



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar
en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red
“kushi qaqla”, Huaraz, 2016

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
DOCTOR EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACIÓN**

AUTOR:

Mg. Matías Robles, Dagoberto Zacarías

ASESOR:

Dr. Alba Callacná, Rafael Arturo

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones Pedagógicas

PERÚ – 2017

PÁGINA DEL JURADO

Dr. William Marcial Rodríguez Ramos
Presidente

Dra. Elizabeth Ysmenia Montoya Soto
Secretario

Dr. Rafael Arturo Alba Callacná
Vocal

DEDICATORIA

Con todo mi ser al Señor Jesucristo, por darme la vida y estar siempre conmigo y permitirme culminar una meta más en mi carrera, y con profundo amor a mi Esposa e Hijos, por su apoyo y comprensión que me han mostrado siempre, siendo esto un gran motivo para lograr llegar hasta aquí.

AGRADECIMIENTO

Al Rector fundador de la Universidad “César Vallejo” filial Chimbote, Huaraz; por su brillante ideal de promover espacios de formación y desarrollo profesional de los maestros formadores de la niñez Peruana y contribuir en la mejora de nuestras competencias profesionales.

A los maestros del Programa de Doctorado en Educación, Mención Administración de la Educación, por haber contribuido y estimulado mi interés de aprender y reaprender, alumbrando nuestro caminar docente con la luz de su experiencia y conocimiento, direccionando nuestra mente hacia el universo del saber, cual es la meta de un maestro.

Al Dr. Rafael Alba Callacná, por su motivación permanente a la investigación, puntuales y acertadas orientaciones en el desarrollo de la presente investigación, y haber contribuido en mi desarrollo profesional y práctica docente.

Dagoberto Zacarías Matías Robles

DECLARACION JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Dagoberto Zacarías Matías Robles, estudiante del Programa de Doctorado en Administración de la Educación de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado, con DNI 32030049, con el trabajo de Investigación titulado:


“Juegos Cooperativos para mejorar la Convivencia Escolar en Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016”

Declaro bajo juramento que:

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

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

Huaraz, Diciembre del 2016



Dagoberto Zacarías Matías Robles
DNI. N° 32030049

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

presento ante ustedes la Tesis titulada “Juegos Cooperativos para mejorar la Convivencia Escolar en Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi qaqlla”, Huaraz, 2016”, con la finalidad de demostrar que con la aplicación de los juegos cooperativos, mejora la convivencias escolar de Los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqlla”, Huaraz, 2016, Documento de trabajo en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el Grado Académico de Doctor en Administración y Gestión Educativa.

En este informe de investigación mencionado, se analiza el nivel de influencia de los Juegos Cooperativos en mejora de la Convivencia Escolar en Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial. El documento consta de seis capítulos: En el capítulo I, se presenta la introducción, en el capítulo II, se refiere al marco metodológico, en el capítulo III, se presenta los resultados en función a los objetivos planteados, en el capítulo IV, se presenta la discusión de resultados, en el capítulo V, se establecen las conclusiones a las cuales llegó el presente estudio y finalmente en el capítulo VI, se describen las recomendaciones.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación y convencida de que su criterio profesional le otorgarán el justo valor al presente; agradezco por anticipado las sugerencias y apreciaciones que le brinden a la presente investigación.

El autor

ÍNDICE

PÁGINA DEL JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD	v
PRESENTACIÓN	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCION	11
1.1. Problema	22
1.2. Hipótesis	24
1.3. Objetivos	25
II. MARCO METODOLOGICO	27
2.1. Variables	27
2.2. Operacionalización de variables	28
2.3. Metodología	31
2.4. Tipo de estudio	31
2.5. Diseño	31
2.6. Población y muestra	32
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	34
2.8. Aspecto ético	40
III. RESULTADOS	43
IV. DISCUSIÓN	79
V. CONCLUSIONES	84
VI. RECOMENDACIONES	87
VII. REFERENCIA BIBLIOGRAFICA	89
VIII. ANEXOS	95

RESUMEN

A través del estudio se establece demostrar que, con la aplicación de los juegos cooperativos, mejora significativamente la convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016, siendo este su objetivo principal. A la vez se planteó la Hipótesis: Aplicando los Juegos Cooperativos se mejora la Convivencia Escolar en Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016. El estudio por su finalidad, fue una investigación aplicada, puesto que su intención es mejorar la convivencia escolar de los estudiantes de educación inicial; Según su carácter de medida es experimental, ya que estudia la práctica de juegos cooperativos en grupo experimental y grupo control mediante un pre y post test. Según su naturaleza, es investigación cuantitativa, pues, utilizó métodos estadísticos para análisis de datos y comprobó las hipótesis. Según el alcance temporal es investigación transversal; por el estudio del hecho en un momento dado, realizó la comparación de las observaciones en el grupo control y experimental a través del pre test y pos test; Según la orientación que asume, fue una investigación aplicada; porque contribuyó a la mejora de la convivencia escolar; con aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de 5 años en grupo experimental y observación en el grupo control. Se utilizó la técnica de la observación y su instrumento lista de cotejo, validadas por juicio de 3 expertos, antes de su aplicación y desarrollo de la propuesta. La muestra de estudio estuvo constituida por 56 estudiantes de 5 años de las instituciones educativas de educación inicial red “Kushi qaqla”, el grupo experimental, conformada por 28 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 420-3, Antonio Raimondi, y el grupo control de 28 estudiantes de Institución Educativa N°86694 Tacllan. El resultado del pos test, respecto a la convivencia escolar en el grupo experimental es de 27,32 y en el grupo control: 22,82. A la vez, se verifica que el valor calculado de la Prueba T – Student t_c (calculada) $T = 4,882$ es mayor que el valor teórico t (tabular) $T = 1,674$ para un nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ (5%) con un p-valor obtenido $p = 0,000 < 0,05$, con la cual se concluye que existe diferencia entre el grupo control y experimental, validándose la hipótesis establecida. Por lo tanto, los resultados reflejan que la aplicación de los juegos cooperativos mejora la convivencia escolar en los estudiantes de 5 años de las instituciones educativas de educación inicial red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016.

Palabra clave: Convivencia escolar, Juegos cooperativos, solidaridad.

ABSTRACT

Through the study, it is established that, with the application of cooperative games, it significantly improves the school coexistence of students of Initial Educational Institutions of the "Kushi qaqlla" Network, Huaraz, 2016, this being their main objective. At the same time the Hypothesis was raised: Applying the Cooperative Games improves the School Coexistence in Students of Initial Educational Institutions, Red "Kushi qaqlla", Huaraz, 2016. The study for its purpose was an applied research, since its intention is to improve the school coexistence of the students of initial education; According to its character of measure is experimental, since it studies the practice of cooperative games in experimental group and control group by means of a pre and post test. According to its nature, it is quantitative research, therefore, it used statistical methods for data analysis and checked the hypotheses. According to the temporal scope is cross-sectional research; By the study of the fact at a given time, made the comparison of the observations in the control and experimental group through the pretest and pos test; According to the orientation it assumes, it was applied research; Because it contributed to the improvement of the coexistence school; With application of cooperative games in students of 5 years in experimental group and observation in the control group. We used the technique of observation and its instrument checklist, validated by judgment of 3 experts, before its application and development of the proposal. The study sample consisted of 56 5-year-old students from the "Kushi qaqlla" initial education educational institutions, the experimental group, composed of 28 5-year students from Educational Institution No. 420-3, Antonio Raimondi, and The control group of 28 students of Educational Institution No. 86694 Tacllan. The result of the pos test, regarding school coexistence in the experimental group is 27.32 and in the control group: 22,82. At the same time, it is verified that the calculated value of Student's t-test t_c (calculated) $T = 4.882$ is greater than the theoretical value t (tabular) $T = 1.674$ for a significance level of $\alpha = 0.05$ (5%) With a p-value obtained $p = 000 < 0.05$, with which it is concluded that there is a difference between the control and experimental groups, validating the established hypothesis. Therefore, the results reflect that the application of cooperative games improves school coexistence in the 5-year-old students of the "Kushi qaqlla" initial education educational institutions, Huaraz, 2016.

Key words: School coexistence, Cooperative games, solidarity.

CAPITULO I

INTRODUCCION

I. INTRODUCCIÓN

Los seres humanos por naturaleza necesitan desde los primeros años de vida estar en constante actividad y juego, por lo cual, el juego se ha convertido en una actividad natural y espontánea más importantes practicadas en toda comunidad; porque constituye la expresión natural de impulsividad de los niños y las niñas, para interactuar entre iguales en el hogar, en el aula y sociedad. En tal sentido, resulta importante considerar en el proceso educativo la práctica de una variedad de juegos divertidos, juegos libres, juegos en grupo con o sin reglas, juegos tradicionales y juegos cooperativos, etc., para favorecer en el estudiante la formación de su personalidad, el desarrollo cognitivo, motriz, emocional y lograr aprendizajes y mejorar su forma de vida en la sociedad. Como afirma, Pérez (1998, p. 37) que, “Los juegos cooperativos pueden estimular el desarrollo de las capacidades necesarias para poder resolver problemas, así como la convivencia con los demás”.

En ese sentido, en educación inicial los juegos cooperativos, tienen una importancia vital en la formación de la personalidad y el proceso de socialización del niño y la niña, en la construcción de su autonomía, autoestima y desarrollo de habilidades sociales, que es esencial y prioridad en la labor educativa, para el logro de los aprendizajes en un clima escolar favorable. Como establece, Gutiérrez (1997, p.120), que: “Con el juego se favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas, se compensan las situaciones desagradables y se alivian las cargas agresivas”. En esta perspectiva, el juego cooperativo implica juegos divertidos y formativos, en el cual todos los estudiantes participan y aprenden a comunicarse, a compartir, a desarrollar actitudes de ayuda mutua, cooperación y solidaridad; favoreciendo a la disminución de las manifestaciones de agresividad escolar, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Por otra parte, Orlick (1990), citado por Mejía (2006, p.9), define “Los juegos cooperativos como medio de diversión y desarrollo de destrezas para interacción social, cooperación, comunicación, confianza, libre de competencia y libre de agresión”. De la misma manera, Velázquez (2004, p.45), define los juegos cooperativos “como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y sin oposición entre las acciones de los mismos, que buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñan el mismo papel o roles complementarios”.

Por otra parte, la Real Academia Española, define el Juego, como: “acción y efecto de jugar por entretenimiento” y cooperar como “Obrar juntamente con otro u otros para un mismo fin”.

Mientras, Ribeiro (2015). “Juegos cooperativos y la promoción de la cooperación en la educación infantil”. Universidad Estatal de Londrina. define que “Los juegos cooperativos son ejercicios para compartir, unir a la gente, despertar el valor de tomar riesgos, con poca preocupación por el fracaso y el éxito en sí mismos, sino una fuente de placer” , Almeida, 2010; Brotto, 2000; Correia, 2006; 2007 , Salvador, y Trotte, 2001; Soler, 2003. Además, Garaigordobil,(2003), define que, “los juegos cooperativos son aquellos en los que todos los participantes del grupo –pequeño y heterogéneo– dan y reciben ayuda para lograr metas comunes”. Estos juegos tienen como finalidad la comunicación, la cohesión y la confianza entre los participantes; les enseña a aceptarse, cooperar y compartir.

Otro contenido del estudio, corresponde a la variable convivencia escolar, tema muy importante que el sistema educativo debe promover como una cultura de convivencia escolar pacífica y armónica; para el logro de aprendizajes de calidad; por cuanto, muchos estudiantes en nuestro contexto crecen expuestos a la violencia y conductas agresivas en sus familias, barrios, medios de comunicación electrónicos y redes sociales que influyen en los niveles de aprendizaje y sus logros, como afirma, Bandura (1986, p.102) en su teoría aprendizaje social; citado por Garretón (2014, p. 42) en su tesis doctoral: “Estado de la convivencia escolar, conflictividad y su forma de abordarla en establecimientos educacionales de alta vulnerabilidad social de la provincia de Concepción, Chile”, El ser humano aprende de su entorno social, es decir el aprendizaje se construye con procesamiento de información y serie de interacciones de factores personales, conductas y acontecimientos en el medio social, si en este proceso se presentan hábitos agresivos perduran en las metas. En ese sentido en la institución educativa es importante desarrollar un clima escolar afectivo, acogedor, de respeto e interacción social y emocional positivo como base para la construcción de aprendizaje significativo, a través de diversidad de estrategias como los juegos cooperativos, actividades lúdicas de relajación; para afrontar los conflictos y solucionar problemas de manera pacífica y reflexiva; como afirman; Blanco (2005), Cohen (2006); McCabe, Michelli y Pickeral (2009), citada por la Dra. López (2015, p.1). Apuntes. Convivencia Escolar- Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile, “La existencia de un buen clima afectivo y emocional en la escuela y en el aula es una condición fundamental para que los alumnos aprendan y participen plenamente en la clase”.

Por otra parte, según la Real Academia Española, la convivencia, significa “Acto de convivir”, que, implica “vivir en compañía de otro u otros”. La convivencia escolar en su acepción más amplia, se vincula con la coexistencia pacífica y armónica de grupos humanos en un mismo espacio, “vivir en común”; además, supone construir y compartir una serie de normas que regulan el estar juntos. Por otra parte, el Ministerio de Educación del Gobierno de Chile (2010) “En Gestión de la buena convivencia”, define: “La convivencia escolar; como una amplia red de relaciones que se establecen entre todos los actores de un centro educativo: docentes, estudiantes y familias, que tienen una incidencia significativa en el desarrollo ético, socio- afectivo e intelectual de las y los estudiantes”.

Asimismo, Mockus (2002). En su libro “Cambio Cultural Voluntario hacia la Paz”, define “La convivencia escolar, como el ideal de la vida en común entre las personas que forman parte de la comunidad educativa, a pesar de la diversidad de orígenes”.

Por lo señalado, la convivencia escolar se define, como un conjunto de relaciones personales y grupales que configuran la vida escolar, que implica una construcción colectiva cotidiana, con responsabilidad compartida por todos los integrantes de la comunidad educativa; pues cada uno aporta con sus acciones a los modos de convivencia.

Por otra parte, es oportuno señalar que, esta investigación desarrolló el estudio de la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de educación inicial de 5 años. Asimismo, en el presente estudio se consideró las dimensiones de la variable convivencia escolar propuesto por Martínez y Moncada (2011), quien consideró en su estudio de convivencia escolar tres dimensiones: aprender a convivir, aprender a relacionarse y aprender a cumplir normas. La dimensión aprender a convivir, implica aceptar al otro en una convivencia pacífica, armoniosa, interactuando positivamente para el aprendizaje; como afirma, Maturana (1999), Delors (1997), Almguera (2006), citado por Martínez & Moncada (2011, p.56). Por otra parte, la dimensión aprender a relacionarse; significa vivir en comprensión y respeto a los demás, para lograr la pertenencia al grupo, según; Delors (1997), citado por Martínez & Moncada (2011, p.57). Por otro lado, la dimensión aprender a cumplir normas, es cohabitar en un ambiente armónico y libre de violencia, respetando normas básicas, construidas democráticamente en el aula; como afirma; Segura (2007), citado por Martínez & Moncada (2011, p.57). Asimismo, los indicadores, fueron elaborados por el investigador.

Actualmente en el sistema educativo nacional, la gestión de la convivencia escolar en este último quinquenio viene experimentando un proceso de transición y cambio permanente direccionado con propuestas educativas como política de estado, por el establecimiento de un Proyecto Educativo Nacional al 2021, documento elaborado, con liderazgo del Consejo Educativo

Nacional en la cual se establece lineamientos, para una educación, con respeto a los derechos de los estudiantes y buen trato; concretizadas en la Ley General de Educación N° 28044, artículo 53°, inciso a. De igual manera el Ministerio de Educación del Perú a través de la R.M.N°275-2015-MINEDU, p.23, dispone a las instituciones educativas, asumir el compromiso de la convivencia escolar, a través del comité de Tutoría, orientación y convivencia escolar, implementando en las instituciones educativas una gestión educativa participativa, democrática, inclusiva e intercultural, desarrollando habilidades socioemocionales de empatía, asertividad y escucha activa a fin de prevenir y asegurar una convivencia escolar saludable, para el aprendizajes de calidad para todos.

Para efectos de este estudio, se consideró como antecedentes los estudios de investigación, realizados a nivel internacional, que sustentan a las dos variables, los juegos cooperativos y convivencia escolar, entre los más resaltantes se describen a continuación:

Según, Molina (2013), en su tesis doctoral titulado “Trascendencia del Juego para la formación ético-moral del Homo Ludens en el Nivel de Educación Inicial-Etapa Preescolar” – Valencia, Venezuela. Estudio de tipo correlacional, con el objetivo de comprender la trascendencia del juego para la formación ético-moral del homo ludens, en el nivel de Educación Inicial; Investigó a los actores educativos en diferentes contextos y luego del análisis de datos, afirma que el juego es inherente a la existencia humana; es decir “El hombre es fundamentalmente un homo ludens u hombre que juega”. Asimismo, Huizinga (1968,p.29), citado por Gómez (2003). Afirma que el juego tiene mayor importancia que cualquier otra actividad en educación inicial y señala que “el niño que juega, aprende”. A la vez, considera al juego, como alternativa pedagógica para el desarrollo de capacidades del hombre desde su edad preescolar; etapa en la cual, jugando adquiere habilidades sociales y valores de relación con los demás, pues los niños juegan desde que nacen y lo hacen mediante infinidad de formas.

