garantiza una convivencia de la valoración del prójimo. Lo expuesto se puede consolidar con lo expresado por Chadwick, quien consideraba que: “El concepto de si' mismo en el niño crea una conciencia afectiva para actuar. Si se siente seguro de si' mismo, de sus habilidades, querido y estimado por padres, maestros y compañeros, sus posibilidades de rendimiento y aprendizaje escolar serán más favorables” (en colección para educadores, 2005, p.50).

- **Preparación para la vida adulta y los roles que se desempeñan:** el juego va sentando las bases para aprender cómo ser independiente, pensar, solucionar conflictos y tomar decisiones, cooperar y colaborar con los otros. En tanto deja entrever las tendencias de la vocación profesional, así entre risas y al ritmo de una actividad lúdica el profesor y padre de familia pueden ir estimulando sus inteligencias múltiples.

2.3.3. Juego y desarrollo social

Algunos escenarios son más adecuados que otros para fomentar el juego en colaboración entre los niños, y la escuela es el espacio social por excelencia para promover las relaciones sociales, que van desde un nivel del compañerismo hasta el ser grandes amigos.

Es necesario indicar que en el proceso de desarrollo social del niño, se va evidenciando una fórmula de las relaciones sociales, es decir, que nuestras relaciones humanas van a tener más apego con unos que con otros. Así, los niños pueden entablar amistad con niños de misma edad, aunque, con frecuencia estas amistades prematuras son inestables y variables. A los tres años, el niño modera su conducta, por ejemplo, su posesividad, a fin de conservar la colaboración de los otros niños. Alrededor de los cuatro años, las amistades ya son más duraderas. Sin embargo, dichas amistades suelen reflejar las actividades compartidas. Los niños ven la amistad como una relación con alguien que hace lo mismo que ellos, un amigo es alguien con quien te gusta jugar. Posteriormente, en niveles posteriores de educación escolar, esta idea cambia y un amigo es alguien de quien te agrada su actitud, es tu amigo por lo que es, en lugar de serlo sólo por jugar juntos.

La familiaridad con los compañeros de juego y las amistades influyen en la conducta del niño. Una situación nueva siempre provoca menos ansiedad si se está con un amigo. El niño prefiere explorar un nuevo entorno con un compañero amigo que con otro niño de su misma edad que no conozca. Suele ser más hábil en esperar su turno con un amigo que con otro niño que no lo sea y también juega con más coordinación con el primero. De modo que la amistad o la familiaridad pueden mediar el juego de una forma más avanzada. He ahí el rol de profesor en calidad de mediador, quien puede influir en el juego de los niños aportando un poco más de imaginación.

2.3.4. Juegos didácticos para la promoción de la convivencia saludable

Después de una revisión exhaustiva de la literatura lúdica se ha tomado en consideración los aportes de Mavilo Calero (pp. 77-99, adaptado), por tener una orientación didáctica en su

concepción y para su aplicación. A continuación se cita los que tienen mayor proximidad para el trabajo tutorial:

- **Juego de roles**

- Familiares
- Escolares
- laborales

- **Expresión corporal y las relaciones sociales**

- Corpóreamente sensaciones imaginarias: dolor - júbilo.
- Caminar como una viejecita, como un ebrio, un enano, un gigante apurado, como muñeco de trapo (relajado), contento, alegre, etc.
- El espejo: Se colocan dos niños uno frente al otro (en cualquier posición: sentado, parado, de rodillas, etc.), y se ponen de acuerdo acerca del personaje que desean interpretar, uno hace de espejo y el otro de actor. El niño que representa el espejo debe actuar y reproducir con precisión los mismos movimientos, gestos y acciones que realiza el actor frente al espejo, pero cuidando de que dichas acciones se hagan simultáneamente.

- **Juego para el control de emociones**

- No reírse Se forman dos hileras, una de niñas y otra de niños, ubicados a cierta distancia. Las niñas haciendo muecas y diciendo cosas graciosas, tienen que conseguir que los niños se rían. Los niños que se rían son eliminados. Cuando queda un solo niño, todas las niñas se colocan a su alrededor y tratan de hacerlo reír. Si no lo consiguen en seguida, ese niño es el vencedor.

Pero cuando ese niño se siente orgulloso por su triunfo, se le hace pagar una prenda o una multa, y por haber estropeado la reunión con su exceso de seriedad. Está prohibido tocar al compañero o hacerle cosquillas.(Henry Villagrán, 2010)

2.4. Marco conceptual

2.4.1. Programa didáctico

Un programa didáctico es una forma y divertida de que las personas pueden divertirse aprendiendo.

También un programa didáctico es software educativo que se utiliza con la finalidad de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.4.2. Lúdica

Según Dinello (2004) define la lúdica como una actitud, una predisposición es de ser frente a la vida, frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida y de relaciones con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de distensión. En este sentido la lúdica no se limita solo a momentos de placer o disfrute sino a un conjunto de vivencias gratificantes que contribuyen al desarrollo humano armónico libre e integral.

2.4.3. Tutoría

La tutoría es la autoridad que se confiere para cuidar de una persona y/o sus bienes en los casos en que por minoría de su edad u otras causas, no tiene completa capacidad civil. También hace referencia a la dirección o amparo de una persona respecto de otra y al cargo de tutor. (Diccionario de la lengua española 2007).

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

CAPITULO III. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis

Si se aplica un programa didáctico lúdico entonces se promueve la convivencia saludable en el área de Tutoría en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E “San Martín” Lambayeque - 2016.

3.2. Variables

a) Variable Independiente

Programa didáctico lúdico.

b) Variable Dependiente

Convivencia saludable en el área de Tutoría en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E “San Martín”-Lambayeque-2016.

3.2.1. Definición Conceptual

a) Definición Conceptual de la Variable Independiente: Programa didáctico lúdico

Según la Real Academia Española (1992), programa en general, se refiere a una previa declaración de lo que se piensa hacer en alguna materia u ocasión; también a una serie ordenada de actividades para llevar a cabo un proyecto. De estas definiciones podemos resaltar dos elementos: primero, la declaración o intención de hacer algo y segundo, un proyecto u objetivo.

Con el aporte de X. Ramírez (2009), se considera que la aplicación del programa didáctico lúdico fomenta el intercambio de información y la colaboración interpersonal entre los estudiantes, favorece el aprendizaje en los mismos, además, incluye el uso de estrategias, herramientas y recursos, con todos estos elementos se logrará establecer aprendizajes significativos.

Así, el programa didáctico lúdico haciendo uso de estrategias del mismo orden promoverá una convivencia saludable en los tutorados del primer grado de educación secundaria

**b) Definición Conceptual de la Variable dependiente:
Convivencia saludable en el área de Tutoría**

Es el proceso socializador e interactivo que se suscita en la hora de Tutoría, en abstracto. Es decir, cómo se concibe cada elemento integrador del proceso formativo escolar, en pro de la realización integral del estudiante.

3.2.2 Definición operacional.

**a) Definición Operacional de la Variable Independiente:
Programa didáctico lúdico**

El Programa, para la ejecución de esta investigación se concibe como un conjunto de sesiones planificadas sistemáticamente, que tienen como objetivo promover una convivencia saludable, en el marco de un clima tutorial dialógico y afectivo.

**b) Definición operacional de la Variable Dependiente:
Convivencia saludable en Tutoría**

Es la concreción didáctica, se ejecuta en cada sesión tutorial; que eslabonadas entre una sesión y otra permiten tratar con sistematicidad una necesidad de los tutorados «la convivencia saludable» en el área de Tutoría.

3.2.3. Operacionalización de las Variables

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	INSTRUMENTO	ESCALA DE VALOR
Programa didáctico lúdico tutorial	Juegos roles	Representan situaciones de su contexto	Lista de cotejo	
	Juegos de expresión corporal	Comunicación a través de gestos y partes del cuerpo		
	Juegos de relaciones sociales	Interacción con las demás personas		
	Juego de control de emociones	Modifica estados de anímicos y sentimientos en una determinada situación.		
Promoción de la convivencia saludable	El autoconocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de características. • Conocimiento de características y cualidades 	Cuestionario para medir el nivel de convivencia: Pretest – Posts test	Muy bueno 73-90
	El autocontrol.	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio personal • Equilibrio relacional 		Bueno 55-72
	La automotivación	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía. • Comunicar las emociones • Conocimiento de las emociones de los demás 		Regular 37-54
	La sociabilidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Tolerancia • Asertividad 		Malo 19-36 Muy Malo 0-18

3.3. Metodología

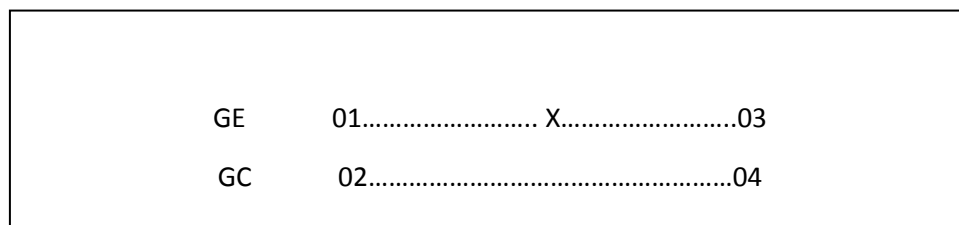
3.3.1. Tipos de estudio

Aplicada: se ejecuta un Programa lúdico para promover la convivencia saludable en el área de Tutoría, para los estudiantes del primer grado de educación secundaria

3.3.2. Diseño de estudio

Cuasi - Experimental.

El diseño que se utiliza en la presente investigación es Cuasi Experimental se utilizará el pre test y pos test, cuyo esquema es como sigue:



GE: Grupo Experimental. Está sometida a la influencia del Estímulo de la aplicación del Programa lúdico para promover la convivencia saludable (estudiantes de la sección “C”).

GC: Grupo Control. No estará sometida a la influencia del Estímulo (estudiantes de las secciones “B”).

01, 02 : Pre Test

03, 04 : Post Test

X: Estímulo o variable independiente (Programa lúdico para promover la convivencia saludable).

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

La presente investigación tiene una población de 148 estudiantes, equivalente a 04 secciones (A, B, C Y D) del primer grado de educación secundaria – VI ciclo de Educación Básica Regular de la I.E. “San Martín”- Lambayeque, presentan las siguientes características:

- En su mayoría los estudiantes proceden del ámbito de la ciudad de Lambayeque (alrededores).
- Sus edades fluctúan entre 11 y 12 años.
- El nivel socio económico es medio – bajo.
- Con coeficiente de inteligencia normal.
- El universo es de 148 estudiantes.
- Las cantidades se muestran cuantitativamente en la tabla de población (ver anexo).

3.4.2. Muestra

Se utilizó el muestreo aleatorio, para seleccionar a las secciones “B” y “C”, quedando constituido por el 66 % del total de la población.

CUADRO N° 01

**Distribución de los estudiantes por secciones de Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa. “San Martín”.
Lambayeque**

TURNO	GRADO Y SECCIÓN	N° ALUMNOS
Mañana	1 ero. “A”	37
Mañana	1 ero “B”	37
Mañana	1 ero “C”	37
Mañana	1 ero “D”	37
TOTAL	4	148

Fuente: Nómina de matrícula, 2016 – Marzo

Cuadro N° 02

Distribución de la muestra de los Estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “San Martín” – Lambayeque

GRUPO	GRADO Y SECCIÓN	N° ALUMNOS
Experimental	1 ero. “B”	37
Control	1 ero “C”	37
TOTAL	2	74

Fuente: Nómina de matrícula, 2016 – Marzo

3.5. Método de investigación

En la investigación se utiliza:

- **Método Empírico**, para realizar la caracterización del estado actual del objeto de estudio se aplicó un cuestionario (pre test- post test) al grupo muestral, para verificar el nivel de convivencia saludable del adolescente.
- **Método histórico - lógico**, permite caracterizar el objeto de estudio, lo lúdico y el proceso pedagógico tutorial.
- **Método Analítico - Sintético**, sirve para fundamentar la teoría que sustenta el manejo de las estrategias lúdicas en el Área de Tutoría.
- **Método Sistémico**, permite establecer las relaciones entre los elementos del objeto de estudio para la elaboración del programa.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas e instrumento

a) De gabinete:

- **Fichas Bibliográficas.** Sirve para registrar las fuentes de información para el marco teórico de la investigación.
- **Fichas Textuales.** Sirve para registrar, organizar y archivar la información de libros, revistas, etc., que se relaciona con el tema de estudio; tal y como se encuentra en la fuente.

- **Fichas de Comentarios.** Sirve para hacer anotaciones relevantes para la redacción del trabajo, se hace en discursos propio.
- **Fichas de Resúmenes.** Sirve para investigar y con nuestras propias palabras elaboramos la comprensión y/o síntesis, manteniendo una base similar a la idea del texto o capítulo leído.

b) Técnicas de Campo:

- **Ficha de observación.** Permite registrar las actitudes de los estudiantes respecto al desarrollo del programa tutorial.
- **Guía de Cuestionario:** Permite verificar el nivel de convivencia saludable antes y después de la aplicación del estímulo.

El instrumento que se aplicó fue un cuestionario para medir el nivel de convivencia, el cual se le aplicó la confiabilidad del Alfa de Cronbach cuyo valor fue de 0.83, siendo éste mayor a 0.75, el cual indica que el instrumento es confiable, luego se validó a criterio de 3 expertos quienes unánimemente dieron su conformidad tanto en el diseño como en su aplicación.

3.7. Métodos de análisis de datos

En el presente acápite se presenta el análisis de los resultados a través de las Medidas de Tendencia Central, Medidas de Dispersión y Prueba de Hipótesis; los mismos que sirven para sustentar la validez de la hipótesis, en correspondencia con el problema científico y los objetivos de la investigación.

Por ser la investigación de naturaleza cuasi experimental, se trabajó con el grupo de control y grupo experimental. Al grupo experimental se aplicó el estímulo “Programa didáctico lúdico para promover la convivencia saludable en Tutoría”, obteniéndose resultados óptimos.

3.7.1. Análisis Estadísticos de los Datos

El análisis de los datos de la presente investigación es producto de la aplicación de Pre – Test y Post – test en los Grupos Experimental y Control; los que son presentados y analizados en cuadros estadísticos (resultados), teniendo en cuenta las siguientes formulas:

Medidas de Tendencia Central

Media Aritmética (\bar{X})..- Esta medida se empleará para obtener el puntaje promedio de los estudiantes después de la aplicación del Pre - Test y Post – Test.

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Dónde:

\bar{X} = Media Aritmética

\sum = Sumatoria

X_i = Valores o Puntajes

n = Muestra

Medidas de Dispersión

Desviación Estándar (S).- Esta medida indica el grado en que los datos numéricos tienden a extenderse alrededor del valor promedio.

$$S = \sqrt{\frac{\sum f.d^2}{n}}$$

Donde

S = Desviación Estándar

$\sum f.d^2$ = Suma del producto de la frecuencia por el cuadrado de cada una de las desviaciones

n = Muestra

Coefficiente de Variabilidad (CV).- Esta medida sirve para determinar la homogeneidad del grupo de estudio que se analiza.

$$C.V = \frac{S}{\bar{X}} \times 100$$

Donde

C.V = Coeficiente de Variabilidad

S = Desviación Estándar

\bar{X} = Media Aritmética

100 = Valor Constante

Prueba de Hipótesis T de Student que fue calculada en el programa SPSS.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

CAPITULO IV: RESULTADOS

RESULTADOS

4.1. Descripción

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos de la aplicación del pre test y post test al grupo control y experimental.

La presentación de los resultados se hacen a través de cuadros en función del nivel de convivencia según baremo y también mediante cuadros estadísticos que a continuación se detallan con sus respectivos análisis e interpretación.

El baremo quedó establecido de la siguiente manera:

Muy Malo	0	18
Malo	19	36
Regular	37	54
Bueno	55	72
Muy Bueno	73	90

OBJETIVO 01:

Identificar el nivel de convivencia en el área de tutoría en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E “San Martín”- Lambayeque.

Para identificar el nivel de convivencia del grupo control y experimental se les aplicó el pre test, obteniéndose los siguientes resultados:

4.1.1. Resultados Pre test Al Grupo Control y Experimental

CUADRO Nº 01

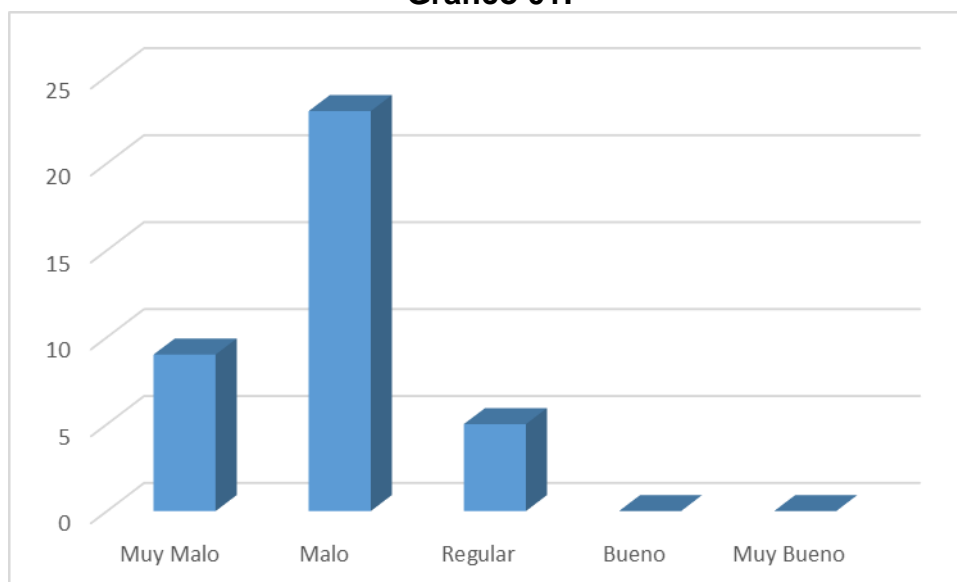
NIVEL DE CONVIVENCIA DE LOS ALUMNOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN MARTIN"

Nivel	Frecuencia	Porcentaje (%)	Estadísticos
Muy malo	9	24.32	$\bar{X} = 42.59$ $DS = 11.17$ $C.V. = 26.23\%$
Malo	23	62.16	
Regular	5	13.51	
Bueno	0	0	
Muy Bueno	0	0	
Total	37	100%	

Fuente: Pre test

Fecha: Abril del 2016.

Gráfico 01:



Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos en el Pre Test, por categorías para medir el nivel de convivencia, aplicada al Grupo Control se determinó lo siguiente:

En las **categorías Muy Bueno y Bueno**, se tiene que ningún estudiante se encuentra en esta categoría, lo que significa que el estudiante no tiene un buen nivel de convivencia.

En la categoría Regular, se tiene que 5 estudiantes representado por 13.51% se encuentra en esta categoría, lo que significa que dichos estudiantes tiene un regular nivel de convivencia.

En la **categoría Malo**, ubicamos al 62.16% representado por 23 estudiantes que constituyen un porcentaje representativo alto de estudiantes que no tiene un nivel de convivencia.

En la **categoría Muy Malo**, ubicamos al 24.32% representado por 9 estudiantes que constituyen que no tiene un muy buen nivel de convivencia.

Así mismo se observa que:

El calificativo promedio obtenido por los estudiantes de este Grupo en el Pre Test en lo que se refiere al nivel de convivencia, es de 42.59 puntos, lo cual indica que es un calificativo regular según escala establecida.

La desviación estándar es de 11.17 puntos, lo que indica que los datos se dispersan esa distancia con relación al promedio tanto a la derecha como hacia la izquierda.

Por otro lado se observa que el Grupo Control en cuanto a nivel de convivencia es heterogéneo con un coeficiente de variabilidad del 26.23%.