Por otra parte, Mosquera (2013), en su tesis titulada: “Juegos cooperativos como estrategia para bajar los niveles de agresividad en niños y niñas de 3 a 5 años en el centro de desarrollo infantil-chikimundo”, de la Universidad Tecnológica Equinoccial; Quito, Ecuador. Fue una investigación de tipo experimental, con el objetivo de comprobar la práctica de los juegos cooperativos como estrategia para disminuir los niveles de agresividad en los estudiantes de educación inicial de 3 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil-Chikimundo, consideró como muestra a 30 estudiantes de 3, 4 y 5 años de la institución arriba mencionada, aplicándose el programa de juegos cooperativos , para ver los niveles de influencia del programa en el comportamiento de los estudiantes. En esta investigación se aplicó las técnicas e instrumentos de investigación; como la Encuesta (guía de entrevista), Entrevista (cuestionario y ficha de observación); según el resultado de la aplicación de

la encuesta a los docentes, referido a la influencia del juego para el desarrollo integral de los estudiantes, el 100% consideran que los juegos cooperativos son la base fundamental y herramienta eficaz, para el desarrollo integral de los estudiantes. Por otra parte, el 66% de las maestras señalaron que los juegos cooperativos, favorecen actuar en equipo y ayuda mutua para llegar a una meta. Además, el 83% de las maestras afirman que los juegos cooperativos se centran en el proceso, mientras, un 16%, indica que se centran en los resultados. En cuanto a la actitud de los estudiantes en los juegos cooperativos el 66% de las maestras indican que los estudiantes muestran felicidad, y un 16% dice, que engendra ira, y el 16% frustración al realizar cualquier tipo de juego. En cuanto a la disminución de los niveles de agresividad, los juegos cooperativos resultan ser una buena estrategia para disminuir la agresividad en un 83% en los estudiantes y un 16% indican que estos juegos, serían de utilidad en algunas ocasiones. Respecto al desarrollo de habilidades comunicativas y actitudes, los resultados indican que el 48% de estudiantes al realizar juegos cooperativos desarrollan las relaciones positivas, disfrutan del juego y aprenden a compartir y cooperar. A la vez, el 45% de estudiantes, trabajan en equipo, un 38% se comunican durante la actividad y el 16% muestran solidaridad. Asimismo, el 67% señalan que, la práctica de juegos cooperativos elimina la competencia entre pares, el 22% en ocasiones y el 9% nunca.

Por lo tanto; según los resultados obtenidos en este estudio de investigación, se establece que, el juego cooperativo es la base fundamental y herramienta eficaz, para el desarrollo integral de los estudiantes, siendo una buena estrategia, para disminuir la agresividad en los niños y niñas de 3 a 5 años. Además es una estrategia pedagógica muy importante, porque fortalece el desarrollo de actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, solidaridad, como muestran los resultados, en el cual el 45% de estudiantes, con los juegos cooperativos hacen trabajos en equipo, un 38% de estudiantes son comunicativos y el 16% de estudiantes son solidarios.

Según, Montilla (2009), en su tesis titulada: “Los Juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Chocori, Valencia, España”. Citada por Celestino (2014), en su tesis “Estrategias lúdicas cooperativas para desarrollar habilidades sociales en niños de la IE.N° 393-Macashca Huaraz”, Estudio de investigación de tipo, cuasi experimental, determinó dos grupos: control y experimental, con muestra de 54 estudiantes del Jardín de Infantes Chocori Valencia. Se aplicaron técnicas e instrumentos de recojo de información al grupo control y experimental; además se tomó un cuestionario a los docentes y entrevista a los padres de familia y luego del análisis de datos, se arribó a las conclusiones, siguientes: Que, “Los juegos cooperativos”, como estrategia didáctica es una propuesta viable; por cuanto su ejecución contribuyó a la mejora significativa de las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Chocori. De igual manera, valora el rol de docente facilitador del

aprendizaje, que a través de los juegos cooperativos como estrategia de aprendizaje, propicia en los estudiantes la construcción de conductas positivas de cooperación y respeto, hacia una cultura de convivencia escolar armoniosa.

En el ámbito nacional se encontró investigaciones relacionado a las variables: Juegos cooperativos y convivencia escolar como el de; Fourment (2012), quien en su tesis titulada “El Juego como facilitador del desarrollo comunitario”, de Pontificia Universidad Católica del Perú. Una investigación cualitativa de tipo de estudio exploratorio con el propósito de describir la implicancia del juego infantil y madres, padres y representantes sociales y su vinculación con el desarrollo comunitario; asimismo se aplicó técnicas e instrumentos de recojo de información, como la entrevistas con guion temático y entrevistas participativas. El estudio concluyó en proponer actividades de juego en el barrio y/o comunidad, en el cual se implemente proyectos lúdico-culturales en fechas importantes del centro poblado. Asimismo, insta realizar campañas de sensibilización y valoración de los espacios públicos para el juego infantil, por ser espacios de asimilación de normas sociales, además los juegos infantiles en espacios públicos favorecen la formación de identidad social del niño con su comunidad.

Por otra parte, Carbajal (2013), en su tesis; “Jugando al Poder Violencia y Juego en la Escuela”, Pontificia Universidad Católica del Perú. Estudio de tipo cualitativo, con método de estudio descriptivo, con aplicación de técnicas e instrumentos de recojo de información como, la observación su instrumento la guía de observación, notas de campo, registro mediante fotos y videos. Además, se aplicó entrevistas abiertas, estructuradas a los directivos y entrevistas no estructuradas a algunos estudiantes durante los juegos, con el propósito de conocer de qué manera se generan las relaciones violentas y cómo evitar las agresiones, en los diferentes espacios y los juegos en que se producen. En esta investigación se llegó a las conclusiones siguientes; que en la escuela los conflictos son inherentes a la vida escolar; y señala que, en este espacio escolar, los estudiantes no interactúan solo negativamente, sino también de manera favorable entre los actores educativos. Además, señala que los conflictos se producen por la relación vertical del docente a estudiante y menciona que, los profesores exigen la igualdad entre los estudiantes, mientras en la práctica existe una cultura escolar de la desigualdad al señalar a algunos como “buenos estudiantes” y a otros “malos estudiantes”.

Por otro lado; Arroyo & Silva (2015), en su tesis “Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de Ate – Vitarte”, Lima, Perú, cuyo objetivo de estudio fue describir las teorías del juego como estrategia pedagógica de aprendizaje y enseñanza en el nivel inicial, como metodología de

investigación este estudio fue cualitativa, tipo de estudio descriptivo, método de estudio de casos; aplicó las técnicas e instrumentos de recojo de información, como la entrevista y observaciones directas, como sustenta; Martínez (2006), la población de estudio, fue de 12 docentes, de los cuales 06 docentes fueron seleccionados como muestra; por su especialidad y experiencia en el nivel. Esta investigación después del proceso de recojo de información y análisis de datos, concluyó en la afirmación siguiente: que, el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje planificado para los estudiantes de 3 a 5 años de educación inicial y desarrollo por el docente se convierte en un aprendizaje de éxito. Además, asume una concepción desde la visión constructivista, que el juego como estrategia de aprendizaje y enseñanza está centrado en los intereses y necesidades espontaneas del niño y la niña. Finalmente concluyendo que, el juego como estrategia, facilita el aprendizaje por responder al carácter lúdico de la naturaleza humana.

Por otra parte, en el ámbito local existen investigaciones referido a los juegos cooperativos, como el estudio realizado por; Celestino (2014), en su tesis titulada “Estrategias lúdicas cooperativas para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes de la I.E. N°393 de Macashca, Huaraz. Estudio de tipo cuantitativa, aplicada, que utilizó el diseño pre experimental, para suministrar el programa de estrategias lúdicas a un solo grupo experimental, con aplicación del pre test antes de la ejecución de la propuesta y luego el pos test, después de la ejecución de la propuesta organizado en 15 sesiones de aprendizaje, que se aplicó a la muestra de 33 estudiantes; que conformó el 100% de la población escolar. El estudio planteó como objetivo determinar la influencia de las estrategias lúdicas cooperativas en el desarrollo de las habilidades sociales; luego se aplicó la técnica de observación y la escala valorativa de habilidades sociales, obteniendo el resultado que, las estrategias lúdicas cooperativas incrementaron significativamente las habilidades sociales en los niños de la I.E.I N°393, del nivel de Inicio (90.9%) a nivel de logro en (81.8%) y Proceso (18.2%), incremento altamente significativo en comparación con el resultado promedio del pre test (54.55), respecto al promedio de post test (88.12). cuya diferencia validada por la prueba t – Student ($t_{cal}=26.022 > t_{tab}=1.6939$), con niveles de confianza del 95%. Asimismo, la aplicación de estrategias lúdicas cooperativas en la I.E.I N°393 de Macashca mejoró significativamente las habilidades sociales básicas, las habilidades avanzadas y habilidades relacionados a los sentimientos de los estudiantes, siendo evidente el incremento significativo; el promedio de pre test (13.55), respecto al promedio de pos test (22.36).

Respecto a la variable convivencia escolar, Martínez & Moncada (2011), en su tesis titulada: “Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Técnica N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”-Chimbote”; planteó el objetivo de estudio; Identificar los niveles de la agresividad y la

convivencia en el aula, tipo de investigación cuantitativa, diseño de estudio correlacional, método descriptivo. Se aplicó las técnicas de observación e instrumentos de entrevistas y revisión de documentos. La población de estudio estuvo conformada por 160 estudiantes, de las 5 secciones de 4to grado de primaria, de los cuales 104 estudiantes, conformó la muestra. Este estudio concluyó, que, no existe correlación entre las dos variables de investigación: niveles de agresividad y convivencia en el aula. Por otro lado, identificó a los factores externos de la agresividad, citando a los medios de comunicación, sociedad, tipos de familia y medio en que viven. Además señaló a los factores internos: la personalidad de los estudiantes, factores biológicos y la educación que reciben, los cuales influyen directamente sobre los estudiantes que son las causas de sus conductas agresivas y violentas.

Por otra parte, es importante describir los fundamentos y teorías del Juego, según; Arroyo & Silva (2015), en su tesis, titulada “Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial”, en una institución pública de Ate Vitarte, Perú, Pontificia Universidad Católica-Perú. Considera cuatro grupos de teorías: El primer grupo, se denomina, teoría biológica, en el cual se encuentra la teoría del crecimiento de Causí, citado por Aldaba (2009), quien considera al juego como fenómeno estrictamente físico de cambios por hipersecreción glandular lo que causa una transformación química y provoca en las personas actividades motrices; convirtiéndose en un agente de evolución y desarrollo del sistema nervioso. Asimismo, la Teoría Catártica de Carr (1902), citado por Arroyo & Silva (2015, p. 28.), señala que, el juego es como un estímulo para canalizar el desalojo de los comportamientos y emociones reprimidas y ayuda para el crecimiento físico y neurológico. Del mismo modo, la Teoría de la práctica del instinto o ejercicio preparatorio para la vida futura de Gross (1900), citado por Arroyo & Silva (2015,p.28.), sostiene que, el juego es un agente que desarrolla las potencialidades innatas del niño, que favorece la madurez de órganos óseos, músculos y cerebro, a la vez, el juego es un medio de aprendizaje de destrezas y roles sociales desde la infancia para la vida adulta. De la misma manera; Stanley, citado por Delgado (2011). En la teoría de la recapitulación, basado en la teoría evolucionista establece que el juego es una herramienta importante para el desarrollo del niño que, a partir del juego, se “reviven las formas primitivas del ser humano”, reproduciendo actos que realizaron nuestros antepasados.

Teoría fisiológica del juego; entre las principales teorías citamos a la teoría de la energía excedente de Spencer (1885), citado por Arroyo & Silva (2015,p.29.), afirma que, el juego se da por necesidad de liberar la energía corporal que se tiene acumulada en exceso por el hombre, Asimismo, la teoría del recreo de Schiller (1969), citado por Arroyo & Silva (2015,p.29.), señala que, el juego expresa la emergencia de un estado interior, libera al hombre del instinto sensible e instinto

formal. Además la teoría del descanso o recreo de Steinhilber y la teoría de la relajación de Lázarus y psicólogo Patrick, citado por Arroyo & Silva, afirman que, las actividades del juego, favorecen el descanso de las partes fatigadas del sistema nervioso, permitiendo la recuperación de energía, el descanso y la relajación; por cuanto las emociones fuertes, como el miedo o la cólera, causan una serie de cambios internos en el organismo humano que lo exponen a respuestas agotadoras, las cuales conducen al individuo a situaciones amenazantes; mientras el juego en esta situación, actúa como un catalizador de energía y ayuda al cuerpo a recuperar su estado de equilibrio.

Teoría psicológica, en las que encontramos a la teoría de ficción de Claparède (1934), citado por Martínez (2008, p.28), en base a la teoría evolutiva (Charles Darwin), refiere, que el juego es la forma en la que los niños representan la realidad, así como su modo de actuar en ella. Es decir el juego es una forma de preparación para la vida adulta, que se alcanza al final de la niñez, el cual depende de la actitud y actuar del organismo ante la realidad, que se desarrolla a través de la función simbólica del juego. Asimismo, la teoría de la sublimación de Sigmund Freud, citado por Ledesma, C (2012, p. 39), quien afirma, que la sublimación es la carga genética que es la fuente de la actividad motriz del organismo y del funcionamiento psíquico del inconsciente del hombre. Esta sublimación ocurre cuando los impulsos sexuales son derivadas a otras actividades científicas, artísticas y juegos. Por otro lado, la teoría del placer funcional de Bühler (1924), citado por; Arroyo & Silva (2015, p.29). Afirma que, el juego se origina sobre el principio de la inmadurez evolutiva como causa y origen de la actividad; donde el niño obtiene placer cuando juega, progresa y domina el acto de autorrealización. Del mismo modo, tenemos la Teoría del Desarrollo Cognoscitivo de Jean Piaget, citada por: Euceda (2007, P.39), en su tesis “El Juego desde el punto de vista Didáctico”, afirma que, el juego es asimilación de la realidad al yo, relacionado con el desarrollo evolutivo del niño, cita a dos clases de Juegos sensoriomotores (0-3 años) y simbólicos (3-6 años).

También tenemos, la teoría sociológica, que señala que, las estructuras diversas de la familia, las condiciones sociales y económicas del entorno; influyen directamente sobre la práctica del juego. De la misma manera las actitudes de los adultos, esquemas ideológicos y culturales, influyen en la práctica del juego, favoreciendo el desarrollo normal del niño y en otros casos afectan negativamente, como señala, Unesco (1980, p. 11). En el documento “El Niño y el Juego”. Entre las principales teorías sociológicas se tiene a la teoría de la Infancia de Buytendijk (1935), citado por Baena & Ruiz (2016, p.76), se describe que, el juego es una necesidad propia de la infancia, que busca satisfacer el carácter impulsivo libre y movimientos reiterados; a partir del cual se relaciona y adapta con el medio ambiente satisfaciendo su necesidad de autonomía, integración social, explorando su contexto, haciendo uso de los materiales, durante el juego. De la misma manera;

Vigotsky (1924), en su Teoría socio cultural, afirma que el origen del juego radica en su naturaleza social en la necesidad de contacto del niño con lo demás (socialización); en la cual los niños con la cooperación con otros, logra adquirir roles complementarios al propio (cultura, valores y hábitos de vida cotidiana, etc). Tal como como afirma Arroyo & Silva (2015, p.29). De la misma manera, la Teoría culturalista de transmisión de tradiciones y valores de Huizinga & Caillois (1968); citado por; Delgado (2011, p.14), en su libro “Juego Infantil y su Metodología”, considera al juego como una herramienta de transmisión cultural que permite asimilar tradiciones, costumbres, patrones culturales, normas sociales, hábitos y representaciones del mundo. Por su parte Bronfenbrenner (1987), citado por; Delgado (2011, p.14) en su teoría ecológica, afirma que existe correspondencia entre el juego de los niños y su entorno en el que viven. La percepción del ambiente es más determinante, que la realidad objetiva.