CUADRO Nº 02

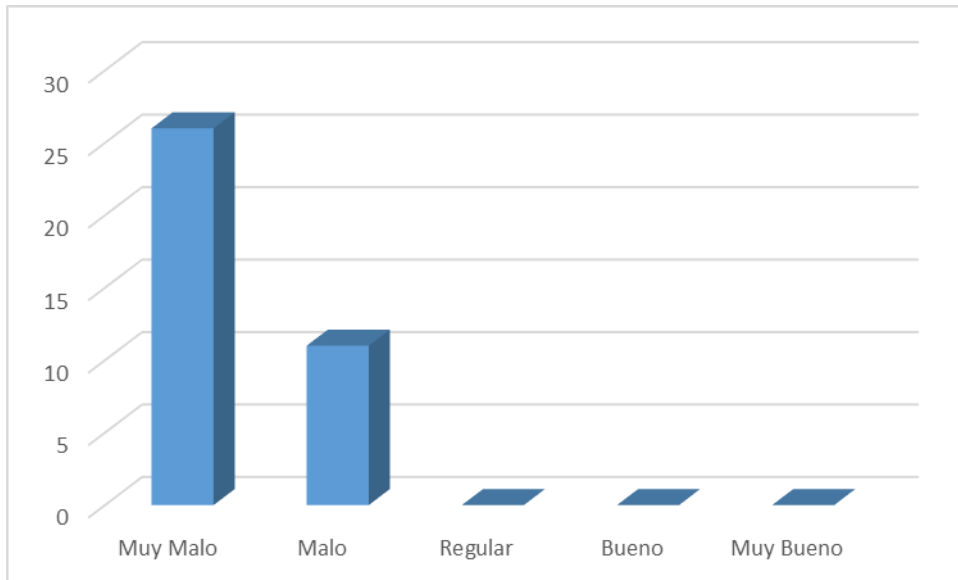
NIVEL DE CONVIVENCIA DE LOS ALUMNOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN MARTIN"

Nivel	Frecuencia	Porcentaje (%)	Estadísticos
Muy malo	26	70.27	$\bar{X} = 33.86$ $DS = 9.52$ $C.V. = 19.26\%$
Malo	11	29.72	
Regular	0	0	
Bueno	0	0	
Muy Bueno	0	0	
Total	37	100%	

Fuente: Pre test
 Fecha: Abril del 2016.

Experimental

Grafico 02:



Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos en el Pre Test, por categorías para medir el nivel de convivencia, aplicada al Grupo Experimental se determinó lo siguiente:

En las **categorías Muy Bueno y Bueno**, se tiene que ningún estudiante se encuentra en esta categoría, lo que significa que el estudiante no tiene un buen nivel de convivencia.

En la categoría Regular, se tiene que ningún estudiante se encuentra en esta categoría, lo que significa que dichos estudiantes no tiene un regular nivel de convivencia.

En la **categoría Malo**, ubicamos al 29.72% representado por 11 estudiantes que constituyen un porcentaje representativo alto de estudiantes que no tiene un nivel de convivencia.

En la **categoría Muy Malo**, ubicamos al 70.27% representado por 26 estudiantes que constituyen un porcentaje representativo que tiene muy mal nivel de convivencia.

Así mismo se observa que:

El calificativo promedio obtenido por los estudiantes de este Grupo en el Pre Test en lo que se refiere al nivel de convivencia, es de 33.86 puntos, lo cual indica que es un calificativo regular según escala establecida.

La desviación estándar es de 9.52 puntos, lo que indica que los datos se dispersan esa distancia con relación al promedio tanto a la derecha como hacia la izquierda.

Por otro lado se observa que el Grupo Experimental en cuanto a nivel de convivencia es heterogéneo con un coeficiente de variabilidad del 19.26%.

OBJETIVO 02:

- **Diseñar un programa didáctico lúdico para promover el nivel de convivencia saludable en Tutoría, en la muestra escogida.**

Para cumplir este objetivo se llevó a cabo la etapa de planificación consistente en la elaboración, validación del programa didáctico lúdico para mejorar la convivencia saludable en los estudiantes del primer grado de educación secundaria.

El programa didáctico lúdico se elaboró teniendo como base la educación tutorial, teorías psicológicas y pedagógicas, el mismo que contó con un Taller de diez sesiones. (Ver Anexo N° 02).

Asimismo se elaboró el test que mide el nivel de convivencia saludable, el cual fue elaborado teniendo en cuenta las capacidades y habilidades a desarrollar y relacionados con los contenidos considerados en el Programa (Anexo N° 01).

Tanto el Programa como el test fueron validados por un equipo de expertos que dieron el visto bueno para su aplicación. (Anexo N° 03).

Se elaboró un Taller que consistió en el desarrollo de diez sesiones, considerando la propuesta en el presente trabajo de investigación y que consta de las siguientes partes:

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR
Programa Didáctico Lúdico tutorial	Juego de Roles	Representan situaciones de su contexto
	Juegos de Expresión corporal	Comunicación a través de gestos y partes del cuerpo
	Juego de Relaciones Sociales	Interacción con las demás personas
	Juego de control de emociones	Modifica estados anímicos y sentimientos en una determinada situación

Objetivo N° 03:

Aplicar un programa didáctico lúdico para incentivar el desarrollo de la convivencia saludable.

Antes de dar inicio a la aplicación del programa se aplicó el pre test el día 12 de abril, asistieron el 100% de los estudiantes tanto del grupo control como experimental.

El programa se aplicó a los estudiantes durante los meses de abril a junio con un total de 24 horas pedagógicas incluida la aplicación del pre test y pos test.

Las actividades tutoriales se desarrollaron en el aula de clase y en el patio de la institución educativa.

Para la evaluación de proceso se tuvo en cuenta el registro de desarrollo del programa didáctico lúdico utilizando una lista de cotejo (anexo 4).

La evaluación final se realizó a través del post test después de aplicar el estímulo.

El post test se aplicó a fines del mes de junio con una asistencia del 100% de los estudiantes y cuyos resultados se muestran en el presente capítulo.

4.1.2. Resultados Post Test al Grupo Control y Experimental

OBJETIVO 04:

Identificar el nivel de convivencia en el área de tutoría en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E "San Martín"- Lambayeque mediante un Post test después de haber aplicado el programa.

CUADRO N° 03

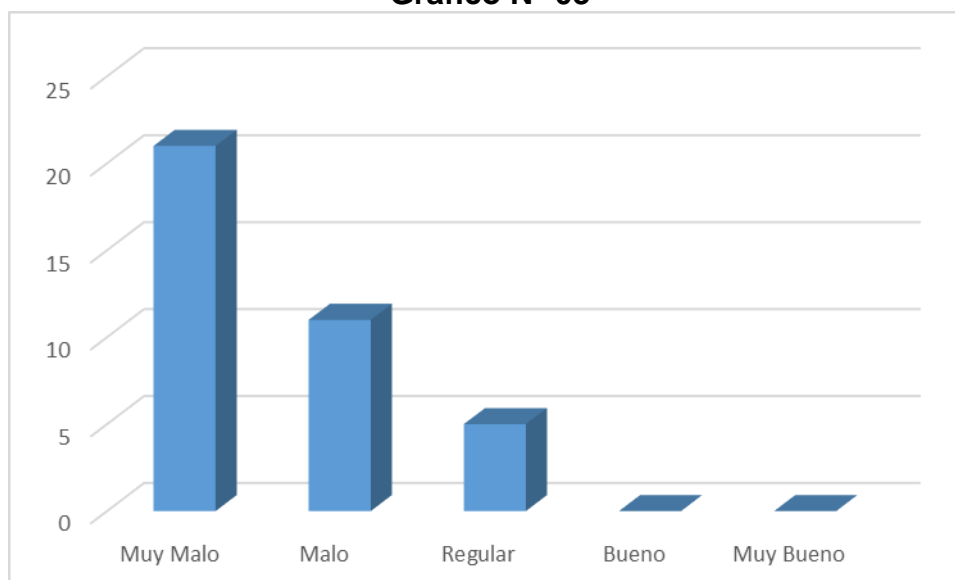
NIVEL DE CONVIVENCIA DEL GRUPO CONTROL POR NIVELES Y ESTADIGRAFOS EN EL POST TEST

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Estadígrafos
MUY BUENO	0	0	$\bar{X} = 37.13$ $DS = 9.57$ $C.V. = 25.78\%$
BUENO	0	0	
REGULAR	5	13.51	
MALO	11	29.72	
MUY MALO	21	56.75	
	37	100	

Fuente: Post test

Fecha: Junio del 2016.

Grafico N° 03



Fuente: Post test

Fecha: Junio del 2016.

Análisis e Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos en el Post Test, por categorías para medir el nivel de convivencia, aplicada al Grupo Control se determinó lo siguiente:

En las **categorías Muy Bueno y Bueno** se tiene que ningún estudiantes se encuentra es esta categoría, lo que significa que ningún estudiante tiene un buen nivel de convivencia saludable.

En la categoría **Regular**, se tiene que el 13.51% representado por (5 estudiantes) se encuentra en esta categoría, lo que significa que estos estudiante tiene un nivel de convivencia regular.

En la **categoría Malo**, ubicamos al 29.72% (11 estudiantes) que constituyen un porcentaje de estudiantes que no tiene un buen nivel de convivencia saludable por ende se demuestra que al no haber estado sujeto al estímulo no se aprecia un cambio significativo en el grupo control.

En la **categoría Muy Malo**, ubicamos al 56.75% (21 estudiantes) que constituyen un porcentaje representativo alto de alumnos que no tiene un buen nivel de convivencia saludable por ende se demuestra que al no haber estado sujeto al estímulo no se aprecia un cambio significativo en el grupo control.

Así mismo observamos que:

La media aritmética es 37.13 este grupo nos indica que en promedio los estudiantes tienen un nivel malo de convivencia y la desviación estándar nos indica que sus calificativos se dispersan entre 9.57.

Por otro lado el coeficiente de variabilidad con un valor de 25.78% nos indica que el grupo de control es homogéneo en cuanto al nivel de convivencia saludable.