Por otra parte, el fundamento etnológico del Juego, según, UNESCO (1980, p. 19), “El Niño y el Juego”. Sostiene que, el juego es una actividad esencial para el niño y la niña, que implica actividad natural de la especie humana, practicada en todas las culturas y civilizaciones, con variación o diversidad según los contextos sociales y geográficos; como afirma: Panez (2000) y Ponce (2009), citado por Fourment (2012, p.2). Según los etnólogos los juegos proporcionan al niño, un medio de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica. Asimismo es un vehículo para la transmisión de una forma de vida social y cultural; como afirma, Dogbeh y Diaye, citado por: UNESCO (1980, p. 17).

Por otro lado, el fundamento pedagógico, refiere que, los aprendizajes de los estudiantes se efectúan a partir de las propias experiencias y en contacto con la realidad y los juegos cooperativos como elemento mediador entre los actores educativos, que se convierten como medios de desarrollo del pensamiento y de la actividad de aprendizaje; como afirma Ausubel. (1976) citado por Rodríguez (2004). De la misma manera, Decroly, Froebel, Montessori y Agazzi, citado por Sarlé & Rodríguez & Rodríguez (2010). “El juego en el Nivel Inicial”; sostienen que, las actividades lúdicas son métodos y técnicas de enseñanza y los materiales didácticos son medios de aprendizaje del niño preescolar. Por su lado; Orlick (1990), citado por Sarlé & Rodríguez & Rodríguez (2010); menciona que, “jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños/niñas”.

Por consiguiente podemos afirmar que los juegos en los niños de edad preescolar, son muy importantes porque generan espacios formales de aprendizaje, les permite manejar y explorar diversos materiales en diferentes contextos sociales y culturales; favoreciendo ejercitar funciones cognitivas, el desarrollo de emociones positivas, como: negociar con otros, ayudar al compañero,

aprender a coordinar acciones con sus pares, compartir el espacio y materiales lúdicos desarrollando cierto grado de confianza con sus compañeros de juego. Asimismo, los juegos, ofrecen al niño espacios y oportunidad de ejercitar su fuerza de voluntad y autoestima, de resolver algunos problemas que se generan por sus propios errores, enriqueciendo su autonomía e integración y el actuar en grupo (socialización).

Teniendo en cuenta las pesquisas realizadas, la investigación de los juegos cooperativos y convivencia escolar se justifica por conveniencia, dado su importancia como un recurso pedagógico y estrategia de atención educativa a la expresión de impulsividad de los niños y niñas de 5 años y favorecer su socialización y desarrollo emocional, afectivo y motriz de manera adecuada, en las instituciones educativas de nivel inicial.

Esta investigación se justifica, por conveniencia, porque la aplicación de los juegos cooperativos en el desarrollo de sesiones de aprendizaje, contribuye a la mejora de convivencia escolar, favoreciendo el desarrollo cognitivo, emocional y psicomotriz del niño y niña de educación inicial.

Respecto al valor teórico de la investigación es aportar con información válida y confiable sobre el juego cooperativo como una herramienta metodológica para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de 5 años de nivel inicial, teniendo en cuenta los fundamentos del juego cooperativo sostenida por: Orlick (1990) citado por Mejía (2006, p.9).

En cuanto a relevancia social, la investigación sobre los juegos cooperativos resulta impactante en la educación inicial, por contribuir en la formación de la personalidad del niño y niña y el desarrollo cognitivo, motriz, emocional y las actitudes de ayuda, expresión de impulsividad y participación activa en la construcción de la convivencia escolar favorable para los aprendizajes.

Implicancias prácticas, la investigación busca contribuir a la disminución de problemas de violencia y agresividad escolar en las instituciones educativas del nivel inicial, con el desarrollo de juegos cooperativos en las aulas de educación inicial, se mejora la convivencia escolar, para el logro de aprendizaje de calidad. Como afirma el investigador, Montilla(2009)

Utilidad metodológica, esta investigación contribuye con instrumento estandarizado, válido y confiables, para las futuras investigaciones, la lista de cotejo, elaborado para este estudio, considerando las dimensiones: Aprender convivir, aprender a relacionarse, aprender a cumplir normas de la variable convivencia escolar de los estudiantes de 5 años de educación inicial.

1.1. Problema:

En el mundo actual, los problemas sociales y los actos de violencia, aumentan en mayor proporción en todos los niveles de la sociedad; situación, que mayor interés ha causado en la población en general y un espacio importante en búsqueda de soluciones en el ámbito educativo, tema que vuelve muy relevante la preocupación por la existencia de un buen clima afectivo y emocional en la escuela y en el aula, que es una condición fundamental para que los alumnos aprendan y participen plenamente en la clase, como señalan; Blanco (2005) y Cohen (2006; Cohen, McCabe, Michelli, & Pickeral, (2009), citado por López (2015). Convivencia Escolar. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Por otra parte, los comportamientos violentos y de agresividad en las relaciones entre escolares; han afectado la convivencia escolar adecuada en las instituciones educativas, como se observó en los registros de incidencias de las instituciones educativas de estudio. Respecto a los antecedentes de las variables de estudio, a nivel nacional e internacional, existen escasos estudios de investigación sobre juegos cooperativos y convivencia escolar en nivel inicial, que para efectos de este estudio se consideran los siguientes:

Según, el diario El País. En la ciudad de Trondheim, Noruega, existe un alto índice de violencia entre estudiantes de edad preescolar, tal como evidencia la muerte de una niña de cinco años; por sus tres amigos de seis años, quienes jugaban juntos momentos antes del hecho. Este caso indica que algunas peleas habituales; pueden provocar violencia incontrolable, empeorando los hechos con influencia de un líder de tendencias negativas.

Por otra parte, el diario Cooperativa. Cl/noticias –Chile, señala que la América latina es la región, con más violencia escolar en el mundo, ocasionado por las grandes desigualdades sociales y económicas existente en este continente; como se observa en el Jardín Infantil San Vicente de Paul de Cajicá, Cundimarca, Bogotá, Colombia, niños y niñas con comportamientos de agresión física y verbal permanente, con padres de familia con poca disponibilidad de tiempo para atender a hijos, dificultando la mejora de la convivencia escolar. Además, señala que, Argentina es el país, con alto índice de violencia a nivel de la región, con 30 % de maltrato verbal entre estudiantes, seguido de Perú, Costa Rica y Uruguay, con mismo porcentaje, y con violencia física entre estudiantes, cinco países muestran altos niveles: Argentina (23,5 %), Ecuador (21,9%), República Dominicana (21,8%), Costa Rica (21,2%) y Nicaragua (21,2 %) y el país con menor porcentaje, Cuba (4.4%).

Según, el artículo publicado por Educarchile, señala que, en Chile el 62,5% de las agresiones ocurren en la sala de clases, comportamientos de agresión física, verbal y discriminación, por parte de los estudiantes a sus compañeros, afectando el clima escolar del aula. Asimismo señala que, en las instituciones de nivel preescolar ciclo II (4 a 6 años), los casos de violencia y agresividad es de 15% en los niños y niñas, siendo los niños con mayor agresión física que las niñas. En función a nivel socioeconómico, los estudiantes de nivel socioeconómico alto, incurren en agresiones verbales o psicológicas y en los de nivel bajo, predomina la agresión de tipo físico. Por otra parte, la violencia escolar en el Perú, según datos oficiales del Ministerio de Educación se ha incrementado, desde setiembre de 2013 a abril de 2016, el sistema especializado en reporte de casos sobre violencia escolar (Siseve), registró 6,300 casos, de los cuales 2,019, fueron reportados en 2014 y 3,641 durante 2015, lo que significa que en el último año hubo un incremento del 75%. Los comportamientos observados han sido agresiones físicas y verbales entre compañeros, siendo la mayoría de escolares agresores provenientes de hogares con violencia familiar o hijos abandonados. Un 58% de víctimas de violencia escolar son hombres, mientras que el 42% son mujeres. Según capital de regiones, Lima es la provincia con mayor incidencia de casos de violencia escolar, seguida de Ayacucho, Junín, Puno y Ancash. A nivel de Huaraz, en instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla” Huaraz-2016; según los cuadernos de registros de incidencias, se observó el registro de casos de agresión física y verbal, ocurrido dentro del aula y durante el recreo; con solución a nivel de aula. La existencia de estos casos de agresividad escolar en las instituciones educativas de inicial, nos impulsa a la necesidad de proponer estrategias para mejorar la convivencia escolar en este nivel, cuya pregunta al problema de investigación fue:

¿Cómo influyen los Juegos Cooperativos en la mejora de la Convivencia Escolar en Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016?

1.2. Hipótesis:

1.2.1. Hipótesis General:

Hi. La aplicación de los Juegos Cooperativos, mejora significativamente la Convivencia Escolar de los Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016.

Ho. La aplicación de los Juegos Cooperativos, no mejora significativamente la Convivencia Escolar de los Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016.

1.2.2. Hipótesis específico

H₁. Aplicando los juegos cooperativos, se mejora significativamente la dimensión aprender a convivir de la convivencia escolar de estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016.

H₀. La aplicación de los juegos cooperativos, no mejora significativamente la dimensión aprender a convivir de la convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016 .

H₂. La aplicación de los juegos cooperativos, mejora significativamente la dimensión aprender a relacionarse, respecto a la convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016.

H₀. La aplicación de los juegos cooperativos, no mejora significativamente la dimensión aprender a relacionarse de la convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016.

H₃. La aplicación de los juegos cooperativos, mejora significativamente la dimensión aprender a cumplir normas de la convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016.

H₀. La aplicación de los juegos cooperativos, no mejora la dimensión aprender a cumplir normas en la convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016.

1.3. Objetivos:

1.3.1 General:

Demostrar que, con la aplicación de los juegos cooperativos, mejora significativamente la convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016.

1.3.2. Objetivo específico:

Validar la eficiencia y eficacia de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar de los estudiantes de Institución Educativa de la red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016

Establecer, si los juegos cooperativos, mejora significativamente la dimensión aprender a convivir de la convivencia escolar de estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqlla”, Huaraz, 2016.

Comprobar, si los juegos cooperativos, mejora significativamente la dimensión aprender a relacionarse de la convivencia escolar de estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqlla”, Huaraz, 2016.

Establecer si los juegos cooperativos, mejora significativamente la dimensión aprender a cumplir normas de la convivencia escolar de estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqlla”, Huaraz, 2016.

CAPITULO II

MARCO METODOLÓGICO

II. MARCO METODOLÓGICO

En este estudio de investigación titulada: Juegos cooperativos, para la mejora de la convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016. Se propuso dos variables:

2.1. Variables:

2.1.1. Variable independiente: Juego cooperativo

Es el conjunto de “actividades lúdicas colectivas, en la cual las metas de los participantes son compatibles y sin oposición entre las acciones de los mismos, que buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñan el mismo papel o roles complementarios”, define Velázquez (2004, p.45). Mientras, Gutiérrez (1997, p.120), afirma que, “con el juego se favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas; se compensan las situaciones desagradables y se alivian las cargas agresivas”. En este estudio la variable independiente “juegos cooperativos”, es considerada como la causa del cambio que se aprecia en la mejora de la convivencia escolar de los estudiantes.

2.1.2. Variable dependiente: Convivencia escolar

Es un conjunto de relaciones personales y grupales que configuran la vida escolar, implica una construcción colectiva, con responsabilidad compartida por todos los integrantes de la comunidad educativa. Es “El proceso mediante el cual todos los miembros de la comunidad educativa aprenden a vivir con los demás”, tal como establece, Carretero (2008). Citado por Bravo, I. & Herrera, L. (2011, p.174). En este sentido, la variable dependiente; convivencia escolar es el resultado o efecto de juegos cooperativos desarrollado con los estudiantes del grupo de estudio.

2.2. Operacionalización de variables.

TITULO: Juegos cooperativos, para la mejora de la convivencia escolar de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “Kushi qaqlla”, Huaraz, 2016.

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	Escala de Medición
VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGO COOPERATIVO	Los juegos cooperativos se definen como aquellos en los que todos los participantes del grupo –pequeño y heterogéneo– dan y reciben ayuda para lograr metas comunes. Estos juegos tienen como finalidad la comunicación, la cohesión y la confianza entre los participantes; les enseña a aceptarse, cooperar y compartir Garaigordobil. (2003).	El juego es la expresión natural de impulsividad del niño y niña en el desarrollo físico, cognitivo y emocional. En ese sentido los juegos cooperativos favorecen el desarrollo integral del estudiante. En la implementación se seguirá la metodología estratégica siguiente: Desarrollo de sesiones de aprendizaje con proceso pedagógico siguiente: a. Inicio. b. Desarrollo c. Cierre. - Relajación. - Evaluación	Transformación personal	Autoconocimiento	Toma decisiones propias en situaciones de juego u otras actividades	Escala nominal SI, NO.
					Se identifica como niño o niña, valorando sus cualidades	
				Autoestima	Se siente seguro cuando juega con sus compañeros	
					Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as	
				Desarrollo moral	En su interacción con sus pares dice: permiso, gracias, disculpa	
					Respeto la opinión de sus compañeros/as	
			Transformación Colectiva	Afirmación	Actúa por iniciativa en situaciones de juego u otras actividades	
					Muestra seguridad durante el desarrollo de clase	
				Confianza	Disfruta al jugar expresando su placer con sonrisas	
					Considera amigos a los participantes del juego.	
				Cooperación	Participa con alegría en juegos de grupo.	
					Ayuda a sus compañeros/as, durante las actividades de juego	
			Transformación Social.	Regulación de conflictos	Ayuda a resolver conflictos, que se generan en el juego.	
					Propone alternativas de solución para resolver problemas en situaciones de juego	
Estima a otro	Incluye a sus compañeros en los juegos que realiza					
	Se dirige a sus compañeros con palabras amables.					
	Respeto	Respeto los acuerdos, durante las actividades de juego.				

					Demuestra valores establecidas, durante las situaciones de juego.
<p>VARIABLE DEPENDIENTE CONVIVENCIA ESCOLAR</p>	<p>Es amplia red de relaciones que se establecen entre todos los actores de un centro educativo docentes, estudiantes y familias), que tienen una incidencia significativa en el desarrollo ético, socio-afectivo e intelectual de las, los estudiantes. Ministerio de Educación-Chile, (2010).</p>		<p>Aprender a convivir</p>	<p>Interacción con los demás</p>	1.1.¿Toma decisiones en situaciones de juego u otras actividades?
					1.2.¿Se identifica como niño o niña, reconociendo sus cualidades?
					1.3. ¿Muestra seguridad al jugar con sus compañeros?
					1.4. ¿Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as?
				<p>Comunicación y correspondencia</p>	1.5. ¿En su interacción con sus pares dice: permiso, gracias, disculpa?
					1.6.¿Respeto la opinión de sus compañeros/as?
					1.7.¿Demuestra buen comportamiento durante la clase ?
				<p>Cooperación</p>	1.8.¿Considera amigos/as a los participantes del juego?
					1.9.¿Realiza trabajos grupales con sus compañeros/as en armonía
					1.10.¿Ayuda a sus compañero/a, durante las actividades de juego?
			<p>Aprender a relacionarse</p>	<p>Habilidades Sociales</p>	2.1.¿Saluda a la profesora y compañeros/as cuando llegan al aula ?
					2.2. ¿Muestra amabilidad a sus compañeros, durante el juego y otras actividades?
					2.3. ¿En su interacción con sus pares dice: permiso, gracias, disculpa?
					2.4. ¿Respeto la opinión de sus compañeros/as?
					2.5. ¿Disfruta al jugar expresando su placer con sonrisas?
					2.6. ¿Colabora en el reparto y recojo de los materiales de juego?
					2.7. ¿Demuestra disposición para ayudar a los que necesitan?
					2.8. ¿Comunica al docente de situaciones que ocurren en el aula?
					2.9. ¿Es amable con sus compañeros en el juego y otras actividades?
					<p>Pertinencia</p>
<p>Aprender a cumplir normas</p>	<p>Compromiso con la conservación</p>	3.1 ¿Incluye a sus compañeros/as en los juegos y actividades que realiza?			
		3.2 ¿ Participa en juegos cooperativos, respetando reglas y consignas ?			
		3.3 ¿ Respeto consignas y acuerdos durante las situaciones de juego?			

				Manejo de Conflicto	3.4 ¿ Ayuda a mantener el aula limpia y ordenado?	
					3.5 ¿Ordena los materiales después de utilizarlos en cada actividad ?	
					3.6. ¿ Utiliza adecuadamente sus útiles escolares de trabajo?	
					3.7.¿Demuestra tolerancia e situaciones de conflicto con sus compañeros de juego?	
					3.8.¿Muestra buen comportamiento, durante los juegos y otras actividades?	
					3.9 ¿Ayuda a conciliar a sus compañeros/as ante un problema.?	
					3.10¿Propone alternativas de solución para resolver problemas, generados durante las actividades?	

Fuente: Martínez & Moncada (2011), tesis: “Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Técnica N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”-Chimbote”.

2.3. Metodología.

El método empleado en esta investigación es el experimental, al respecto; Carrasco (2006), define, “como los modos, las formas, las vías o caminos más adecuados para lograr objetivos previamente definidos”. En ese sentido, se realizó la manipulación de la variable independiente (Juegos cooperativos), para conocer su incidencia en la variable dependiente Convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016.

2.4. Tipo de estudio.

Teniendo en cuenta la finalidad de la presente investigación, el estudio fue una investigación aplicada, porque su propósito fue mejorar la convivencia escolar de los estudiantes de 5 años de nivel inicial. Según su carácter, ha sido una investigación experimental, porque utilizando esta metodología llegó a evidenciar la poca práctica de juegos y actividades lúdicas en el aula, como una de las causas para una inadecuada integración y relación entre escolares y con la aplicación de los juegos cooperativos, permitió un control sistémico de variables. Según su naturaleza, fue una investigación cuantitativa, porque centró su estudio en aspectos observables y susceptibles de cuantificación y utilizó, las pruebas estadísticas para analizar datos; a la vez comprobó la hipótesis con las pruebas estadísticas para obtener resultados significativos; como afirman; Hernández & Fernández & Baptista (2006, p. 5), que “el enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”. Según el alcance temporal fue una investigación transversal; porque, realizó el estudio del hecho en un periodo de tiempo determinado; comparando las observaciones en el grupo control y experimental (pre test y pos test). Según la orientación que asume, fue una investigación de aplicación; porque permitió solucionar la problemática de convivencia escolar, presentada en las instituciones educativas de Inicial de la red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016; para lo cual se aplicó los juegos cooperativos como propuesta pedagógico, teniendo en cuenta fundamentos teóricos, psicológicos, sociológicos y pedagógicos del juego.

2.5. Diseño.

El estudio estuvo enmarcado dentro del diseño experimental del tipo cuasi experimental con pre y pos prueba, como señala Hernández, Fernández & Baptista (2007). Los grupos de estudio estuvo conformado por grupos intactos, denominados control y el otro experimental; puesto que, los sujetos incluidos en dichos grupos de estudio ya estaban asignados; luego procediendo a manipular deliberadamente la variable independiente.

En el estudio realizado, el diagrama empleado fue el siguiente:

	Pretest		Posttest
GC:	O ₁	-	O ₃
GE:	O ₂	X	O ₄

Donde:

GC: Grupo de control, autoaprendizaje sin aplicación de juegos cooperativos.

GE: Grupo experimental, autoaprendizaje con la aplicación de juegos cooperativos para mejora de la convivencia escolar.

X: Tratamiento con la propuesta: juegos cooperativos para mejora de la convivencia escolar.

- : Tratamiento sin la aplicación de la propuesta de juegos cooperativos.

O₁: Observación Inicial del Grupo Control

O₂: Observación Inicial del Grupo Experimental

O₃: Observación Final del Grupo Control

O₄: Observación Final del Grupo Experimental

2.6. Población, muestra y muestreo

2.6.1 Población

Tamayo & Tamayo (1997), define “La población como la totalidad del fenómeno a estudiar donde la unidad de población posee una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”. De esta forma la población, para la investigación, estuvo conformada por 110 estudiantes de las secciones de 5 años de las Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqlla”, Huaraz-2016.

Cuadro N° 1

Distribución de la población de estudiantes de las instituciones educativas de inicial de la red “Kushi qaqla” del Distrito de Huaraz-2016

Instituciones Educativas de Inicial de la red “kushi qaqla” Huaraz-2016	Número de estudiantes de 5 años
Institución Educativa N° 682-Vista Alegre	20
Institución Educativa N° 393-Macashca	12
Institución Educativa N° 336 – Coyllur	12
Institución Educativa N° 86005-R. Palma-S. Nicolás	10
Institución Educativa N° 86694 – Tacllan	28
Institución Educativa N° 420-3 Antonio Raimondi	28
Total	110

Fuente: Informe Estadístico 2016- UGEL. Huaraz.

2.6.2 Muestra

Carrasco (2009), define a la muestra como “una parte o fragmento representativo de la población cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo fiel de ella, de tal manera que los resultados obtenidos puedan generalizarse a todos los elementos que la conforman”. En esta investigación se consideró el muestreo del método no probabilístico por conveniencia; puesto que los grupos previamente ya estaban establecidos, del cual se determinó dos grupos de estudio; conformada por 56 estudiantes, considerando el carácter homogéneo de la muestra, por los criterios de componentes similares: por la ubicación geográfica de las instituciones educativas en zona de periferie de la ciudad, una de las instituciones, ubicados en marginal del rio santa y la otra institución al margen del rio quillcay, por nivel educativo inicial, mismo año de estudio: estudiantes de 5 años de edad, mismo número estadístico de estudiantes: 28 estudiantes en cada institución, tal como se presenta en el siguiente cuadro:

Cuadro N° 2

Distribución de la muestra de estudiantes de 5 años de las instituciones educativas de nivel inicial de la red “kushi qaqla” de Huaraz-2016

Red Educativa “kushi qaqla” de Huaraz-2016		
Grupos	Institución Educativa	N° de Estudiantes 5 años
control	Institución Educativa N° 86694 Taclán	28
experimental	Institución Educativa N° 420-3 Antonio Raimondi	28
Total		56

Fuente: Nómina de matrícula escolar 2016

Cuadro N° 3

Distribución de la muestra de estudiantes de 5 años por sexo de las instituciones educativas de nivel inicial de la red “kushi qaqla” de Huaraz-2016

Grupo	Sexo		N° de Estudiantes 5 años
	M	H	
Grupo Experimental	14	14	28
Grupo Control	13	15	28
Total	27	29	56

Fuente: Nómina de matrícula escolar 2016

2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.7.1. La técnica.

La técnica que se eligió para el desarrollo de esta investigación fue la observación, por adecuarse a las características de este estudio; asimismo permitió la recolección de datos a través de la percepción directa de los hechos educativos; tal como sostiene; Marshall & Rossman (1989, p.79), citado por Kawulich (2005), definen la observación como; "la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido para ser estudiado". Además, para este estudio se seleccionó a uno de los instrumentos de la observación que es la lista de cotejo.

2.7.2. Instrumento. Lista de cotejo

Balestrini (1998, p. 138), citada por Mendoza & Salalá & Argueta & Gidi (2013). Define a la lista de cotejo; como una “herramienta que se puede utilizar para observar sistemáticamente un proceso a través de una lista de preguntas cerradas”. En ese sentido el instrumento que se aplicó en esta investigación es la lista de cotejo, que consta de 30 ítems y están relacionados a la variable dependiente; la convivencia escolar: con 10 ítems relacionados a la dimensión Aprender a convivir, 10 ítems, relacionados a la dimensión aprender a relacionarse y 10 ítems relacionados a la dimensión aprender a cumplir normas. Instrumento mediante el cual se observó el nivel de convivencia escolar de los estudiantes a través del docente mediador de aula de 5 años de las instituciones educativas de inicial de la red “kushi qaqla” de Huaraz-2016, del grupo control y experimental.

Técnicas	Instrumentos
La técnica elegida para el desarrollo de la presente investigación fue la observación, por adecuarse a las características del estudio.	La lista de cotejo, aplicado en la presente Investigación, consta de 30 ítems y están relacionados a la variable dependiente; la convivencia escolar: con 10 ítems relacionados a la dimensión Aprender a convivir, 10 ítems, relacionados a la dimensión aprender a relacionarse y 10 ítems relacionados a la dimensión aprender a cumplir normas. De naturaleza dicotómica, con valoración si = 1 y no = 0 siendo estas respuestas únicas para medir la intensidad del instrumento de acuerdo a las preguntas estructuradas

2.8. Métodos de análisis de datos:

En esta investigación se empleó la estadística descriptiva e inferencial, para el análisis descriptivo se utilizó la media y desviación estándar, coeficiente de variación (cv) de los dos grupos de comparación con su respectivo diagrama de caja y bigote, de las dimensiones de la convivencia escolar, Aprender a convivir, Aprender a relacionarse y Aprender a cumplir normas a nivel total y por dimensiones.

Para contrastar la hipótesis de la convivencia escolar de los estudiantes de la red “Kushi qaqla” y la D1. Aprender a convivir se utilizó la prueba: t student; para muestras independientes con cuyos datos han sido medidos en una escala nivel nominal.

Para contrastar las hipótesis de las dimensiones de la convivencia escolar, D2. Aprender a relacionarse y D3. Aprender a cumplir normas de la investigación, por regla estadística se aplicó la prueba de t student para contrastar las hipótesis para los grupos tanto en el pre test y postest, con un nivel de significancia: $\alpha=0,05$ ($p<0,05$). (error muestral).

Validación y confiabilidad del instrumento

Tabla 01

Categorización de la variable convivencia escolar y sus dimensiones

Baremos de la variable de investigación

Dimensiones	Niveles de calificación del instrumento de evaluación		
	Malo	Regular	Bueno
Convivencia escolar	00 – 10	11 – 20	21 – 30
Aprender a convivir	00 – 03	04 – 07	08 – 10
Aprender a Relacionarse	00 – 03	04 – 07	08 – 10
Aprender a cumplir normas	00 – 03	04 – 07	08 – 10

Fuente: Elaborado para el estudio

Validez a juicio de Expertos.

El instrumento de investigación fue sometido a la opinión de expertos a quienes se consultó la validez y aplicabilidad; para ello se les entregó un formato de validación, donde emitieron sus opiniones acerca del contenido del instrumento. Sus opiniones y sugerencias fueron tomadas en cuenta para modificar el instrumento y elaborar la versión definitiva del mismo. (Ver anexo 02), quienes dictaminaron oportunos y favorables.

Las valoraciones emitidas a juicio de expertos, se sometieron al nivel de evaluación del instrumento mediante la prueba binomial dado que las apreciaciones del criterio sobre coherencia, claridad y pertinencia fueron respuestas de Si y No

Como se aprecia en la tabla 2, el grado de significancia alcanza el nivel de 0,000 inferior a 0,05 por lo tanto se dictamina que el instrumento es válido para el presente estudio, asimismo los valores observados son superiores al 90% de aceptabilidad de un total de 30 ítems, lo cual no perjudica el estudio por lo tanto se aplica el instrumento con la totalidad de los ítems previstos.

Confiabilidad del Instrumento.

Para la confiabilidad del instrumento se aplicó la prueba de confiabilidad de Kuder Richardson Kr20, este instrumento es para la medida de escala dicotómica (Respuesta correcta = 1 y Respuesta incorrecta = 0). La muestra piloto se realizó en 15 estudiantes, cuyas características son similares a la muestra en investigación. Una vez ordenado los datos se obtuvo los resultados de desviación estándar, el promedio y la varianza de cada uno de los ítems de los test de investigación, finalmente para obtener el coeficiente de cada uno de los test se aplicó la fórmula de Kuder Richardson Kr20.

K	el número de ítems del instrumento.
Spq	sumatoria de la varianza individual de los items
St''	Varianza total de la prueba.
Kr20	Coeficiente de Kuder Richardson.

Resultados estadísticos de fiabilidad: lista de cotejo aplicado en la IE. N° 420-3 Antonio Raimondi - Huaraz.

TABLA 1*Resultado de encuesta por Kr 20*

Kuder Richardson Kr 20	N° de encuestados
0,67	15

Fuente: Spss, versión 22

Descripción: El instrumento de investigación para la prueba piloto fue medido por Kr 20, el coeficiente obtenido es de 0,67, lo cual indica que el instrumento en su versión de 30 ítems tiene una “Alta confiabilidad”. (Anexo 03), lo cual nos llevara a resultados óptimos y muy significativos para nuestra investigación.

La prueba de normalidad Shapiro Wilk, para las variables de estudio en el pretest y postet comparando los datos del grupo de control y del grupo experimental

TABLA 2**PRUEBA DE NORMALIDAD SEGÚN SHAPIRO WILK**

CONVIVENCIA EN EL AULA	Grupo Control			Grupo Experimental			Prueba inferencial
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.	
PRETEST							
Convivencia escolar	,943	28	,131	,163	28	,163	T- student
D1.Aprender a Convivir	,943	28	,130	,765	28	,000	T- student
D2.Aprender a Relacionarse	,875	28	,003	,852	28	,000	T- student
D3.Aprender a Cumplir normas	,792	28	,000	,907	28	,000	T- student
POSTEST							
Convivencia escolar	,970	28	,576	,774	28	,000	T-student
D1.Aprender a Convivir	,943	28	,130	,753	28	,000	T-student
D2,Aprender a Relacionarse	,882	28	,004	,680	28	,000	T- student
D3.Aprender a Cumplir normas	,873	28	,003	,717	28	,000	T- student

De la tabla 2, se observa las pruebas utilizadas para las comparaciones entre el grupo de control y el grupo experimental. Del cuadro se observa que los datos de la variable convivencia escolar (suma) provienen de una distribución normal, las dimensiones provienen de una distribución libre con ($p=0.00$).

Prueba de homogeneidad de varianzas para los grupos según pre test y post test

Test de Levene:

Importancia de la homocedasticidad. Es una prueba estadística inferencial utilizada para evaluar la igualdad de las varianzas para una variable calculada para dos o más grupos. Algunos procedimientos estadísticos comunes asumen que las varianzas de las poblaciones de las que se extraen diferentes muestras son iguales. La prueba de Levene evalúa este supuesto.

Es una de las principales propiedades que, debe poseer un conjunto de datos para la realización de múltiples análisis inferenciales, en los que la homogeneidad de varianzas u homocedasticidad, es un requerimiento de una gran importancia.

Planteamos nuestras hipótesis

H0: Existen diferencias significativas entre las varianzas de los 4 grupos

H1: No existen diferencias significativas entre las varianzas de los 4 grupos

Nivel de Significancia = $5\%=0.05$

Toma de decisión:

Si p (valor) > 0.05 entonces rechazamos la Hipótesis nula y nos quedamos con la Hipótesis del investigador.

TABLA 3

Prueba de Levene para la homogeneidad de las varianzas de los datos del grupo de control y del grupo experimental.

Variable	Pretest			Postest		
	F	Sig.	Resultado	F	Sig.	Resultado
Convivencia escolar	0.043	0.828	Varianzas iguales	0.160	0.690	Varianzas iguales

Fuente: Reporte del SPSS 22.0

De la tabla 3, se observa que los datos del grupo de control y del grupo experimental presentan igualdad de varianzas en el pretest y el postest.

Estadísticos de confiabilidad.- para medir el grado de confiabilidad del instrumento tanto en el grupo control y experimental se empleó la prueba Kuder-Richardson Kr20, para variables en escala dicotómica según, Pretest y Postest. Siendo esos resultados altamente confiables para la investigación.

TABLA 4

Variable en Estudio	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	Prueba de Kuder-Richardson Kr20			
	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Convivencia escolar	0.68	0.69	0.72	0.8

Fuente: Reporte del SPSS 22.0

2.9. Aspectos Éticos.

Anonimato: El estudio se reservará a ocultar la identidad o la personalidad de los informantes.

Confidencialidad: el investigador se reserva el derecho de privacidad en el desarrollo del estudio y las informaciones que requiera su reserva.

Beneficencia: el investigador asumirá una actitud constructiva de ayuda, contribución a las instituciones y al prójimo en su mejora sin interés o cambio de algo.

Veracidad de la información: las cuestiones, hechos, declaración, entre otras cuestiones, desarrolladas en el estudio guardaran estricta conformidad con la verdad.

Objetividad: la información que se brinda se basara en la ausencia de prejuicios e intereses personales. Los hechos y los conceptos serán tratados como objetos y con responsabilidad.

CAPITULO III

RESULTADOS

III. RESULTADOS

Descripción

Para la realización de la descripción de los resultados, primero se evaluó el supuesto de normalidad mediante la prueba de Shapiro Wilk, debido a que el tamaño de muestra es 30 y es recomendable para su uso para este tamaño de muestra y se comprobó la variable convivencia escolar que los datos provienen de una distribución normal ($p > 0.05$ significativo). respecto a las dimensiones los datos no provienen de una distribución normal tienen una distribución libre.

Para contrastar la hipótesis de la convivencia escolar, se utilizó la prueba t student, para muestras independientes con cuyos datos han sido medidos en una escala nivel ordinal.

Para contrastar la hipótesis respecto a la variable convivencia escolar, según dimensiones D1. Aprender a convivir, D2. Aprender a relacionarse, D3. Aprender a cumplir normas, se aplicó la prueba t student, para el conjunto de datos analizados para la variable dependiente y sus dimensiones.