CUADRO N° 04

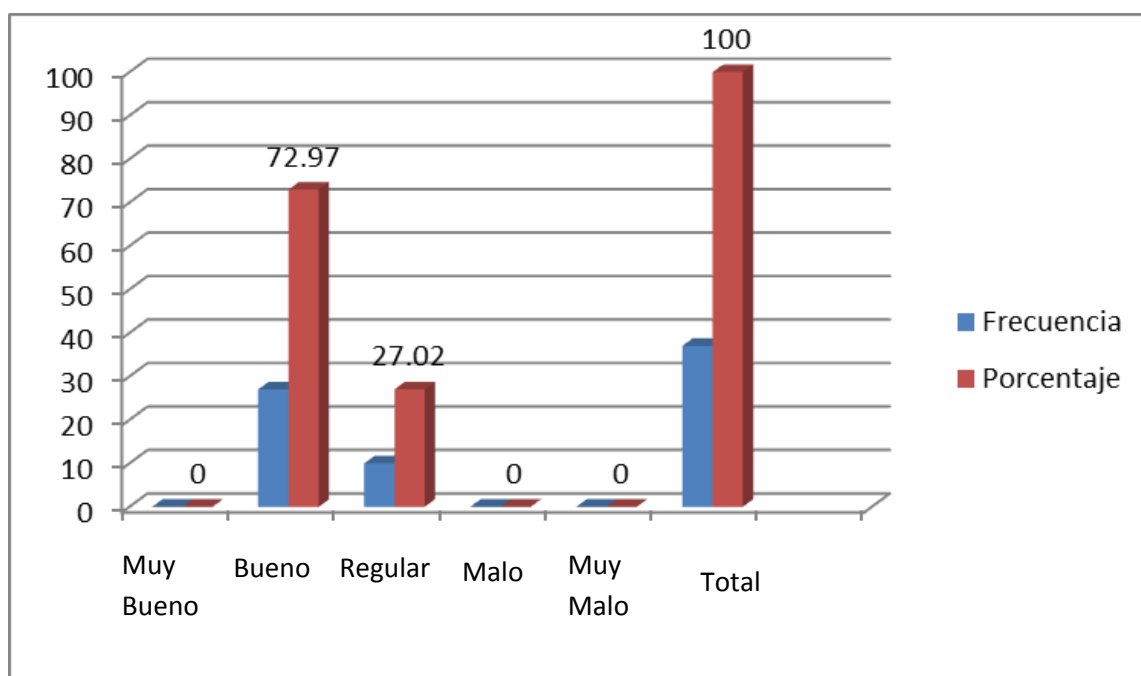
NIVEL DE CONVIVENCIA SALUDABLE DEL GRUPO EXPERIMENTAL POR NIVELES Y ESTADÍSTICOS EN EL POST TEST

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Estadísticos
Muy Bueno	0	0	$\bar{X} = 72.91$ $DS = 2.50$ $C.V. = 3.44\%$
Bueno	27	72.97	
Regular	10	27.02	
Malo	0	0	
Muy Malo	0	0	
Total Total	37	100	

Fuente: Post test

Fecha: Junio del 2016.

GRÁFICO N° 04



Análisis e Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos en el Post Test, por categorías para medir el nivel de convivencia, aplicada al Grupo Experimental se determinó lo siguiente:

En las **categorías Muy Bueno**, se tiene que ningún estudiante se encuentra en esta categoría, lo que significa que ninguno tiene un muy buen nivel de convivencia saludable.

En la categoría **Bueno**, se tiene que el 72.97% representado por (27 estudiantes) se encuentran en esta categoría, lo que significa que estos estudiantes tienen un buen nivel de convivencia saludable.

En la **categoría Regular**, ubicamos al 27.02% (10 estudiantes) lo que constituye que un porcentaje tienen una regular convivencia saludable.

Así mismo observamos que:

La media aritmética es 72.91 este grupo nos indica que en promedio los estudiantes tienen un buen nivel de convivencia saludable y la desviación estándar nos indica que sus calificativos se dispersan entre 2.50.

Por otro lado el coeficiente de variabilidad con un valor de 3.44% nos indica que el grupo de experimental es homogéneo en cuanto al nivel bueno de convivencia saludable.

OBJETIVO 05:

Contrastar los resultados del Pre y Post test en el nivel convivencia saludable.

CUADRO N° 05

ÍNDICES ESTADÍSTICOS COMPARATIVOS EN EL PRE Y POST TEST
APLICADOS AL GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL

Test	Índices estadígrafos	Grupo Control	Grupo experimental
Pre test	\bar{X}	42.59	33.86
	DS	11.17	9.52
	CV	26.23	19.26
Post test	\bar{X}	37.13	72.91
	DS	9.57	2.50
	CV	25.78	3.44

Fuente: Cuadros: 01, 02, 03 y 04.

Fecha: Junio del 2016.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del cuadro N° 05 podemos decir que el grupo de control en el pre test presenta una $\bar{X} = 42.59$ lo que indica que el nivel de convivencia saludable es malo, y además es un grupo homogéneo en cuanto al nivel de convivencia. Después de la aplicación del Post test el grupo control no mejoró su nivel de convivencia saludable, este no fue el más adecuado ya que su $\bar{X} = 42.59$ indica que el grupo se mantuvo en la misma categoría con un nivel malo de convivencia saludable; además el valor del coeficiente de variabilidad nos indica que dicho nivel es alcanzado homogéneamente por todo el grupo.

Mientras que el Grupo experimental logro pasar del nivel de convivencia saludable bajo 33.86 en el pre test a un nivel de desarrollo Bueno en el post test, tal como lo indica el valor de la media aritmética (72.91); además dicho nivel ha sido alcanzado en forma homogénea por todo el grupo de estudiantes.

4.2. Discusión De Los Resultados

- En el Pre test los resultados salieron bajos para el grupo control y el experimental bajo, lo cual evidencia los resultados bajos que se presentan en la problemática de la presente investigación y de las investigaciones de los antecedentes de estudio como la de Ramírez y Rivera (2012) y otros.
- En el Post Test como consecuencia de la aplicación del “Programa didáctico lúdico para la convivencia saludable en Tutoría”, el grupo experimental mejoro a diferencia del Grupo Control que mantuvo su bajo nivel de convivencia en el Post Test.

PRUEBA EN EL POST TEST

Estadísticas de grupo

	GRUPO	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
POST	EXPERIMENTAL	37	72,92	2,510	,413
	CONTROL	37	37,14	9,575	1,574

Prueba de muestras independientes

	Prueba de Levene de igualdad de varianzas	prueba t para la igualdad de medias								
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
POST	Se asumen varianzas iguales	23,578	,000	21,990	72	,000	35,784	1,627	32,540	39,028
	No se asumen varianzas iguales			21,990	40,924	,000	35,784	1,627	32,497	39,070

Análisis e Interpretación: Como podemos ver Sig. Bilateral es 0.000 menor que 0.05, lo que indica que existe diferencia significativa entre los grupos experimental y control, lo que demuestra la hipótesis: Si se aplica un

programa didáctico lúdico entonces se promueve la convivencia saludable en Tutoría en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E “San Martín” Lambayeque - 2016. Y esto se debe gracias a las teorías en las que se sustenta el programa como las de Urteaga (1999), que conceptúa al juego como un medio trascendental en el desarrollo humano: El juego asocia la subjetividad del niño con el mundo objetivo (al que percibe animado y pleno de maravilla); hace posible la representación simbólica de aquél, y le permite ensayar roles hipotéticos en respuesta a sus retos tempranos, en un ejercicio preparatorio sumamente útil a su desarrollo individual y social, además el autor indica que es a través del juego como los niños llegan a asimilar las realidades intelectuales...entre el juego y el trabajo se suscita todo tipo de transiciones espontáneas. La síntesis de la asimilación de lo real y del acomodamiento con el mundo se opera gracias a la inteligencia, cuya función estructuradora se acrecienta con la edad (pp.51-52).

V. CONCLUSIONES

1. Acorde con el cumplimiento del objetivo específico N° 01, se evidencia que el grupo control se encuentra en nivel regular con un promedio de 42,59, mientras que el grupo experimental se encuentra en un nivel bajo con un promedio de 33.86.
2. El cumplimiento del objetivo específico N° 02; se diseñó el programa teniendo en cuenta las teorías de Daniel Goleman (Habilidades socioemocionales).
3. El cumplimiento del objetivo específico N° 03; se aplicó el programa de manera efectiva, en la que los estudiantes se mostraron contentos de participar, demostrando que a través del juego logran mejorar la convivencia entre compañeros, desarrollando también sus habilidades socioemocionales.
4. La verificación del objetivo específico N° 04; a través de la aplicación del pos test, el grupo experimental mejoró significativamente con un puntaje de 72,91; mientras el grupo control permanece en el nivel regular con un puntaje de 37.13. Por tanto en la comparación se nota la diferencia significativa entre ambos resultados lo que se evidenció con la aplicación de la prueba de hipótesis.
5. Por tanto aplicando el programa didáctico lúdico logró mejorar la convivencia saludable en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I. E. "San Martín", cumpliéndose el objetivo general de esta investigación.

VI. SUGERENCIAS

1. Capacitar a los profesores de la I. E. en el manejo del programa didáctico lúdico. Asumiendo la investigación como base referente para los procesos pedagógicos tutoriales, a fin que la I.E. “San Martín” ponga en marcha un trabajo tutorial real y significativo para mejorar el nivel de convivencia en los estudiantes.
2. Aplicar el programa didáctico lúdico a todas las aulas, para mejorar las habilidades afectivas y sociales del estudiante, que servirán de base para mejorar el nivel de la convivencia saludable.
3. Proponer a la UGEL Lambayeque la propuesta del programa didáctico lúdico para la convivencia saludable en Tutoría, con la finalidad de que se ponga en práctica en todas las instituciones educativas de su jurisdicción, para promover la mejora de la convivencia saludable.

VII. REFERENCIAS

- Álvarez,C. (1996). *Hacia una escuela de excelencia*. La Habana: Editorial Academia.
- Álvarez, C. (1999).*La escuela en la vida* (3ª ed.). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Álvarez,C. (2001).*El proceso de la investigación*. La Habana: Editorial Academia.
- Alcántara, J. A. (1996).*Cómo educar la autoestima*. Barcelona. Ediciones CEAC.
- Antunes, C. (2002) *Las inteligencias múltiples cómo estimularlas y desarrollarlas*. México. Alfaomega Gripo Editor.S.A
- Branden, N. (1995). *Los seis pilares de la autoestima*. Buenos Aires. Editorial Paidós
- Branden, N (1997). *Como mejorar su autoestima*. Buenos Aires. Editorial Paidós.
- Calero, M. (1998). *Educar jugando* .Lima, Perú: San Marcos.
- Calero, M. (2005). *En Colección para educadores*. Tomo 5.Lima: Editorial Orbis Ventures.
- Castilla, R. y Pérez, E. (1995). *Historia de la Educación*. Lima: Editorial San Marcos.
- Castillo C., Flores, C., Rodao, Y., Rodríguez,L., y Unturbe,J (1986). *Educación Preescolar, Métodos, Técnicas y Organización* (8ª edición). España, Barcelona: Ediciones ceac.
- Chiroque, S. (2004). *Currículo: una herramienta del maestro para el cambio*. Lima: Ediciones Fargraf S.R.L

- Chiroque, S. (2003). *Lineamientos de política y matriz de la investigación educativa*. Lima: Instituto de Pedagogía Popular.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Comisión Internacional para la Educación del siglo XXI. UNESCO Ediciones: Santillana
- Fermoso, P. (1982). *Teoría de la Educación – Una interpretación antropológica*. España – Barcelona: Ediciones Ceac.
- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil: la actividad lúdica como recurso psicopedagógico*. Una propuesta de reflexión y de acción. Madrid: Seco-Olea.
- Goleman, D. (1997). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Editorial Kairos.
- González, R. (2004). *Investigación Científica – Pedagogía*. Lambayeque: Fondo Editorial FACHSE.
- Gutiérrez, L. (2000). *Paradigmas cuantitativos y cualitativos de la investigación socio educativa*. Caracas: Instituto Pedagógico Rural el Macara.
- Hashimoto, E. (2003). *Una lectura diferente de la Pedagogía*. Lambayeque: Odar editores.
- Hashimoto, E. (2004). *Como investigar desde los tres paradigmas de la ciencia*. Lambayeque: Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo ", facultad de ciencias Histórico Sociales y Educación.
- Horta, E. y Rodríguez, V. (1999). *Ética General*. Santa Fe de Bogotá: Ediciones Universidad Católica de Colombia.
- Ministerio De Educación (2007). *Manual de Tutoría y Orientación Educativa*, Programa Educación Básica Para Todos.Lima
- Ministerio De Educación (2007). *Manual de Tutoría y Orientación Educativa*. Programa Educación Básica Para Todos.Lima.