3.1. Uso de tablas.

TABLA N° 1

Resultados individuales de la variable convivencia escolar y sus dimensiones, según Pre Test y Pos Test

N°	D1: Aprender a convivir				D2: Aprender a relacionarse				D3: Aprender a cumplir normas				Convivencia Escolar (total)			
	Pre Test		Pos Test		Pre Test		Pos Test		Pre Test		Pos Test		Pre Test		Pos Test	
	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel
1	2	M	5	M	10	B	10	B	8	R	8	R	22	R	25	B
2	6	R	6	R	10	B	10	B	9	B	9	R	25	B	25	B
3	8	R	8	B	1	M	4	R	8	R	9	R	20	R	20	R
4	4	R	8	M	10	B	10	B	9	B	8	R	24	B	28	B
5	8	R	8	B	8	B	6	R	8	R	9	R	24	B	26	B
6	5	M	5	R	8	B	8	B	8	R	9	R	23	R	23	R
7	6	R	6	R	8	B	8	B	9	B	8	R	24	B	24	R
8	7	R	6	R	10	B	10	B	9	B	10	B	27	B	26	B
9	7	R	6	R	10	B	10	B	6	M	8	R	27	B	26	B
10	5	M	4	R	7	R	7	R	9	B	9	R	21	R	20	R

11	7	R	7	R	10	B	10	B	9	B	8	R	26	B	26	B
12	7	R	7	R	7	R	7	R	8	R	9	R	24	B	24	R
13	8	R	8	B	10	B	10	B	9	B	10	B	28	B	28	B
14	7	R	7	R	6	R	6	R	8	R	9	R	23	R	23	R
15	10	B	9	B	10	B	10	B	9	B	8	R	29	B	28	B
16	5	M	4	R	6	R	6	R	9	B	9	R	20	R	19	M
17	7	R	6	R	7	R	7	R	6	M	7	M	20	R	19	M
18	7	R	7	R	8	B	8	B	7	R	8	R	22	R	22	R
19	7	M	4	R	7	R	7	R	6	M	6	M	20	R	17	M
20	9	B	9	B	10	B	10	B	6	M	6	M	28	B	28	B
21	6	R	6	R	4	M	4	R	8	R	8	R	18	M	18	M
22	6	R	6	R	5	R	5	R	7	R	8	R	18	M	18	M
23	8	R	9	B	8	B	8	B	8	R	7	M	24	B	24	R
24	3	M	3	M	10	B	10	B	9	B	9	R	22	R	22	R
25	7	R	7	R	5	R	5	R	6	M	6	M	18	M	18	M
26	3	R	6	M	8	B	5	R	9	B	9	R	17	M	23	R
27	4	M	5	M	2	M	1	M	8	R	8	R	13	M	15	M
28	8	R	9	B	8	B	8	B	8	R	8	R	24	B	24	R
Suma	177		181		788,0 0		632,0 0		702,50		561,0 0		631		639	
Media	6.32		6.46		7.61		7.50		7.96		8.21		22.54		22.82	
Desv.tipi ca	1.887		2.01		2.48		2.41		1.10		1.07		3.776		3.722	
CV	30%		31%		33%		32%		14%		13%		17%		16%	

Fuente: Resultados del pre y post test del grupo control

Leyenda:

Nivel de Convivencia Escolar	
M	Mala
R	Regular
B	Buena

TABLA N° 2

Resultados individuales de la variable Convivencia Escolar y sus dimensiones, según Pre Test y Pos Test en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqlla”, Huaraz, 2016.

N°	D1: Aprender a convivir				D2: Aprender a relacionarse				D3: Aprender a cumplir normas				Convivencia Escolar (total)			
	Pre Test		Pos Test		Pre Test		Pos Test		Pre Test		Pos Test		Pre Test		Pos Test	
	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel
1	2	M	10	B	10	B	10	B	9	R	10	B	22	B	30	R
2	9	B	9	B	10	B	10	B	9	R	10	B	28	B	28	B
3	9	B	10	B	4	B	10	B	8	R	10	B	21	R	28	R
4	5	R	10	B	10	B	10	B	7	M	10	B	25	B	30	B
5	9	B	10	B	6	R	10	B	9	R	10	B	25	B	30	B
6	9	B	10	B	10	B	10	B	9	R	10	B	29	R	30	R
7	6	R	10	B	8	B	10	B	8	R	10	B	24	R	30	B
8	7	R	10	B	10	B	10	B	9	R	10	B	27	B	30	B
9	7	R	10	B	10	B	10	B	9	R	10	B	27	B	30	B
10	5	R	9	B	7	M	10	B	8	R	9	B	21	R	28	R
11	7	R	10	B	10	B	10	B	9	R	9	B	26	B	29	B
12	7	R	10	B	7	R	10	B	10	B	10	B	24	R	30	B
13	8	B	10	B	10	B	10	B	10	B	10	B	28	B	30	B
14	7	R	10	B	6	R	10	B	9	R	10	B	23	R	30	R
15	10	B	10	B	10	B	10	B	10	B	9	B	29	B	30	B
16	10	B	10	B	6	R	10	B	10	B	9	B	25	M	30	R
17	8	B	8	B	7	M	7	R	7	M	10	B	21	M	22	R
18	8	B	8	B	8	B	8	B	8	R	7	R	23	R	24	R
19	8	B	8	B	7	R	7	R	7	M	10	B	21	M	22	R
20	9	B	10	B	10	B	10	B	10	B	9	B	28	B	30	B
21	6	R	8	B	4	R	7	R	8	R	10	B	18	M	23	M
22	6	R	7	R	8	B	8	B	7	M	7	R	21	M	22	M
23	8	B	9	B	8	B	8	B	8	R	10	B	24	R	25	B
24	7	R	9	B	10	B	10	B	9	R	9	B	26	R	28	R
25	7	R	8	B	5	R	9	B	6	M	8	B	18	M	23	M
26	3	M	9	B	8	B	8	B	9	R	9	B	20	R	26	M
27	4	M	7	R	1	B	8	B	8	R	8	B	13	M	23	M
28	8	B	8	B	8	B	8	B	8	R	9	B	24	R	24	B
Suma	199		257		218		258		238		262		661		765	
Media	7.11		9.18		7.79		9.21		8.50		9.36		23.61		27.32	

<i>Desv. típica</i>	1.97	1.02	2.35	1.13	1.07	0.91	3.76	3.15
<i>CV</i>	28%	11%	30%	12%	13%	10%	16%	12%

Fuente: Resultados del pre y post test del grupo control

Leyenda:

Nivel de Convivencia Escolar	
M	Mala
R	Regular
B	Buena

TABLA N° 3

Resultados variable Convivencia Escolar y sus dimensiones, según Pre Test y Pos test del grupo control y experimental en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016.

N°	D1:Aprender a convivir		D2:Aprender a relacionarse		D3:Aprender a cumplir reglas		Convivencia Escolar (Total)									
	Pre Test	Pos Test	Pre Test	Pos Test	Pre Test	Pos Test	Pre Test	Pos Test								
1	2	2	5	10	10	10	10	10	8	9	8	10	22	22	25	30
2	6	9	6	9	10	10	10	10	9	9	9	10	25	28	25	28
3	8	9	8	10	1	4	4	10	8	8	9	10	20	21	20	28
4	4	5	8	10	10	10	10	10	9	7	8	10	24	25	28	30
5	8	9	8	10	8	6	6	10	8	9	9	10	24	25	26	30
6	5	9	5	10	8	10	8	10	8	9	9	10	23	29	23	30
7	6	6	6	10	8	8	8	10	9	8	8	10	24	24	24	30
8	7	7	6	10	10	10	10	10	9	9	10	10	27	27	26	30
9	7	7	6	10	10	10	10	10	6	9	8	10	27	27	26	30
10	5	5	4	9	7	7	7	10	9	8	9	9	21	21	20	28
11	7	7	7	10	10	10	10	10	9	9	8	9	26	26	26	29
12	7	7	7	10	7	7	7	10	8	10	9	10	24	24	24	30
13	8	8	8	10	10	10	10	10	9	10	10	10	28	28	28	30
14	7	7	7	10	6	6	6	10	8	9	9	10	23	23	23	30
15	10	10	9	10	10	10	10	10	9	10	8	9	29	29	28	30
16	5	10	4	10	6	6	6	10	9	10	9	9	20	25	19	30
17	7	8	6	8	7	7	7	7	6	7	7	10	20	21	19	22
18	7	8	7	8	8	8	8	8	7	8	8	7	22	23	22	24
19	7	8	4	8	7	7	7	7	6	7	6	10	20	21	17	22
20	9	9	9	10	10	10	10	10	6	10	6	9	28	28	28	30
21	6	6	6	8	4	4	4	7	8	8	8	10	18	18	18	23
22	6	6	6	7	5	8	5	8	7	7	8	7	18	21	18	22
23	8	8	9	9	8	8	8	8	8	8	7	10	24	24	24	25
24	3	7	3	9	10	10	10	10	9	9	9	9	22	26	22	28
25	7	7	7	8	5	5	5	9	6	6	6	8	18	18	18	23
26	3	3	6	9	8	8	5	8	9	9	9	9	17	20	23	26
27	4	4	5	7	2	1	1	8	8	8	8	8	13	13	15	23
28	8	8	9	8	8	8	8	8	8	8	8	9	24	24	24	24
Suma	177	199	181	257	213	218	210	258	223	238	230	262	631	661	639	765
Media	6.32	7.11	6.46	9.18	7.61	7.79	7.50	9.21	7.96	8.50	8.21	9.36	22.54	23.61	22.82	27.32
Desv.tipica	1.89	1.97	1.67	1.02	2.48	2.35	2.41	1.13	1.10	1.07	1.07	0.91	3.78	3.76	3.72	3.15
CV	30%	28%	26%	11%	33%	30%	32%	12%	14%	13%	13%	10%	17%	16%	16%	12%

Fuente: Resultados del pre y post test del grupo control

TABLA N° 4

Ganancia pedagógica de la variable convivencia y sus dimensiones

Descriptivo	Ganancia Pedagógica Interna							
	D1: Aprender a convivir		D2: Aprender a relacionarse		D3: Aprender a cumplir normas		Convivencia Escolar (Total)	
	Pre Test (Exp - Con)	Pos Test (Exp - Con)	Pre Test (Exp - Con)	Pos Test (Exp - Con)	Pre Test (Exp - Con)	Pos Test (Exp - Con)	Pre Test (Exp - Con)	Pos Test (Exp - Con)
Media	0.79	2.71	0.18	1.71	0.54	1.14	1.07	4.50

Fuente: Tabla N° 3

Dimensión 1: Aprender a Convivir

a. **Media aritmética:** (\bar{x}): Al comparar los puntajes promedio alcanzado por los estudiantes se observó que, el puntaje promedio en el *Pre test* del grupo control es 6.32 y del grupo experimental 7.11; generando una diferencia promedio interna del de 0.79 puntos.

Asimismo, en el *Post test* del grupo control el puntaje promedio es 6.46 y del grupo experimental es 9.18; generando una diferencia promedio interna de 2.71 puntos.

b. **Desviación estándar k (S):** La variabilidad de los puntajes respecto al promedio en el *Pre test* del grupo control es de 1.89 y para el grupo experimental es de 1.97, mostrando menor dispersión respecto a los puntajes obtenidos en el grupo experimental, por una diferencia de 0.08 puntos.

Asimismo, en el *Pos test* la variabilidad en el grupo control es de 1.67 y para el grupo experimental es 1.02, mostrando mayor dispersión respecto al grupo experimental, por una diferencia de 0.65.

c. **Coefficiente de variación (CV):** La variación relativa de los puntajes del *Pre test* en el grupo control (30%) es superior al grupo experimental (28%), obteniendo una diferencia de 2%.

Asimismo, en el *Pos test* la varianza relativa de los puntajes en el grupo control (26%) es superior al grupo experimental (11%).

Los tres estadísticos obtenidos son indicadores de que existe diferencia entre el grupo control y experimental en los puntajes obtenidos antes de la aplicación y después de la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar.

Dimensión 2: Aprender a Relacionarse

a. **Media aritmética (\bar{x}):** Al comparar los puntajes promedio alcanzado por los estudiantes se observó que, el puntaje promedio en el *Pre test* del grupo control es 7.61 y del grupo experimental 7.79; generando una diferencia promedio interna del de 0.18 puntos.

Asimismo, en el *Post test* del grupo control el puntaje promedio es 7.50 y del grupo experimental es 9.21; generando una diferencia promedio interna de 1.71 puntos.

b. **Desviación estándar (S):** La variabilidad de los puntajes respecto al promedio en el *Pre test* del grupo control es de 2.48 y para el grupo experimental es de 2.35, mostrando menor dispersión respecto a los puntajes obtenidos en el grupo experimental, por una diferencia de 0.14 puntos.

Asimismo, en el *Pos test* la variabilidad en el grupo control es de 2.41 y para el grupo experimental es 1.13, mostrando mayor dispersión respecto al grupo experimental, por una diferencia de 1.28.

c. **Coefficiente de variación (CV):** La variación relativa de los puntajes del *Pre test* en el grupo control (33%) es superior al grupo experimental (30%), obteniendo una diferencia de 3%.

Asimismo, en el *Pos test* la varianza relativa de los puntajes en el grupo control (32%) es superior al grupo experimental (12%).

Los tres resultados estadísticos obtenidos en la variable convivencia escolar y sus dimensiones: aprender a convivir, aprender a relacionarse y aprender a cumplir normas, son indicadores de que existe diferencia entre el grupo control y experimental en los puntajes obtenidos antes de la aplicación y después de la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar.

Dimensión aprender a cumplir normas

a. **Media aritmética (\bar{x}):** Al comparar los puntajes promedio alcanzado por los estudiantes se observó que, el puntaje promedio en el *Pre test* del grupo control es 7.96 y del grupo experimental 8.50; generando una diferencia promedio interna del de 0.54 puntos.

Asimismo, en el *Post test* del grupo control el puntaje promedio es 8.21 y del grupo experimental es 9.36; generando una diferencia promedio interna de 1.14 puntos.

b. **Desviación estándar (S):** La variabilidad de los puntajes respecto al promedio en el *Pre test* del grupo control es de 1.10 y para el grupo experimental es de 1.07, mostrando

mayor dispersión respecto a los puntajes obtenidos en el grupo experimental, por una diferencia de 0.03 puntos.

Asimismo, en el *Pos test* la variabilidad en el grupo control es de 1.07 y para el grupo experimental es 0.91, mostrando mayor dispersión respecto al grupo experimental, por una diferencia de 0.16.

c. Coeficiente de variación (CV): La variación relativa de los puntajes del *Pre test* en el grupo control (14%) es superior al grupo experimental (13%), obteniendo una diferencia de 1%.

Asimismo, en el *Pos test* la varianza relativa de los puntajes en el grupo control (13%) es superior al grupo experimental (12%).

Los tres estadísticos obtenidos son indicadores de que existe diferencia entre el grupo control y experimental en los puntajes obtenidos antes de la aplicación y después de la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar.

VARIABLE CONVIVENCIA ESCOLAR

a. Media aritmética (\bar{x}): Al comparar los puntajes promedio alcanzado por los estudiantes se observó que, el puntaje promedio en el *Pre test* del grupo control es 22.54 y del grupo experimental 23.61; generando una diferencia promedio interna del de 1.07 puntos.

Asimismo, en el *Post test* del grupo control el puntaje promedio es 22.82 y del grupo experimental es 27.32; generando una diferencia promedio interna de 4.5 puntos.

b. Desviación estándar (S): La variabilidad de los puntajes respecto al promedio en el *Pre test* del grupo control es de 3.78 y para el grupo experimental es de 3.76, mostrando mayor dispersión respecto a los puntajes obtenidos en el grupo experimental, por una diferencia de 0.01 puntos.

Asimismo, en el *Pos test* la variabilidad en el grupo control es de 3.72 y para el grupo experimental es 3.15, mostrando mayor dispersión respecto al grupo experimental, por una diferencia de 0.57.

c. Coeficiente de variación (CV): La variación relativa de los puntajes del *Pre test* en el grupo control (17%) es superior al grupo experimental (16%), obteniendo una diferencia de 1%.

Asimismo, en el *Pos test* la varianza relativa de los puntajes en el grupo control (16%) es

superior al grupo experimental (12%).

Los tres estadísticos obtenidos son indicadores de que existe diferencia entre el grupo control y experimental en los puntajes obtenidos antes de la aplicación y después de la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar.