- Ministerio de Educación (2003). Ley general de educación N°28044. Lima.
- Ministerio de Educación. (2005). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: Fimart SAC Editores e Impresores.
- Ministerio de Educación (2008). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. (2ª edición). Perú: World Color Perú S.A.
- Nassif, R. (1975). *Pedagogía General*. Argentina: editorial kapelusz.
- Natanson, J. (2000). *Aprender jugando*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.S.A.
- Peña, B y Morante, P. (2004). *Aprendemos jugando* (2004). Perú: W&E Ediciones Generales.
- Piaget, J. Gutiérrez, J. (Trad) (2004). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño; imagen y representación*. México: fondo de cultura económica.
- Pontificia Universidad Católica del Perú (1998). *Métodos y técnicas de la investigación educativa*. (4ta. Ed) Lima.
- Sevilla, J. y Quiñones, F. (2004). *Investigación educativa*. Lambayeque: Fondo Editorial FACHSE.- UNPRG.
- Tiznado, J. y Díaz, M. (2004). *Persona, Familia y Relaciones Humanas*. Chiclayo: Edit. Del Castillo.
- UNESCO (1980). *El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Francia: Talleres UNESCO.
- Urteaga, Luís. (1999). *Educación para el cambio*. Lima: Proyecto de Desarrollo Integral, PRODEI.
- Zavala, A. (1999). *Metodología de la investigación científica*. Perú: Editorial San Marcos.

ANEXOS

Anexo 01

TEST

OBJETIVOS

Identificar el nivel de convivencia saludable en los estudiantes.

INSTRUCCIONES

A continuación encontrarás una serie de afirmaciones relacionadas con la convivencia saludable. Debes tener en cuenta lo siguiente: deseamos conocer solo tu opinión, para ello debes ser sincero en sus respuestas; al lado derecho de cada afirmación encontrarás una escala, cada una de las cuales significa:

N: Nunca (0 pts) A: A veces (1 pts) S: Siempre (2 pts)

Después de leer cada afirmación, marca con un aspa (x) la escala que corresponde a tu opinión.

Nº	ITEMS			
01	En términos generales, ¿estás satisfecho con quién eres?	N	A	S
02	Eres del tipo de personas que piensa "voy y lo consigo"	N	A	S
03	Sientes que eres muy competitivo	N	A	S
04	Sueles hacer varias cosas a la vez en vez de esperar a terminar para iniciar la siguiente	N	A	S
05	Te sientes culpable cuando estás sin hacer nada durante varias horas o días	N	A	S
06	Te irritas cuando las personas no toman su trabajo con seriedad	N	A	S
07	No soportas hacer tareas muy repetitivas	N	A	S
08	Te sientes bien en grupos reducidos y grandes	N	A	S
09	Reconoces tus propias emociones y sus efectos	N	A	S
10	Conoces tus fortalezas y debilidades.	N	A	S
11	No te dejas llevar por impulsos emocionales.	N	A	S

12	Controlas el estrés de forma efectiva.	N	A	S
13	Tienes dificultades a la hora de tomar decisiones.	N	A	S
14	Sueles tomar con humor tus errores.	N	A	S
15	Sabes identificar el desencadenante de tu emoción.	N	A	S
16	Haces lo que consideras que debes hacer en cada momento con independencia de tus emociones.	N	A	S
17	Mantienes la calma en situaciones difíciles.	N	A	S
18	Mantienes un ánimo estable, sin variaciones, ante los cambios que ocurren en su entorno y circunstancias	N	A	S
19	Disfrutas de las actividades sociales	N	A	S
20	Te das cuenta con facilidad de lo que los demás esperan de ti.	N	A	S
21	Me compadezco de las personas sin techo.	N	A	S
22	Siento mucha compasión por las personas desempleadas.	N	A	S
23	Me preocupo por los demás.	N	A	S
24	Antes de criticar a alguien intentas imaginar cómo te sentirías si estuvieras en su lugar.	N	A	S
25	Cuando estoy leyendo una historia interesante o una novela imagino cómo me sentiría si los acontecimientos de la historia me sucedieran a mí.	N	A	S
26	Actúo teniendo en cuenta los sentimientos de las personas.	N	A	S
27	Te comunicas con las personas adecuándote a la manera de ser del otro.	N	A	S
28	Me encanta ayudar a los demás.	N	A	S
29	Soy capaz de decir te quiero.	N	A	S
30	Cuando recibo un premio, expreso mi alegría	N	A	S
31	Intento entender la posición de las personas de mi entorno.	N	A	S
32	Pienso en el impacto de mis decisiones en terceras personas antes de ponerlas en práctica.	N	A	S

33	Acepto y sigo de buen agrado las bromas positivas que puedan hacerme.	N	A	S
34	Interactúo bien con las personas porque entiendo todos los elementos implicados en la conversación.	N	A	S
35	Cuando me enfado, intento controlarme.	N	A	S
36	Cuando uno de tus compañeros te cuenta algo ¿lo escuchas con atención?	N	A	S
37	Tus compañeros que viven de una forma distinta a la tuya, ¿te agrada conocerlas?	N	A	S
38	Si alguien de tus compañeros se comportó injustamente con otros delante de ti, ¿sales en su defensa, aunque eso te pueda perjudicar?	N	A	S
39	Cuando no comprendes el comportamiento de tus compañero ¿tratas de conocerlo mejor para comprender su actitud?	N	A	S
40	Cuando juegas con tus compañeros ¿haces todo lo posible para que se juegue lo que tus compañeros quieren?	N	A	S
41	Te gusta conocer y hablar con gente que no conoces.	N	A	S
42	En las situaciones en las que no estás de acuerdo con la opinión del otro ¿expresas tu punto de vista mostrando respeto hacia los demás?	N	A	S
43	Cuando te dejan una tarea escolar y no te da tiempo de realizarla, ¿explicas que no puedes hacerla?	N	A	S
44	Cuando un compañero te pide un favor que no estoy dispuesto a hacerlo ¿le digo que lo siento y aunque entiendo su motivo, no puedo hacerlo?	N	A	S
45	¿Te esfuerzas en evitar ofender los sentimientos de tus compañeros aun cuando te hayan molestado?	N	A	S

FUENTE: Elaboración Propia

TALLER DE CONVIVENCIA SALUDABLE

I. DATOS GENERALES:

TÍTULO : Mejorando la convivencia saludable

- **Ámbito de Intervención** : I.E. "San Martín"

- **Beneficiarios** : Estudiantes del 1er grado "B y C"

- **AUTORAS** : INOÑÁN ESPINOZA, SONIA DEL PILAR
SÁNCHEZ ZAPATA, ROSA ELENA

- **Edades** : 11- 13 años

- **Nº de sesiones** : 10 SESIONES

- **Inicio** : Abril- Junio

- **Duración** : 11 semanas

II. JUSTIFICACIÓN

Los niños y las niñas conforme van creciendo necesitan que se fomente y respete su autonomía, a veces son inevitables ciertas diferencias y conflictos que pueden ayudar al desarrollo emocional y personal si se resuelven adecuadamente.

Nuestros estudiantes comparten espacios en los que el respeto a los demás, la empatía, la asertividad, la tolerancia, la cooperación y el control de emociones; son habilidades socioemocionales que ayudan a mejorar la convivencia saludable.

Es importante conocer como se ve reflejada en la institución educativa esta convivencia saludable, en la que nuestros estudiantes no respetan la diversidad étnica, cultural y social, ante cualquier problema suscitado entre ellos lo resuelven con violencia, destruyendo así la confianza entre ellos lo cual no les permite vivir en armonía con sus pares, a través de nuestra práctica docente hemos podido observar estos comportamientos en nuestros estudiantes. Por ello se debe generar acciones que permitan desarrollar habilidades socioemocionales, para mejorar la convivencia saludable en los estudiantes del 1er grado, con la finalidad de fomentar un cambio de aquellas situaciones que afectan las buenas relaciones entre estudiantes.

En el presente taller abordaremos y desarrollaremos sesiones que permitan mejorar la convivencia saludable en los estudiantes del 1er grado de educación secundaria del a I.E. San Martín.

III. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Aplicar sesiones que permitan desarrollar habilidades socioemocionales para mejorar la convivencia saludable en el área de tutoría en los estudiantes del 1er grado de educación secundaria.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Promover estilos de relaciones positivas entre estudiantes.
- Promover un clima de convivencia armónica entre estudiantes.
- Poner en práctica las habilidades socioemocionales para una mejor convivencia saludable.