TABLA N ° 5

Puntaje obtenido de la evaluación de los juegos cooperativos en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqlla”, Huaraz, 2016

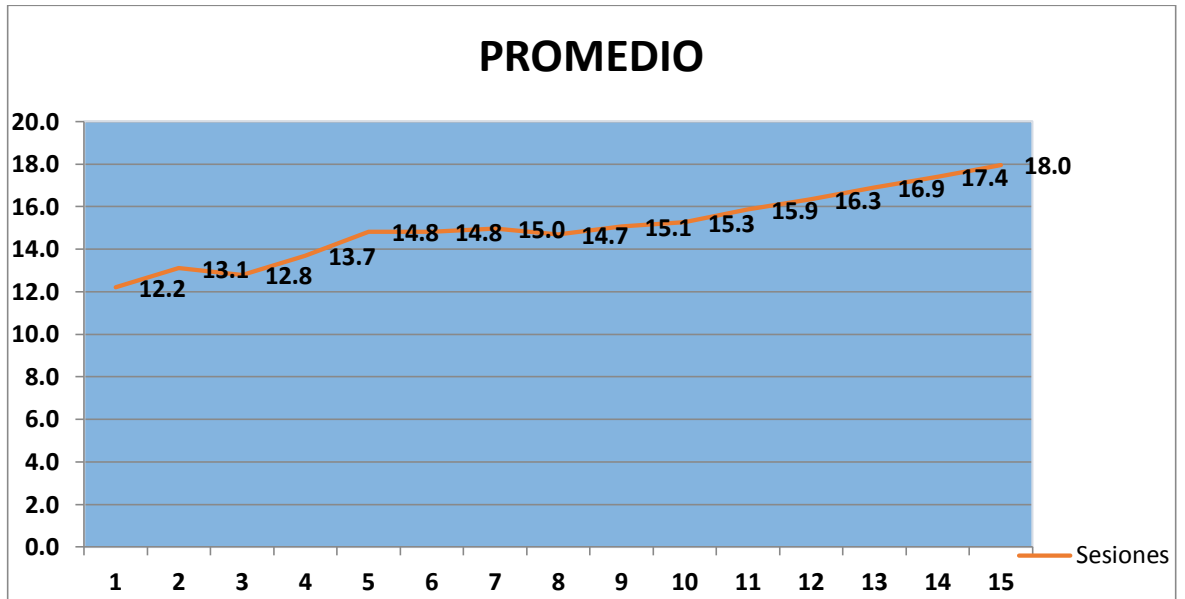
N°	SESIONES															Σ	
Ord	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	12	14	13	14	15	15	15	16	16	17	17	17	18	18	18	235	15.7
2	12	12	12	14	15	15	16	16	16	17	17	18	18	19	19	236	15.7
3	13	13	13	15	15	15	15	16	16	16	16	17	18	18	19	235	15.7
4	12	12	13	14	16	15	16	16	16	17	17	17	18	19	19	237	15.8
5	12	13	13	14	15	15	15	15	16	17	16	17	18	17	18	231	15.4
6	12	13	13	14	14	15	15	15	16	17	17	17	18	18	18	232	15.5
7	12	12	13	14	16	15	15	16	16	17	18	17	18	18	19	236	15.7
8	13	14	15	14	15	16	15	17	16	17	18	17	19	18	18	242	16.1
9	13	14	13	14	14	15	15	16	16	16	17	17	18	19	19	236	15.7
10	12	13	13	14	15	16	15	16	16	16	17	16	18	18	18	233	15.5
11	13	14	13	14	16	15	15	16	16	15	17	17	18	19	19	237	15.8
12	12	14	13	14	15	15	15	16	16	17	17	17	18	18	19	236	15.7
13	13	14	15	14	15	16	15	17	16	17	18	17	19	18	18	242	16.1
14	12	12	12	14	15	15	16	16	16	17	17	18	18	19	19	236	15.7
15	13	14	13	14	16	15	15	16	16	15	17	17	18	19	19	237	15.8
16	12	14	13	14	15	15	15	16	16	17	17	17	18	18	19	236	15.7
17	12	12	12	14	15	15	16	16	16	17	17	18	18	19	19	236	15.7
18	13	14	13	14	16	15	15	13	14	13	14	16	15	17	16	218	14.5
19	14	14	13	14	15	15	15	14	14	13	14	15	15	17	18	220	14.7
20	13	14	15	14	15	16	15	13	14	15	14	15	16	16	17	222	14.8
21	14	12	12	14	15	15	16	13	12	13	14	15	15	16	16	212	14.1
22	13	14	13	14	16	15	15	13	14	13	14	16	15	15	18	218	14.5
23	12	14	13	14	15	15	15	12	14	14	14	15	15	16	16	214	14.3
24	12	15	12	14	15	15	16	13	14	12	14	15	15	16	16	214	14.3
25	13	14	13	14	16	15	15	13	14	13	14	16	15	15	18	218	14.5
26	12	14	13	14	15	15	15	13	14	13	14	16	15	17	17	217	14.5
27	14	15	14	14	15	15	16	13	16	15	16	15	15	16	18	227	15.1
28	13	14	15	14	15	15	15	16	16	17	17	17	18	18	19	239	15.9
Σ	12.2	13.1	12.8	13.7	14.8	14.8	15.0	14.7	15.1	15.3	15.9	16.3	16.9	17.4	18.0	Σ	

Fuente: Registro de evaluación de progreso de cada una de las sesiones de trabajo de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar

3.2. Gráficos.

GRÁFICO N° 1

NIVELES DE EFICIENCIA Y EFICACIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL, RED “KUSHI QAQLLA”, HUARAZ, 2016.



Fuente: Tabla N°5

Descripción. Según el Tabla N° 5 y gráfico N° 1, se observa:

La gráfica muestra cómo a partir de la primera sesión de trabajo donde se logró un promedio de 12.2, progresivamente se alcanzaron niveles de 13.1, 12.8, 13.7, 14.8, 14.8, 15.0, 14.7, 15.1, 15.3, 15.9, 16.3, 16.9, 17.4, 18.0 hasta llegar al promedio de 18.7. Por lo que, en términos generales, dicho incremento de los promedios resultó como efecto directo de la aplicación de los juegos cooperativos notándose la eficiencia y eficacia de su aplicación para el logro de los objetivos propuestos para mejorar la convivencia en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016

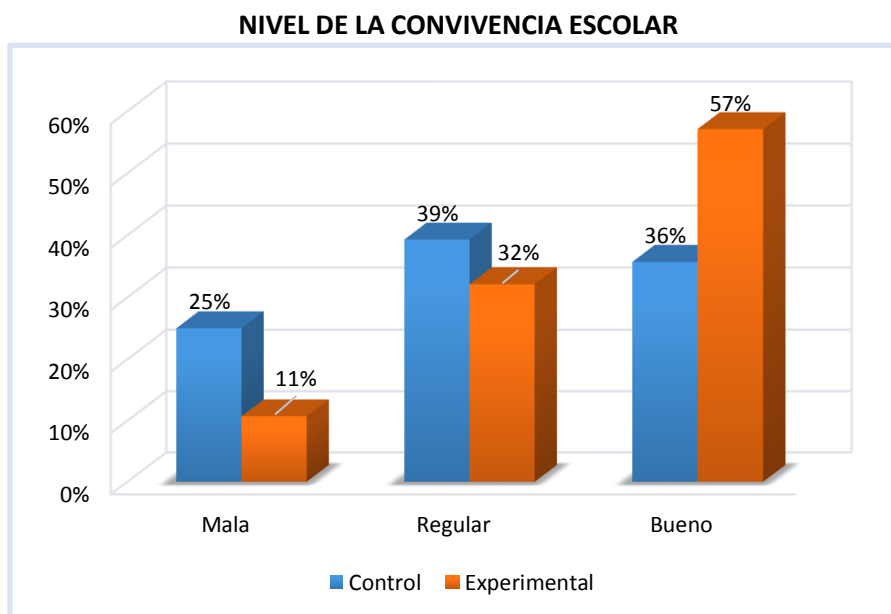
TABLA N°6

COMPARACIÓN DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN EL PRE TEST DEL GRUPO CONTROL Y GRUPO EXPERIMENTAL DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR

Niveles	Intervalo	Pre Test			
		Control		Experimental	
		Fi	%	Fi	%
Mala	[00 – 10]	7	25%	3	11%
Regular	[11 – 20]	11	39%	9	32%
Buena	[21 – 30]	10	36%	16	57%
Total		28	100%	28	100%
<i>Media</i>		22,54		23,61	
<i>Desv. típ.</i>		3,722		3,765	

Fuente: Tabla N° 1

GRÁFICO N° 2



Fuente: Tabla N° 1

Descripción. Según la Tabla N°6 y el Gráfico N°2 para el Grupo Control el 25 % de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, la Convivencia escolar es mala, el 39% considera que la convivencia escolar es regular y el 36 % manifiesta que es buena.

En tanto, del Grupo Experimental el 11% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, considera mala la convivencia escolar; el 32% considera que la convivencia es regular y el 57% considera la convivencia escolar como alta.

En consecuencia, se establece que existe una mejora en los niveles de convivencia en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, mediante la aplicación de los Juegos Cooperativos.

TABLA N° 7

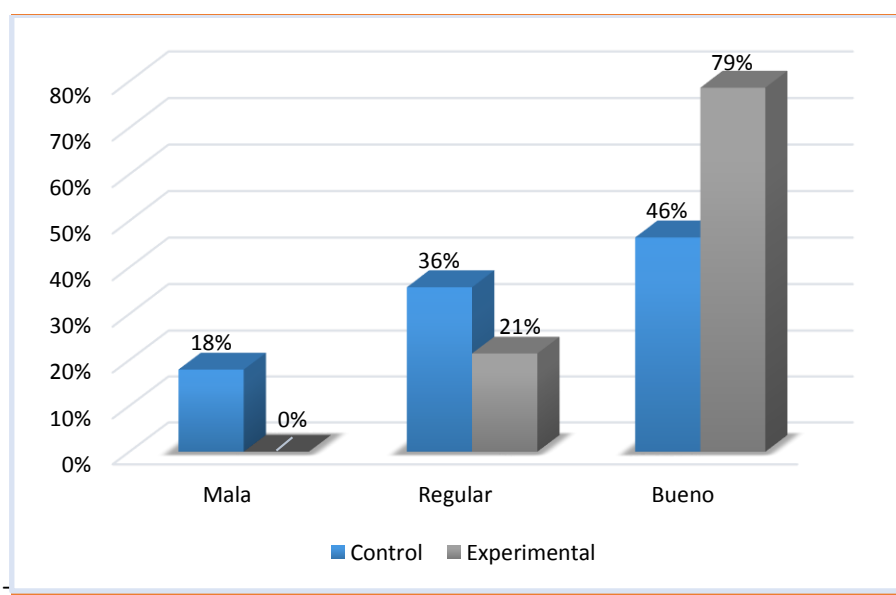
COMPARACIÓN DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN EL POS TEST DEL GRUPO CONTROL Y GRUPO EXPERIMENTAL DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR

Niveles	Intervalo	Pos Test			
		Control		Experimental	
		Fi	%	Fi	%
Mala	[00 – 10]	5	18%	0	0%
Regular	[11 – 20]	10	36%	6	21%
Buena	[21 – 30]	13	46%	22	79%
Total		28	100%	28	100%
	Media	22,82		27,32	
	Desv. típ.	3,776		3,151	

Fuente: Tabla N° 1

GRÁFICO N° 3

NIVEL DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR



Fuente: Tabla N° 1

Descripción. Según la Tabla N°6 y el Gráfico N°2 para el Grupo Control el 18 % de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, indican que, la convivencia escolar es mala, el 36% considera que la convivencia escolar es regular y el 46 % que es buena.

En tanto, del Grupo Experimental el 36% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, considera como regular la convivencia escolar y el 79% considera la convivencia como bueno.

En consecuencia, se establece que existe una mejora significativa en los niveles de convivencia en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, mediante la aplicación de los Juegos Cooperativos

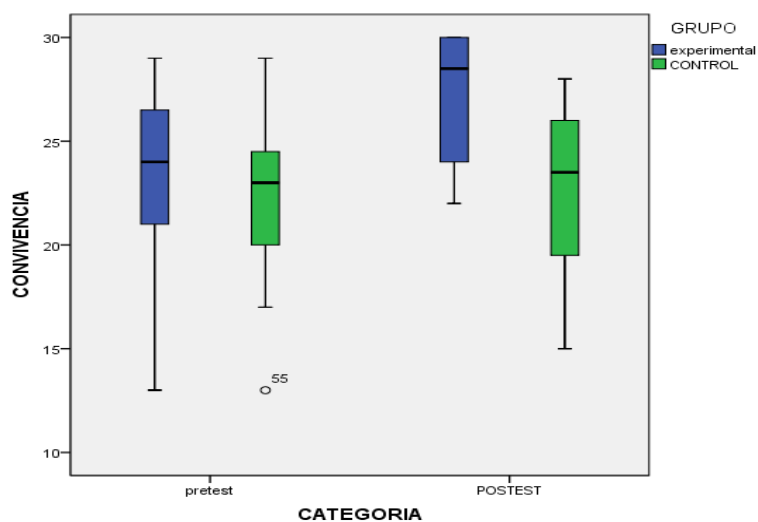


Figura 1. -Puntaje de la convivencia escolar según test y grupo

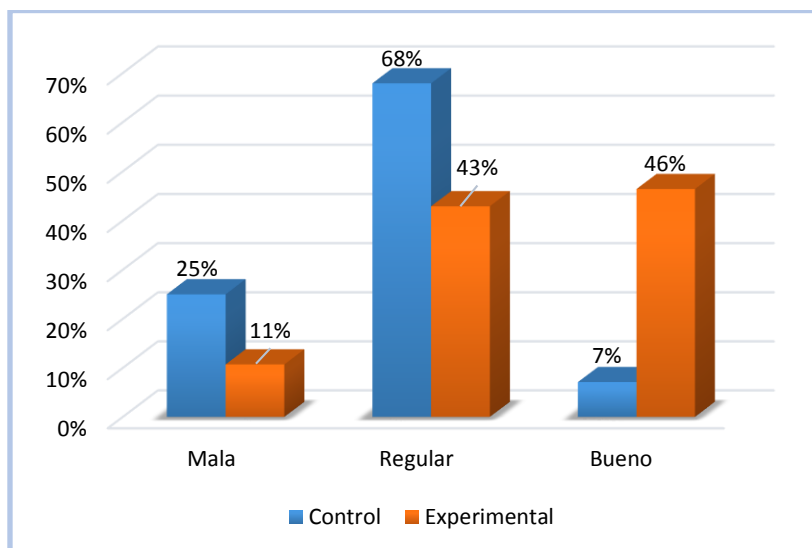
TABLA N°8

COMPARACIÓN DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN EL PRE TEST DEL GRUPO CONTROL Y GRUPO EXPERIMENTAL DE LA DIMENSIÓN APRENDER A CONVIVIR

		Pre Test			
Niveles	Intervalo	Control		Experimental	
		Fi	%	Fi	%
Mala	[00 – 10]	7	25%	3	11%
Regular	[11 – 20]	19	68%	12	43%
Buena	[21 – 30]	2	7%	13	46%
Total		28	100%	28	100%
	Media	6,32		9,18	
	Desv. típ.	1,887		1,020	

GRÁFICO N° 4

NIVEL DE LA DIMENSIÓN APRENDER A CONVIVIR,



Fuente: Tabla N° 1

Descripción. Según la Tabla N°8 y el Gráfico N°4 respecto a la dimensión Aprender para Convivir para el Grupo Control el 25% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016 indica que la Convivencia escolar es mala, el 68% considera que la convivencia escolar es regular y el 7% que es buena.

En tanto, del Grupo Experimental el 11% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, considera como mala la convivencia escolar, el 43% de los estudiantes considera que la convivencia es regular y el 46% de estudiantes considera la convivencia escolar como buena.

En consecuencia, se establece que existe una mejora en los niveles de convivencia en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, mediante la aplicación de los Juegos Cooperativos

TABLA N° 9

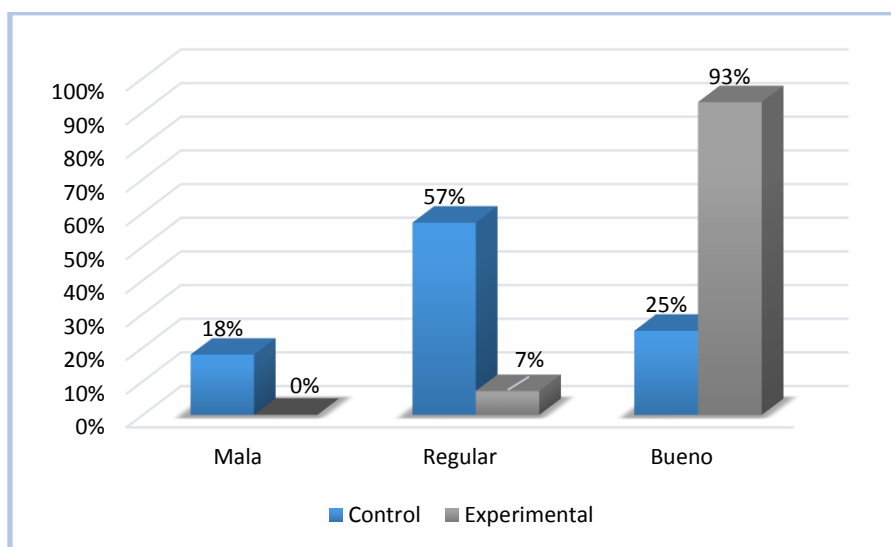
COMPARACIÓN DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN EL POST TEST DEL GRUPO CONTROL Y GRUPO EXPERIMENTAL DE LA DIMENSIÓN APRENDER A CONVIVIR

Niveles	Intervalo	Pos Test			
		Control		Experimental	
		Fi	%	Fi	%
Mala	[00 – 10]	5	18%	0	0%
Regular	[11 – 20]	16	57%	2	7%
Buena	[21 – 30]	7	25%	26	93%
Total		28	100%	20	100%
Media		6,46		11,39	
Desv. típ.		1,887		,629	

Fuente: Tabla N° 1

GRÁFICO N° 5

NIVEL DE LA DIMENSIÓN APRENDER A CONVIVIR



Fuente: Tabla N° 1

Descripción. Según la Tabla N°9 y el Gráfico N°5, respecto a la dimensión aprender para convivir para el Grupo Control el 18% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016; indican que el Aprender a Convivir es mala, el 57% considera que es regular y el 25% que es buena.