IV. CRONOGRAMA

N°	FECHA	NOMBRE DE LA SESIÓN
01	19 de abril	Ser feliz sin dañar a los demás.
02	26 de abril	Respeto a los demás y me respeto

03	3 de mayo	Yo te apoyo
04	10 de mayo	Quiero que me digan palabras agradables
05	17 de mayo	Aprendo a conocer mis emociones y la de los demás
06	24 de mayo	No me gusta que me digan y que me hagan
07	31 de mayo	Ponerse en el zapato del otro
08	7 de junio	Conociendo mis cualidades y las de los demás
09	14 de junio	Carta de mi amigo
10	21 de junio	Aprendiendo a solucionar conflictos sin ser violentos

V. SESIONES

SESIÓN N°1 "SER FELIZ SIN DAÑAR A LOS DEMÁS"	
INDICADOR/OBJETIVO	Aprender a afrontar los conflictos utilizando la empatía. Describir y expresar emociones de manera adecuada
DESARROLLO DEL JUEGO	<p>Presentación del grupo:</p> <p>"Yo quiero a"</p> <p>Se empieza el taller diciéndoles a los estudiantes que cada uno va a presentar al compañero(a) que más estima, con la frase: "Yo quiero a" seguido del nombre del compañero(a).</p> <p>"Cómo expreso mis sentimientos"</p> <p>Se integra subgrupos de 5 integrantes y se les indica que cada uno de los miembros del grupo deberá expresar a los otros compañeros tantos sentimientos como pueda. Se pide a los estudiantes que digan los sentimientos que experimentan con más frecuencia (Tormenta de Ideas). Se anota en un papelote. Estos suelen ser: Alegría Odio Timidez inferioridad Tristeza Satisfacción Bondad</p>

	<p>Resentimiento Ansiedad Éxtasis Depresión etc. Amor Celos Coraje Miedo Vergüenza Compasión. Al terminar de expresar los sentimientos todos los miembros del subgrupo se analizan cuáles son los sentimientos que mejor expresan y en cuales tiene mayor dificultad.</p> <p>Se explica la idea fuerza de cómo ser asertivo.</p> <p>Se finaliza con lo siguiente:</p> <p>“Respetando nuestros derechos”</p> <p>La docente pedirá que se formen en 5 grupos de 7 integrantes y se le solicitará que realicen una escenificación con los pasos de cómo una persona puede ser asertiva, posteriormente el grupo dará una breve reflexión del socio drama y cuál ha sido su objetivo.</p>
EVALUACIÓN DEL JUEGO	<p>¿Cómo se sintieron al expresar sus emociones y sentimientos?</p> <p>¿Fue fácil expresar tus emociones y sentimientos?</p> <p>¿Creen que cuando expresamos nuestras emociones o sentimientos de manera asertiva no dañamos a los compañeros?</p> <p>¿Cuál será tu compromiso?</p>

SESIÓN N°2	“RESPECTO A LOS DEMÁS Y ME RESPETAN”
INDICADOR/OBJETIVO	Fomentar el control de emociones y de impulsos.
	<p>Dinámica de entrada: “El refrán problemático”</p> <p>La docente divide a los estudiantes en cuatro grupos, cada grupo elegirá un refrán. Después de esto habrá que escenificar el refrán escogido, es decir, no se hablará como comúnmente se hace, si no que se dramatizará sin pronunciar palabra alguna. El otro grupo intentará adivinar a que refrán se está refiriendo. Cada grupo tiene hasta</p>

<p>DESARROLLO DEL JUEGO</p>	<p>tres posibilidades de contestar. De hacerlo acumularán un punto a favor. Se escenificarán en total 4 refranes, uno por grupo del socio drama y cuál ha sido su objetivo.</p> <p>Este juego se realiza con la finalidad de identificar el buen manejo del lenguaje no verbal de cada estudiante.</p> <p>Se les dará a los estudiantes algunas pautas de técnicas de asertividad.</p> <p>Juego de salida: La Carga Eléctrica”</p> <p>La Docente pedirá que se formen en un círculo e indicará que se retire un voluntario del círculo que han formado los estudiantes.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> En ausencia de este explica que durante el juego todos deben permanecer en silencio y que uno de ellos " tendrá carga eléctrica".</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Cuando el voluntario coloque su mano sobre la cabeza de quien tenga la carga eléctrica todos deberán gritar y hacer gestos.</p> <p>Se llama al voluntario y la docente le explica: " Uno de los presentes tiene carga eléctrica: Concéntrese y vaya tocando la cabeza de cada uno para descubrir quién tiene la carga eléctrica. Cuando lo descubra, avise".</p> <p>NOTA: Cuando la persona toque al designado con la carga eléctrica, todos deberán pegar un grito.</p>
<p>EVALUACIÓN DEL JUEGO</p>	<p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Fue fácil descubrir el refrán?</p> <p>¿Qué experiencias has tenido cono este juego comenta?</p>

SESIÓN N° 3 “YO TE APOYO”	
INDICADOR/OBJETIVO	<p>Desarrollar la comunicación asertiva.</p> <p>Reconocer que a su lado existen personas para ayudarles a enfrentar y superar momentos difíciles.</p>
DESARROLLO DEL JUEGO	<p>“Un Viaje imaginario”</p> <p>La docente indica lo siguiente:</p> <p>Se les va hacer una invitación a un viaje imaginario donde cada uno de ustedes va inventar algo en el camino, por ejemplo: Un pequeño riachuelo, una piedra enorme o un animal feroz. Para ello ustedes lo harán en voz alta anunciando “Aquí hay...” lo que encuentran en el camino, deberán seguir caminando por el espacio, tomando en cuenta las cosas creadas por ustedes mismos, por ejemplo cuando pasemos por el riachuelo saltemos para evitar caernos, cuando pasen por la piedra enorme la bordearan, y cuando pasen por el animal feroz tengan cuidado que no los ataque.</p> <p>La docente motiva a los estudiantes a empezar con el viaje imaginario.</p> <p>Se solicita a los estudiantes que caminen por el espacio para recorrerlo, creando diferentes cosas. La docente observa que todos los estudiantes participen, animando a que sean súper expresivos durante su viaje.</p>
EVALUACIÓN DEL JUEGO	<p>La docente invita a los estudiantes a reflexionar sobre la experiencia en el marco de ¿Qué les pareció?</p> <p>¿Se divertieron?</p> <p>Luego se le pregunta a los estudiantes si lo que han imaginado representa algo en la vida real, por ejemplo la piedra enorme representa un obstáculo o un reto, ¿Cómo</p>

	<p>lo enfrentamos?</p> <p>La docente sintetiza lo expresado y lo expone de tal manera que los estudiantes entiendan y comprendan que son personas valiosas con grandes cualidades y capacidades para construir su felicidad y si no pueden enfrentar la vida solo; hay alguien que lo ayuda a enfrentar las situaciones difíciles.</p>
--	--

SESIÓN N°4	“QUIERO QUE ME DIGAN PALABRAS AGRADABLES”
INDICADOR/OBJETIVO	Manifestar aprecio y afecto positivo hacia otras personas
DESARROLLO DEL JUEGO	<p>LA OVEJA CARIÑOSA.</p> <p>Este juego se realiza en el patio.</p> <p>La docente empieza narrando lo siguiente:</p> <p>Cuando yo era pequeña, mi papá tenía ovejas. Al salir de la escuela me iba a ver a las ovejas. Cada vez que les decía algo cariñoso, alguna de ellas se acercaba hacia mí. Ahora les pregunto a ustedes estudiantes, si saben decir cosas agradables.</p> <p>La docente es pide que digan frases agradables que han escuchado. Las podemos comentar, añadir o eliminar algunas.</p> <p>Invitamos a un estudiante para que las escriba en un papelote y las coloque en un lugar bien visible.</p> <p>Pedimos la participación de los estudiantes para que participen de lo siguiente:</p> <p>La docente indica que se unan en parejas, luego uno de ellos hará de oveja y su lado irá otra persona que le dirá cosas agradables. Quien hace de oveja caminará hacia delante varios pasos cuando oiga expresiones que la gustan mucho. Avanzará poco cuando escuche expresiones que le gusten poco. Si oye algo</p>

	<p>desagradable, caminará hacia atrás.</p> <p>Para finalizar el juego le pedimos a los estudiantes que escriban un cartel que diga lo siguiente “POR FAVOR QUIERO QUE ME DIGAN PALABARAS AGRADABLES”</p> <p>Observamos que todos los estudiantes participen.</p>
EVALUACIÓN DEL JUEGO	<p>Reflexión: ¿Qué nos ha parecido? ¿Cómo se ha sentido cada una de las personas en los distintos momentos de la actividad? ¿Nos gusta que nos digan cosas cariñosas y agradables? ¿Nos gusta decir cosas cariñosas y agradables a los demás? ¿O nos da vergüenza?</p>

<p>SESIÓN N° 5 “APRENDO A CONOCER MIS EMOCIONES Y LA DE LOS DEMÁS ”</p>	
INDICADOR/OBJETIVO	<p>Distinguir entre una emoción positiva y una negativa.</p> <p>Que los estudiantes logren desarrollar en su vida afectiva un control racional que los ayude a controlar la cólera y la ira.</p>
DESARROLLO DEL JUEGO	<p>Presentamos a los estudiantes tarjetas escritas, la docente indica que emparejen cada tarjeta de emoción con su correspondiente, según los criterios de funcionalidad y disfuncionalidad, para lo cual se da un tiempo de 10 minutos. Finalmente las respuestas deberán ser las siguientes:</p> <p>Molesto con furioso. Alegre con eufórico. Triste con deprimido. • Incomodo con avergonzado. Preocupado con ansioso. • Arrepentido con culpable.</p> <p>COMPRENDIENDO MEJOR LAS REACCIONES Y EMOCIONES</p> <p>La docente entrega a cada estudiante una hoja en donde</p>

se encuentran dibujadas expresiones gestuales del rostro, y pide que identifiquen de qué emociones se tratan. Luego indica que se junten en grupo y conversen sobre la interpretación que le dieron.

La docente pide que por grupo elijan a una persona para que exponga las interpretaciones de las expresiones.

Con esta técnica podemos reflexionar sobre: Como la comunicación la realizamos a través de nuestro cuerpo, en este caso, la expresión representa estados de ánimo, emociones y sentimientos. Las expresiones pueden ser interpretadas de diferentes maneras y esa interpretación que cada uno tiene se relaciona con su vida personal, con el medio donde vive.

El facilitador revisa con el grupo y pregunta: ¿Fue difícil para ustedes clasificar cada emoción con su par? ¿Fue difícil para ustedes distinguir cuales son las emociones positivas de las negativas? • ¿Alguna vez han sentido emociones intensas (depresión, vergüenza)?