En tanto, del Grupo Experimental el 7% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqlla”, Huaraz, 2016, considera como regular aprender a convivir y el 93% considera el aprender a convivir como buena.

En consecuencia, se establece que existe una mejora en los niveles de convivencia en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqlla”, Huaraz, 2016, mediante la aplicación de los Juegos Cooperativos

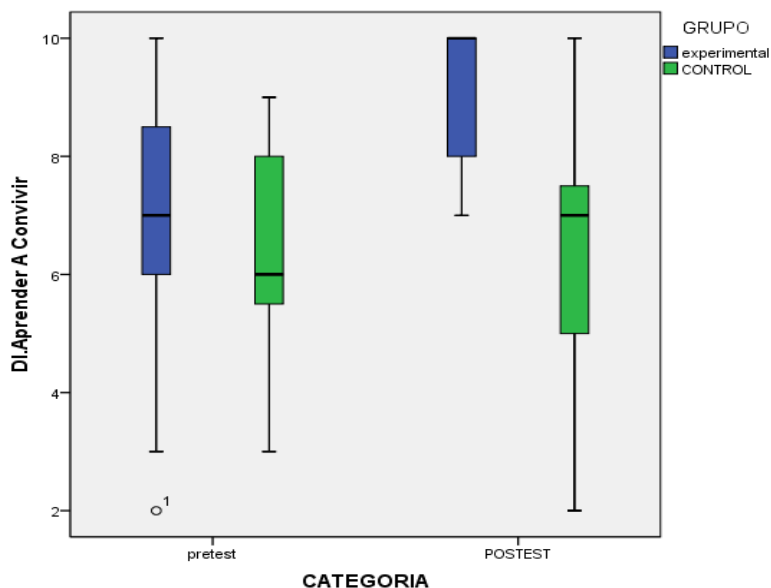


Figura 2- Puntaje de la dimensión Aprender a Convivir de la convivencia escolar según test y grupo.

TABLA N°10

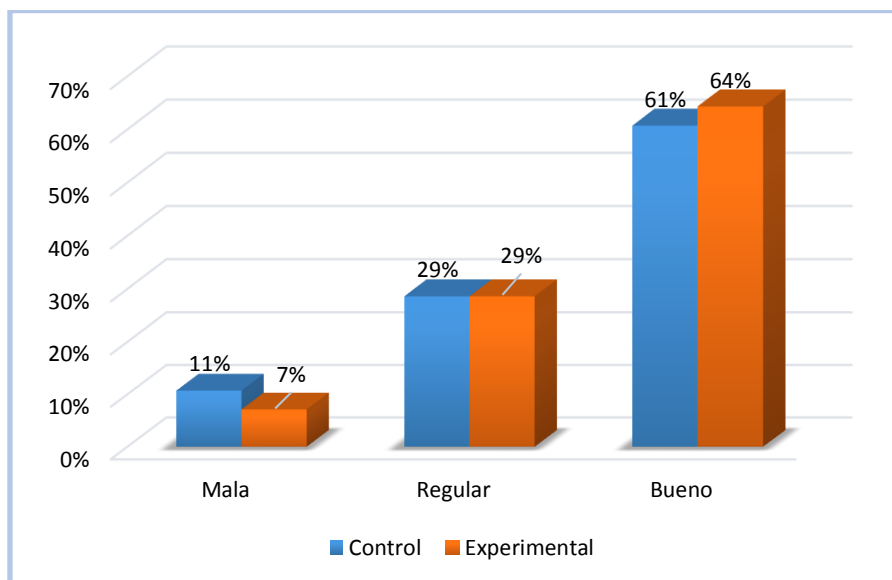
COMPARACIÓN DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN EL POST TEST DEL GRUPO CONTROL Y GRUPO EXPERIMENTAL DE LA DIMENSIÓN APRENDER A RELACIONARSE

Niveles	Intervalo	Pre Test			
		Control		Experimental	
		Fi	%	Fi	%
Mala	[00 – 3]	3	11%	2	7%
Regular	[4 – 7]	8	29%	8	29%
Buena	[8 – 10]	17	61%	18	64%
Total		28	100%	28	100%
<i>Media</i>		<i>7,71</i>		<i>7,79</i>	
<i>Desv. típ.</i>		<i>2,242</i>		<i>2,347</i>	

Fuente: Tabla N° 1

GRÁFICO N° 6

NIVEL DE LA DIMENSIÓN APRENDER A RELACIONARSE



Fuente: Tabla N° 1

Descripción. Según la Tabla N°10 y el Gráfico N°6 respecto a la dimensión Aprender a Relacionarse para el Grupo Control el 11% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016 indican que aprender a relacionarse es mala, el 29% considera que es regular y el 61% que es buena.

En tanto, del Grupo Experimental el 7% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, considera como mala el aprender a relacionarse, el 29% de considera es regular y el 64% considera la convivencia como buena.

En consecuencia, se establece que existe una mejora en los niveles de convivencia en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, mediante la aplicación de los Juegos Cooperativos

TABLA N°11

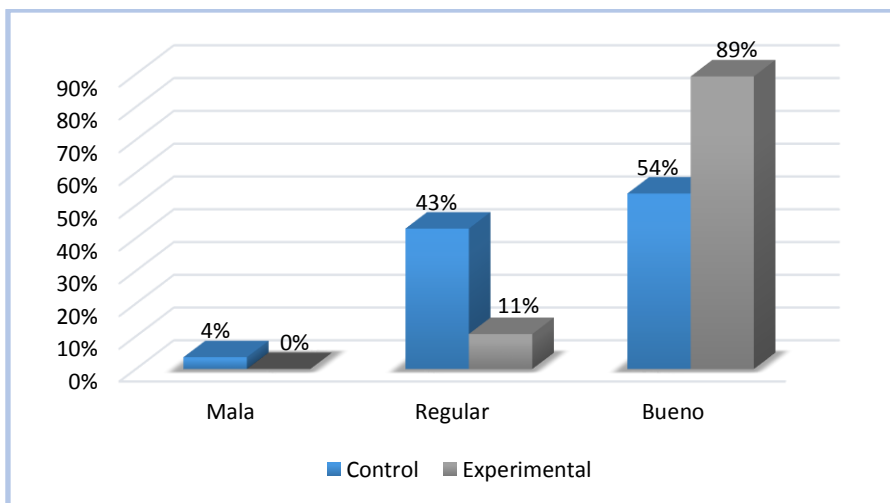
COMPARACIÓN DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN EL POST TEST DEL GRUPO CONTROL Y GRUPO EXPERIMENTAL DE LA DIMENSIÓN APRENDER A RELACIONARSE

Niveles	Intervalo	Pos Test			
		Control		Experimental	
		Fi	%	Fi	%
Mala	[00 – 3]	1	4%	0	0%
Regular	[4 – 7]	12	43%	3	11%
Buena	[8 – 10]	15	54%	25	89%
Total		28	100%	20	100%
<i>Media</i>		<i>7,50</i>		<i>9,21</i>	
<i>Desv. típ.</i>		<i>2,441</i>		<i>1,134</i>	

Fuente: Tabla N° 1

GRÁFICO N° 7

NIVEL DE LA DIMENSIÓN APRENDER A RELACIONARSE



Fuente: Tabla N° 1

Descripción. Según la Tabla N°11 y el Gráfico N°7 respecto a la dimensión aprender a relacionarse para el Grupo Control el 4% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi

qaqlla”, Huaraz, 2016, indican que el aprender a relacionarse es mala, el 43% considera que es regular y el 54% que es buena.

En tanto, del Grupo Experimental el 11% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqlla”, Huaraz, 2016, considera como regular aprender a relacionarse y el 89% considera que es buena.

En consecuencia, se establece que existe una mejora en los niveles de convivencia en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqlla”, Huaraz, 2016, mediante la aplicación de los Juegos Cooperativos

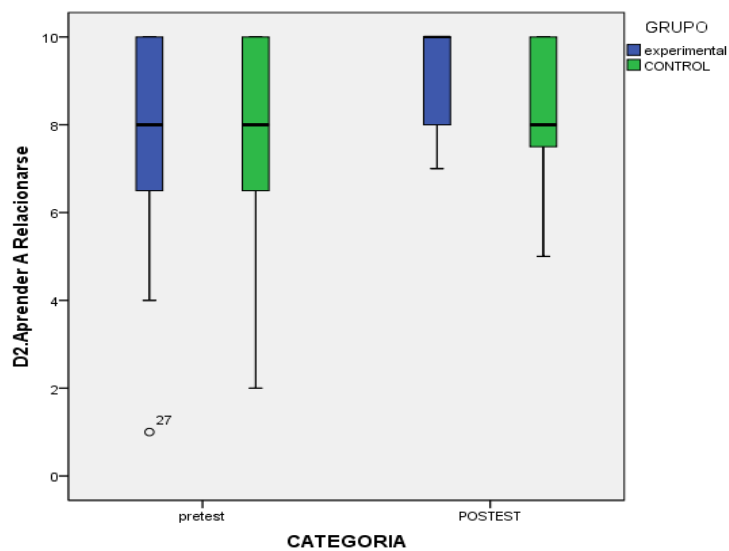


Figura 2.-Puntaje de resolución de la dimensión Aprender A Relacionarse de la convivencia en el aula según test y grupo.

TABLA N°12

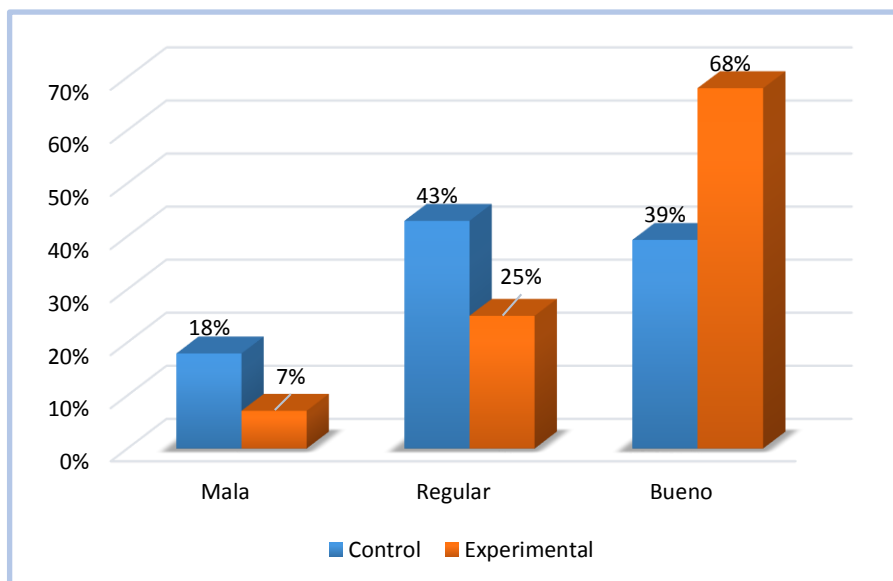
COMPARACIÓN DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN EL POST TEST DEL GRUPO CONTROL Y GRUPO EXPERIMENTAL DE LA DIMENSIÓN APRENDER A CUMPLIR NORMAS

Niveles	Intervalo	Pre Test			
		Control		Experimental	
		Fi	%	Fi	%
Mala	[00 – 3]	5	18%	2	7%
Regular	[4 – 7]	12	43%	7	25%
Buena	[8 – 10]	11	39%	19	68%
Total		28	100%	28	100%
<i>Media</i>		<i>7,96</i>		<i>8,50</i>	
<i>Desv. típ.</i>		<i>1,105</i>		<i>1,072</i>	

Fuente: Tabla N° 1

GRÁFICO N° 8

NIVEL DE LA DIMENSIÓN APRENDER A CUMPLIR NORMAS



Fuente: Tabla N° 1

Descripción. Según la Tabla N°12 y el Gráfico N°8 respecto a la dimensión Aprender a cumplir las reglas para el Grupo Control el 18% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016 indican que aprender a cumplir las reglas es mala, el 43% considera que es regular y el 39% que es buena.

En tanto, del Grupo Experimental el 7% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, considera como mala el aprender a cumplir las reglas, el 25% de considera es regular y el 68% considera la convivencia como buena.

En consecuencia, se establece que existe una mejora en los niveles de convivencia en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, mediante la aplicación de los Juegos Cooperativos

TABLA N°13

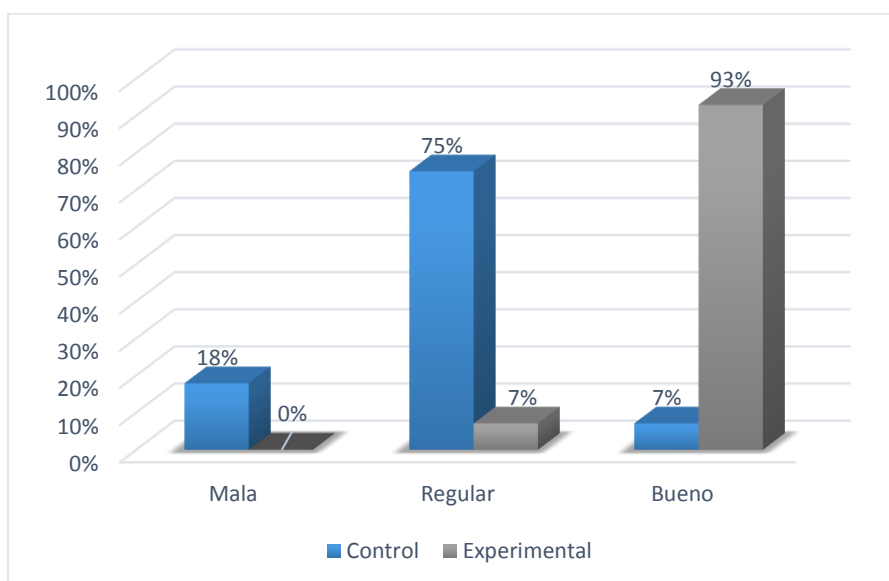
COMPARACIÓN DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN EL POST TEST DEL GRUPO CONTROL Y GRUPO EXPERIMENTAL DE LA DIMENSIÓN APRENDER A CUMPLIR NORMAS

Niveles	Intervalo	Pos Test			
		Control		Experimental	
		Fi	%	Fi	%
Mala	[00 – 3]	5	18%	2	0%
Regular	[4 – 7]	21	75%	2	7%
Buena	[8 – 10]	2	7%	26	93%
Total		28	100%	20	100%
<i>Media</i>		<i>8,21</i>		<i>9,36</i>	
<i>Desv. típ.</i>		<i>1,067</i>		<i>0,911</i>	

Fuente: Tabla N° 1

GRÁFICO N° 9

NIVEL DE LA DIMENSIÓN APRENDER A CUMPLIR NORMAS



Fuente: Tabla N° 1

Descripción. Según la Tabla N°11 y el Gráfico N°7 respecto a la dimensión aprender cumplir normas para el Grupo Control el 18% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, indican que el aprender a cumplir normas es mala, el 75% considera que es regular y el 7% que es buena.

En tanto, del Grupo Experimental el 7% de los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016 considera como regular aprender a cumplir las reglas y el 93% considera que es buena.

En consecuencia, se establece que existe una mejora en los niveles de convivencia en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016, mediante la aplicación de los Juegos Cooperativos

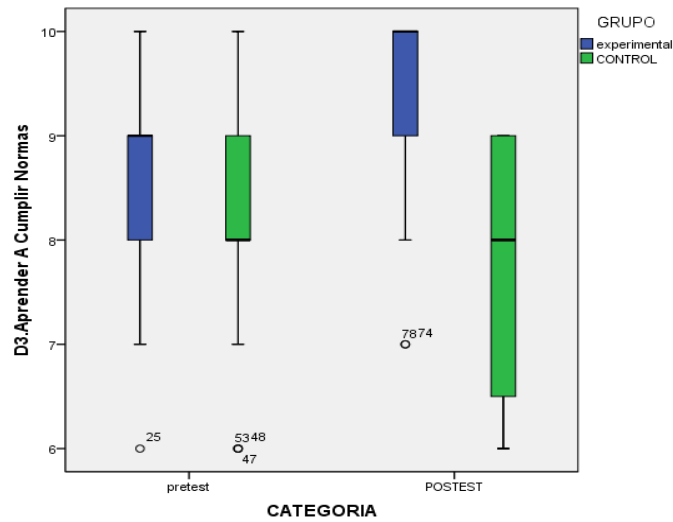


Figura 3.- Puntaje de la dimensión Aprender a Cumplir Normas de la convivencia en el aula según test y grupo.