Juego: LA RUEDA DE LAS EMOCIONES Y LOS SENTIMIENTOS

La docente pide a los estudiantes que formen dos círculos del mismo número de integrantes, uno dentro del otro. •

Girando en sentido contrario sin dejar de formar los círculos, la docente indica que a la palmada los participantes se ubiquen uno frente al otro y expresen gestos que manifiestan las emociones que previamente la docente alcanzó en escrito (alegría, cansado, colérico, avergonzado, ansioso, confundido, arrepentido, amistoso, calmado, etc.). Luego de ello, la docente pregunta a los estudiantes si les es fácil aceptar estas expresiones en su vida diaria y cuáles son las expresiones que

	<p>habitualmente reciben; ¿Son amigables o no amigables?, ¿Qué expresiones suelen expresar a los demás?, ¿Les ayuda a relacionarse mejor con los demás? El facilitador hace una reflexión acerca de cómo las emociones y sentimientos, nos pueden acercar o alejar de las personas, así como de lo importante que es manejarlas para obtener buenos resultados en la vida personal. • Al final pide que cada uno se despidiera de sus compañeros con una expresión amigable (dar la mano o un abrazo) y los despide hasta la siguiente sesión</p>
EVALUACIÓN DEL JUEGO	<p>La docente hace una reflexión acerca de cómo las emociones y sentimientos, nos pueden acercar o alejar de las personas, así como de lo importante que es manejarlas para obtener buenos resultados en la vida personal. Al final pide que cada uno se despidiera de sus compañeros con una expresión amigable (dar la mano o un abrazo)</p>

SESIÓN N° 6	“NO ME GUSTA QUE ME DIGAN Y QUE ME HAGAN”
INDICADOR/OBJETIVO	Desarrollar la capacidad de ser tolerantes con sus compañeros.
DESARROLLO DEL JUEGO	<p>La docente entregara una hoja a los estudiantes y se les solicita a que escriban 3 aspectos que no les gusta que le digan o que le hagan. Por ejemplo: No me gusta que me llamen por apodo...No me gusta que se burlen.</p> <p>Los estudiantes anotan lo solicitado.</p> <p>La docente solicita a que entreguen la hoja con sus nombres.</p> <p>Se realiza el siguiente Juego:</p>

	<p>“EL TAXI”</p> <p>Se les da la indicaciones:</p> <p>Los estudiantes deben caminar por el patio, dispersos y cuando escuchen “Taxi de... “se unirán, formando la cantidad de personas según se les vaya indicando para abordar el taxi. Por ejemplo: Se dice taxi de 3 se forman de tres personas...taxi de 5... y así sucesivamente</p> <p>La última indicación que se les da a los estudiantes es taxi de 4.</p> <p>Una vez formado los grupos de 4 estudiantes, se les solicitara a que compartan entre ellos y ellas aquello que no le agrada que le digan y que le hagan.</p> <p>Cumplida esta tarea, se les invitara a que cada estudiante forme un nuevo grupo con quien no haya compartido su sentir y así hasta que todos hayan compartido.</p>
<p>EVALUACIÓN DEL JUEGO</p>	<p>La docente invita a los estudiantes a que forme un círculo y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Cuál será tu compromiso a partir de hoy?</p> <p>La docente sintetiza las manifestaciones de los estudiantes.</p> <p>Se termina con un aplauso de grupo</p>

<p>SESIÓN N° 7 “PONERSE EN EL ZAPATO DEL OTRO”</p>	
<p>INDICADOR/OBJETIVO</p>	<p>Comprender que el ponerse en el lugar del otro ayuda a entender a los demás.</p> <p>Lograr identificar señales de sus compañeros que les permitan entenderlos mejor.</p>

<p>DESARROLLO DEL JUEGO</p>	<p>La docente y los estudiantes forman un círculo.</p> <p>La docente muestra 3 movimientos que todos deben repetir.</p> <p>1° movimiento: Extendiendo los brazos moverán las manos abriendo y cerrando dirán: "Arratatata".</p> <p>2° Movimiento: Brazos encogidos y solo abriendo las manos dirán: "Bugi, bugi, bugi.</p> <p>3° Movimiento: estirando el brazo derecho dirán. "Aaeeee, y el brazo izquierdo emitirá el Aaeeee"</p> <p>La docente indica que el primer movimiento lo harán a la rodilla derecha del compañero, el segundo movimiento en la cabeza del compañero de la izquierda y el tercer movimiento hacia el círculo. El docente combina la secuencia y combina el ritmo de tal manera que crea un ambiente de diversión y relajación.</p> <p>Luego se forman dos círculos con igual número de personas. (Uno dentro del otro) Los del círculo interior miran hacia afuera del círculo y los del círculo exterior miran hacia adentro de tal forma que los estudiantes se miren frente a frente. Luego se les indica que se presenten dándose la mano y digan su nombre ¿Qué hace? ¿Qué le gusta? y qué no le gusta, inmediatamente el docente da la señal para que rueden los círculos uno en sentido contrario del otro de tal forma que cada estudiante le corresponda un nuevo compañero se les pide que se saluden con un abrazo y pregunte las mismas preguntas que se hicieron antes. En cada giro se modifica el saludo y así sucesivamente hasta terminar con todos.</p> <p>Luego sentados en círculo se contemplan en silencio, se les pide que en una hoja escriban su nombre con letras mayúsculas, cada estudiante pasará la hoja al compañero que se encuentra a su izquierda, el cual escribe dos rasgos positivos del estudiante cuyo nombre está escrito</p>
-----------------------------	--

	<p>en la hoja y así sucesivamente hasta que cada uno vuelve a tener en su manos su propio papel, entonces añade un par de rasgos positivos que reconoce en sí mismo. Al terminar cada estudiante lee en silencio su hoja y luego se les pide que lo hagan en voz alta. Cada estudiante llevara su hoja para su reflexión y autoevaluación.</p> <p>Para concluir con el taller se realiza otro juego “El lazarillo” Se dan las siguientes indicaciones: se forman en parejas. Uno de los integrantes hace el papel de ciego (Vendándose los ojos), y el otro de lazarillo. El lazarillo conducirá al ciego por el espacio del aula la misma que esta con sillas y mesas dispersas intencionalmente. Durante un tiempo el lazarillo conducirá al ciego susurrando al oído indicaciones necesarias. Después de un tiempo estipulado la docente pide que cambien los papales y se repita la experiencia.</p> <p>La docente sintetiza lo expuesto por los estudiantes e indicándoles que los demás existen y que vale la pena entenderlos y ayudarlos.</p>
<p>EVALUACIÓN DEL JUEGO</p>	<p>La docente invita a los estudiantes a que forme un circulo y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se sintieron al ser lazarillo?</p> <p>¿Cómo se sintieron al ser ciegos?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Por qué debo ponerme en el lugar del otro?</p> <p>La docente sintetiza lo expuesto por los estudiantes e indicándoles que esta taller sirve para identificar señales de cómo se sienten los demás y de cómo nos sentimos nosotros mismos frente a situaciones que tenemos que enfrentar.</p>

SESIÓN N° 8 “CONOCIENDO MIS CUALIDADES Y LAS DE LOS DEMAS”

INDICADOR/OBJETIVO

Identificar sus cualidades positivas y negativas
Reflexionar sobre las cualidades positivas y negativas que hay en los demás.

DESARROLLO DEL JUEGO

La docente invita a los estudiantes a formar una fila que permita que todos y todas puedan mirar al docente para escuchar la siguientes indicaciones:
Se mencionara una serie de cualidades, una por una.
Cuando escuchen una cualidad negativa se encogerán.
Cuando escuchen una cualidad positiva darán un brinco hacia arriba.
La docente enunciara cualidades positivas y negativas :
Crear en sí mismo, desordenado, asertivo, justo, se burla con facilidad, callado, aprecian lo mejor de las personas, comparten, colaborativo, conflictivo, agresivo, responsable, colaborador, servicial, mentiroso, siempre llega tarde, tolerante, optimista, busca la venganza, cuidadoso, aprende de los demás, le gusta poner apodos, problemático, renegón, colérico, y así sucesivamente.
Los estudiantes participan activamente y se divierten con esta actividad y al mismo tiempo reconocen sus cualidades positivas y negativas.
Juego: “Con quién deseas juntarte”
La docente colocará en la pizarra 4 carteles en donde se anuncia la búsqueda de personas con determinadas cualidades: estos carteles son:

¿CON QUIEN DESEAS JUNTARTE?	¿CON QUIEN DESEAS JUNTARTE?	¿CON QUIEN DESEAS JUNTARTE?	¿CON QUIEN DESEAS JUNTARTE? Con una
--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--

	<p>Con una persona que habla mucho, no sabe escuchar, resalta los obstáculos y los aspectos negativos de la vida.</p> <p>RAZÓN AQUI</p>	<p>Con una persona tímida, que aprecia lo mejor de las personas, y que se enfoca en las soluciones.</p> <p>RAZÓN AQUI</p>	<p>Con una persona que tiene liderazgo, hace bromas pesadas y se burla de la gente, llamando por apodo a sus compañeros</p> <p>RAZÓN AQUI</p>	<p>persona que es bien cuidada y organizada, tiene un proyecto de vida, asume con responsabilidad sus actos.</p> <p>RAZÓN AQUI</p>
<p>EVALUACIÓN DEL JUEGO</p>	<p>La docente invita a los estudiantes a formar un círculo para reflexionar en base a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Tuvieron dificultad para reaccionar inmediatamente cuando se mencionaba las cualidades positivas y negativas?</p> <p>¿Qué sintieron cuando se les solicitó que se encogieran al escuchar una cualidad negativa?</p> <p>¿Qué sintieron cuando se les solicitó que brincaran al escuchar una cualidad positiva?</p> <p>En la vida real, es lo mismo, cuando alguien te dice una cualidad (positiva o negativa)</p> <p>¿Cómo te sientes? (En caso de que te haga sentir mal) ¿Qué podrías hacer para que no te sientas mal?</p> <p>¿Conocen gente que tienen esas cualidades?</p>			

SESIÓN N° 9 “CARTA DE MI AMIGO”	
INDICADOR/OBJETIVO	Mejorar el auto concepto para fomentar la autoestima
DESARROLLO DEL JUEGO	<p>La docente da indicaciones a los estudiantes en el que van a emplear su fantasía y capacidad de auto conocimiento, se trata de que examinen sus cualidades personales y desarrollen su autoestima.</p> <p>Se pide a los estudiantes imaginen que están dando un paseo por el parque gozando de su tranquilidad y les gusta mirar los árboles y las plantas que crecen en el... de pronto se encuentran una carta que ha perdido alguien.</p> <p>Instrucciones:</p> <p>La carta va dirigida a alguien que no conoces, en cambio quien la envía en nuestro mejor amigo, el sobre no está cerrado y movidos por la curiosidad sacas la carta y empiezas a leerla, la carta habla de mí... Mi amigo habla de 5 cualidades que ve en mi persona (aquí se dan ejemplos del modo como has usado esas cualidades y de lo que has logrado gracias a ellas) es una carta preciosa y quedas encantado, porque en ella hay palabras sinceras de aprecio y estima hacia ti y eso te hace feliz.</p> <p>Ahora escribe esa carta que habías encontrado y describe las características anteriores.</p> <p>Después de escribir tu carta forman grupos de 5 y leen sus cartas cada integrante del grupo y comentan ¿qué les pareció? ¿qué les ha gustado? hay elementos que se parecen .tienes cualidades diferentes de los otros opinión sobre ellos.</p> <p>La docente indica a los estudiantes que escriban diez características que lo definan y al lado escribir la situación</p>

	<p>donde lo demuestran. Por ejemplo: Soy sociable.....</p> <p>Tengo buena relación con un grupo de amigos.</p> <p>Se les indica a que hagan un dibujo de una balanza y eligen aquellas características que les parece más negativas, es decir aquellas que les hace sentir mal. Estas características las escribe en el plato de la izquierda de la balanza, y se les pide que imaginen que le pasara a la balanza, que movimiento se producirá. Para equilibrar la balanza deben escribir en el plato de la derecha aquellas características que le hace sentir bien, es decir características positivas. Ahora piense que le pasará a la balanza, los dos platos han de situarse a la misma altura. Luego se pide a los estudiantes que tomen conciencia que a veces solo se fijan en aspectos negativos que los hace sentirse mal pero tiene otras características personales para sentirse bien.</p> <p>Se les pide a los estudiantes que seleccionen aquellas características que crean que expliquen mejor como son.</p> <p>Se le pide que formen grupos de 4 integrantes y cada uno explica sus características que mejor los defina y el resto dará su opinión.</p> <p>Cada grupo elige un representante para exponer al resto de sus compañeros las características positivas y negativas que tienen los integrantes del grupo.</p> <p>Para finalizar el tutor sintetiza lo expuesto por los estudiantes.</p>
<p>EVALUACIÓN DEL JUEGO</p>	<p>La docente invita a los estudiantes a formar un círculo para reflexionar en base a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué les pareció el juego?</p> <p>¿Nuestro mejor amigo podría haber escrito una carta a si?</p> <p>¿Qué sientes después de haber escrito esa carta?</p> <p>¿Ha sido fácil encontrar las 5 cualidades importantes?</p> <p>¿Te sirve de algo esta actividad?</p>

SESIÓN N° 10 “Aprendiendo a solucionar conflictos sin ser violentos”	
INDICADOR/OBJETIVO	<p>Identifiquen el proceso que permiten solucionar conflictos.</p> <p>Aplicar el proceso de solución de conflictos en situaciones conflictivas propias de la convivencia escolar.</p>
DESARROLLO DEL JUEGO	<p>“EL CORREO</p> <p>La docente pide a los estudiantes, que están sentados en sus sillas, formen un círculo. Luego, la docente se coloca en el centro del círculo y dará la siguiente indicación: La persona que está en el centro dirá “traigo una carta para todos los compañeros” e inmediatamente después nombrará alguna característica del grupo, por ejemplo: “traigo una carta para todos los compañeros que tienen lentes”. Al término de la frase, todos los compañeros que tengan lentes deben cambiar de sitio.</p> <p>La docente también ingresa al juego de tal manera que un participante se queda sin su silla, pasa al centro y seguirá el juego inventando una característica nueva por ejemplo: traigo una carta para todos los que usan zapatos negros”, etcétera.</p> <p>Luego los estudiantes son invitados, por la docente, a hacer un ejercicio de fantasía, con el objetivo de examinar su estrategia en la solución de conflictos individuales. Durante aproximadamente cinco minutos, la docente conducirá el grupo a través de la fantasía siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente invita a los estudiantes a que tomen una postura confortable, cierran los ojos se desligan del resto relajándose completamente. 2. A continuación la docente comienza diciendo: Todos

	<p>están ahora caminando por la calle, y de, pronto observan a cierta distancia, que se aproxima una persona que les resulta familiar. La reconocen.</p> <p>3. Es una persona con la cual están en conflicto. Todos sienten que deben decidir rápidamente como enfrentar a esa persona, a medida que se aproxima, una infinidad de alternativas se establece en la mente de todos, decidan ahora mismo lo que harán y lo que pasará. La docente detiene la fantasía. Espera un poco. A continuación dirá: ¡La persona pasó! ¿Cómo se sienten? ¿Cuál es el nivel de satisfacción que sienten ahora?”</p> <p>4. Continuando la docente pide a los estudiantes que vuelvan a la posición normal y abran los ojos.</p> <p>5. Apenas el grupo retorna de la fantasía, los estudiantes deberán responder a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">¿En qué alternativas pensaron?¿Qué alternativa eligieron?¿Qué nivel de satisfacción sintieron al final? <p>Cada estudiante debe comentar con sus compañeros las respuestas de las preguntas anteriores.</p> <p>Anotan las estrategias utilizadas para evitar postergar y enfrentar conflictos.</p> <p>. La docente realiza un comentario sobre el problema de los conflictos en el aula.</p> <p>TÉCNICA DE LA PRESIÓN:</p> <p>La docente coloca a los dos estudiantes de pie, frente a frente, en el centro del grupo. Los dos estudiantes reciben la siguiente instrucción:</p> <p>Uno de ustedes coloque las manos en los hombros del otro y presiónelo hacia el piso. Puede usar el método que quiera para derrumbarlo, pero él otro puede intentar resistir o hacer lo que le parezca mejor. Luego le ayuda a</p>
--	---

	<p>ponerse de pie y la otra persona acepta la ayuda o se resiste, según lo desee.</p> <p>Terminado el ejercicio se invierten los papeles repitiendo todo de la misma manera y luego se repite el ejercicio con otras parejas.</p> <p>Durante el ejercicio el resto de los estudiantes observa, después de unos minutos, todos los participantes harán sus comentarios.</p> <p>En este ejercicio se pretende que los participantes reconozcan sus estados de calma y como estos son importantes en nuestra vida para no actuar de forma impulsiva y así evitar equivocaciones, de esta manera podrán respirar y pensar antes de actuar en cualquier conflicto.</p>
<p>EVALUACIÓN DEL JUEGO</p>	<p>La docente realiza las siguientes interrogantes de manera abierta:</p> <p>¿Qué aprendizaje podemos obtener de este juego?</p> <p>En cuanto a la resolución de conflictos se plantea las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué tipo de conflictos tenemos?</p> <p>¿Por qué nos cuesta solucionarlos?</p> <p>¿Cómo reaccionas frente a un conflicto?</p> <p>¿Cómo debemos solucionar un conflicto?</p> <p>Se termina el juego con un cierre reflexivo sobre lo que ha hecho que cada grupo llegue a su objetivo en términos de comunicación, trabajo en equipo y cooperación con otros.</p>



**UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO**

MAESTRIA EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y Nombres del Informante: VIGIL SAAVEDRA CELIA
 - 1.2 Cargo e Institución donde labora: ESPECIALISTA DE EDUCACION - UGEL FERREÑAFE
 - 1.3 Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Encuesta N°
 - 1.4 Título de la Investigación:
 - 1.5 Autor(es) del Instrumento:
- Estudiantes de la Maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo-Sede Pimentel.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.			X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			X		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.			X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad			X		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias			X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos			X		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.			X		
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico			X		
10. PERTINENCIA	El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación.			X		
PROMEDIO DE VALIDACION						

Adaptado por:

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:%. V: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(...) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

(...) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Ciudad de,

GOBIERNO REGIONAL DE LAMBAYEQUE
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL FERREÑAFE

Firma del Experto Informante

DNI. N° 16723115 Teléfono N° 992 205 280



**UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO**

MAESTRIA EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y Nombres del Informante: VILCA COTRINA PEDRO JAIME
 1.2 Cargo e Institución donde labora: ESPECIALISTA DE EDUCACION - UGEL FERREÑAFE
 1.3 Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Encuesta N°
 1.4 Título de la Investigación:
 1.5 Autor(es) del Instrumento:
 Estudiantes de la Maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo-Sede Pimentel.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.			X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			X		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.			X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad			X		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias			X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos			X		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.			X		
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico			X		
10. PERTINENCIA	El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación.			X		
PROMEDIO DE VALIDACION						

Adaptado por:

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:%. V: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(...) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

(...) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Ciudad de,

GOBIERNO REGIONAL DE LAMBAYEQUE
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACION
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL

Firma de Mg. Pedro Jaime Vilca Cotrina
ESPECIALISTA EN EDUCACION PRIMARIA

DNI. N° 26626487 Teléfono N° 979306359



UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRIA EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y Nombres del Informante: Cabreros Rodas H. Ida Delicia
 1.2 Cargo e Institución donde labora: Especialista Ugel Chiclayo
 1.3 Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Encuesta N°
 1.4 Título de la Investigación:
 1.5 Autor(es) del Instrumento:
 Estudiantes de la Maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo-Sede Ferreñafe.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.			X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			X		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.			X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad			X		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias			X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos			X		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.			X		
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico			X		
10. PERTINENCIA	El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación.			X		
PROMEDIO DE VALIDACION						

Adaptado por:

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:%. V: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(...) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

(...) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Ciudad de,

Firma del Experto Informante.

DNI. N° 16702816 Teléfono N° 956469839.

LISTA DE COTEJO

ALUMNO:

GRADO:

SECCIÓN:

N°	INDICADORES	SI	NO
1	Reacciona positivamente frente a las acciones de sus compañeros		
2	Manifiesta capacidad de socialización e integración con sus compañeros.		
3	Apoya a sus compañeros cuando éstos tienen algún problema		
4	Acepta sugerencias de sus compañeros cuando trabajan en equipo.		
5	Demuestra agrado cuando dice o le dicen palabras agradables		
6	Comparte sus materiales de trabajo con sus compañeros		
7	Controla sus emociones sin afectar a los demás		
8	Escucha con atención cuando la otra persona le habla		
9	Resuelve diferencias con sus compañeros de manera pacífica.		
10	Practica modos y normas de convivencia que le permita comunicarse asertivamente		

Anexo de la Sesión 5

MOLESTO

FURIOSO

ALEGRE

EUFÓRICO

TRISTE

DEPRIMIDO

INCÓMODO

AVERGONZADO

PREOCUPADO

ANSIOSO

ARREPENTIDO

CULPABLE



CONTENTO



TRISTE



Culpable



Preocupado



Sorpresivo



Avergonzado

FOTOS