- Los juegos cooperativos causaron efectos significativos en la convivencia escolar, también en las dimensiones en los estudiantes del grupo experimental en comparación con los estudiantes del grupo control en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla” Huaraz- 2016.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

TABLA N°14

Prueba de hipótesis para determinar la influencia de los juegos cooperativos en la convivencia escolar en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla” – Huaraz, según Pre Test, 2016

Prueba de hipótesis: “T” de Student ($n \leq 30$)

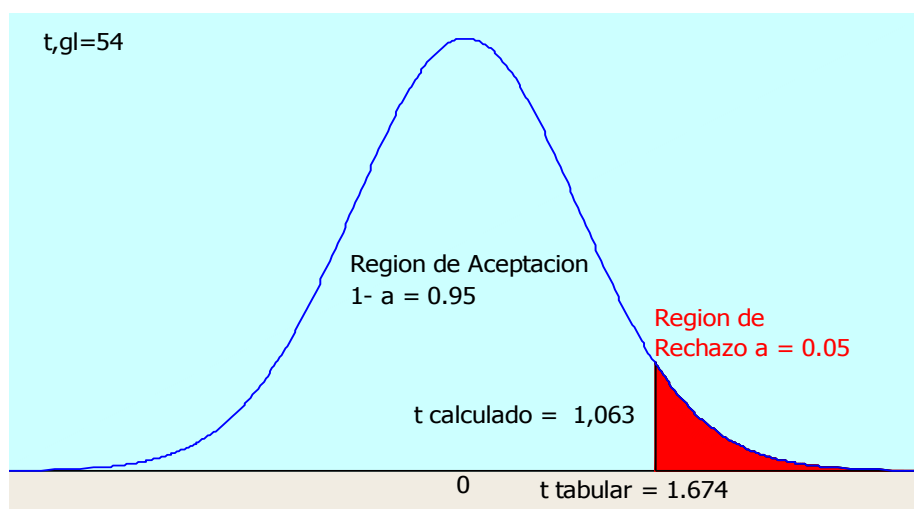
Estadístico de prueba:
$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

Prueba de comparación de medias	Prueba t – Student		gl	Nivel de significancia	Decisión
	Valor T calculado	Valor T tabular			tt < tc
$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ $H_a : \mu_1 < \mu_2$	tc = 1.063	tt =1.674	54	$\alpha = 0.05$ P =0,292	Se rechaza H0

Fuente: spss versión 22

GRÁFICO N° 10

T-Student, según Pre Test, 2016



Fuente: Tabla N° 6

Descripción: En la tabla N° 14, gráfico N°10, se observa que el valor calculado de la Prueba T – Student t_c (calculada) = 1.063 es menor que el valor teórico = t_t (tabular)= 1,674, para un nivel de significancia de ($\alpha= 0,05$), ello implica no podemos rechazar la hipótesis nula (H_0). Para la investigación, significa que antes de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Se observa que ambos grupos inician en condiciones similares, debido a que el valor de significación observada ($p = 0,292$) es mayor al valor de significación teórica ($\alpha = 0.05$).

TABLA N°15

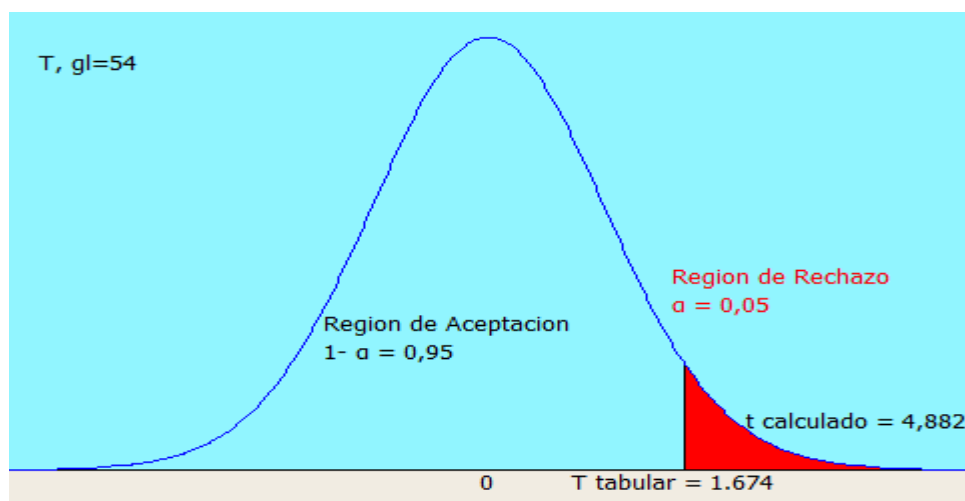
Prueba de hipótesis para determinar la influencia de los juegos cooperativos en la convivencia escolar en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla” – Huaraz, según Pos Test, 2016

Prueba de comparación de medias	Prueba t – Student		gl	Nivel de significancia	Decisión
	Valor T calculado	Valor T tabular			$tt < t_c$
$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ $H_a : \mu_1 < \mu_2$	$t_c = 4,882$	$t_t = 1.729$	54	$\alpha = 0,05$ $P = 0.000$	Se rechaza H_0

Fuente: spss versión 22

GRÁFICO N° 11

T-Student, según Pos Test, 2016



Fuente: Tabla N° 7

Descripción: En la tabla N° 15, gráfico N°11, se observa que el valor calculado de la Prueba T – Student t_c (calculada) = 4.882 es mayor que el valor teórico= t_t (tabular)= 1,674, para un nivel de significancia de ($\alpha= 0,05$), con ello podemos rechazar la hipótesis nula (H_0). Para la investigación significa que, los Juegos Cooperativos en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, generó suficiente evidencia para concluir que, influye significativamente en el mejoramiento de la convivencia, debido a que el valor de significación observada ($p = 0,000$) es mayor al valor de significación teórica ($\alpha = 0.05$).

TABLA N°16

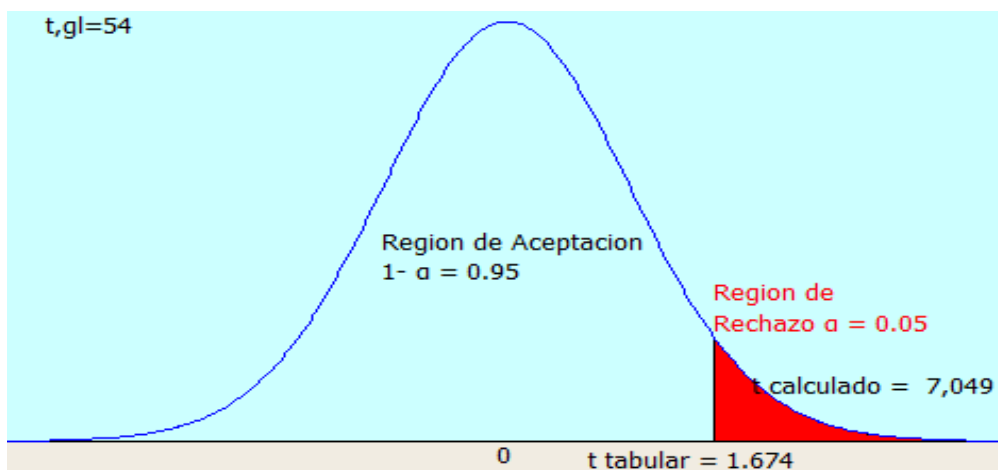
Prueba de hipótesis para determinar la influencia de los juegos cooperativos en la dimensión aprender a convivir de la convivencia escolar en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla” – Huaraz, según Pre Test, 2016

Prueba de comparación de medias	Prueba t – Student		gl	Nivel de significancia	Decisión
	Valor T calculado	Valor T tabular			$t_t < t_c$
$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ $H_a : \mu_1 < \mu_2$	$t_c = 7,049$	$t_t = 1.729$	54	$\alpha = 0.05$ $P = 0,000$	Se rechaza H_0

Fuente: spss versión 22

GRÁFICO N° 12

T-Student, según Pre Test, 2016



Fuente: Tabla N° 8

Descripción: En la tabla N° 16, gráfico N°12, se observa que el valor calculado de la Prueba T – Student t_c (calculada) = 7,049 es mayor que el valor teórico = t_t (tabular)= 1,674, para un nivel de significancia de ($\alpha= 0,05$), ello implica rechazar la hipótesis nula (H_0). Para la investigación, significa que antes de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, se observa que ambos grupos inician en condiciones diferentes respecto a la dimensión Aprender a convivir de la convivencia escolar debido a que el valor de significación observada ($p = 0,000$) es menor al valor de significación teórica ($\alpha = 0.05$).

TABLA N° 17

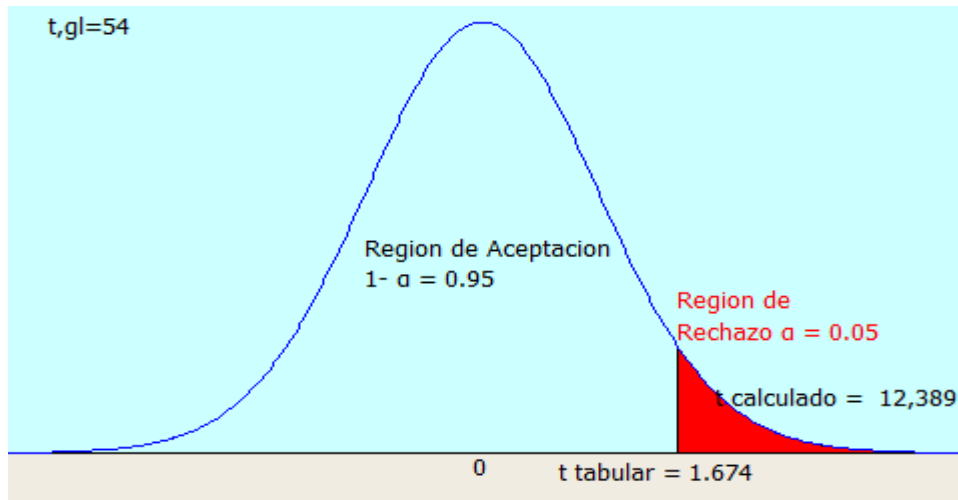
Prueba de hipótesis para determinar la influencia de los juegos cooperativos en la dimensión aprender a convivir de la convivencia escolar en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla” – Huaraz, según Pos Test, 2016

Prueba de comparación de medias	Prueba t – Student		gl	Nivel de significancia	Decisión
	Valor T calculado	Valor T tabular			$t_t < t_c$
$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ $H_a : \mu_1 < \mu_2$	$t_c = 12,389$	$t_t = 1.729$	54	$\alpha=0.05$ $P = 0,000$	Se rechaza H_0

Fuente: spss versión 22

Gráfico N° 13

T-Student, según Pos Test, 2016



Fuente: Tabla N° 9

Interpretación: En la tabla N° 17, gráfico N°13, se observa que el valor calculado de la Prueba T – Student t_c (calculada) = 12,389 es mayor que el valor teórico = t_t (tabular)= 1,674, para un nivel de significancia de ($\alpha= 0,05$), por ello se rechaza la hipótesis nula (H_0). Para la investigación, significa que de los juegos cooperativos en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, generó suficiente evidencia para concluir que, influye significativamente en el mejoramiento de la dimensión Aprender a convivir de la convivencia escolar, debido a que el valor de significación observada ($p = 0,000$) es menor al valor de significación teórica ($\alpha = 0.05$).

TABLA N°18

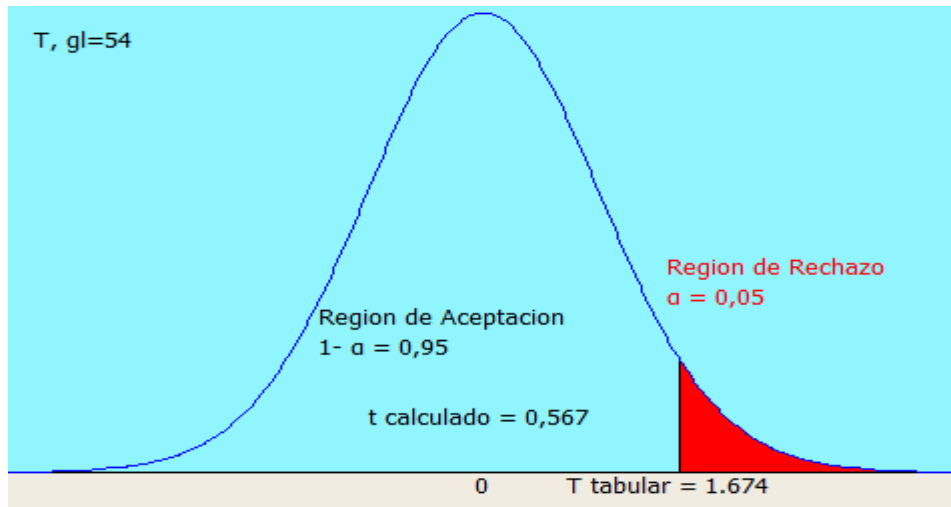
Prueba de hipótesis para determinar la influencia de los juegos cooperativos en la dimensión aprender a relacionarse de la convivencia escolar en los en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”

Prueba de comparación de medias	Prueba t – Student		g l	Nivel de significancia	Decisión tt < tc
	Valor T calculado	Valor T tabular			
$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ $H_a : \mu_1 < \mu_2$	tc = 0,567	tt =1.674	54	$\alpha =0.05$ P = 0,573	Se rechaza H_0

Fuente: spss versión 22

Gráfico N° 14

T-Student, según Pre Test, 2016.



Fuente: Tabla N° 12

Descripcion: En la tabla N° 18, gráfico N°14, se observa que el valor calculado de la Prueba T – Student t_c (calculada) = 0,567 es menor que el valor teórico = t_t (tabular)= 1,674, para un nivel de significancia de ($\alpha=0,05$), no podemos rechazar la hipótesis nula (H_0). Para la investigación, significa que antes de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”-Huaraz-2016. Se observa que ambos grupos inician en condiciones similares respecto a la Aprender a Relacionarse de la convivencia escolar debido a que el valor de significación observada ($p = 0,573$) es mayor al valor de significación teórica ($\alpha = 0.05$).

TABLA N° 19

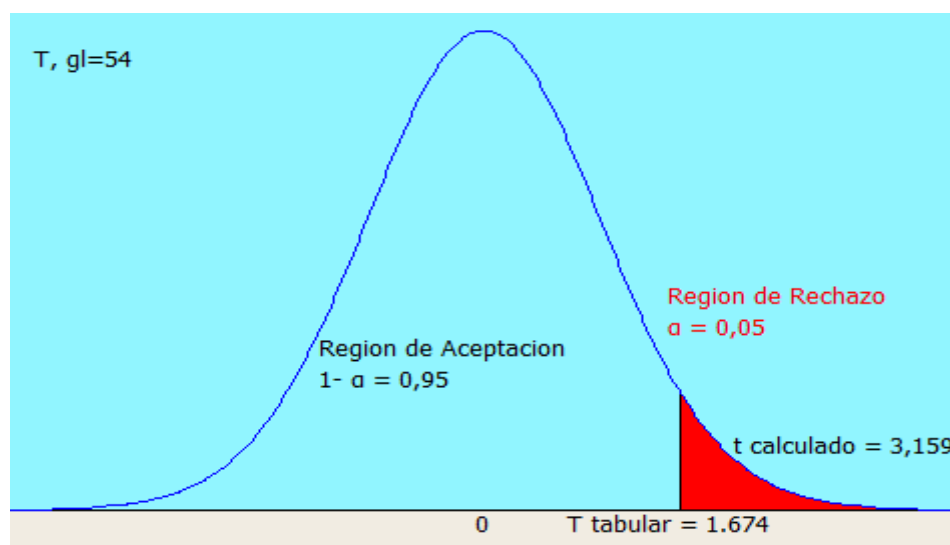
Prueba de hipótesis para determinar la influencia de los juegos cooperativos en la dimensión aprender a relacionarse de la convivencia escolar en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla” – Huaraz, según Pos Test.

Prueba de comparación de medias	Prueba t – Student		gl	Nivel de significancia	Decisión
	Valor T calculado	Valor T tabular			$t_t < t_c$
$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ $H_a : \mu_1 < \mu_2$	$t_c = 3,159$	$t_t = 1,674$	54	$\alpha = 0,05$ $P = 0,003$	Se rechaza H_0

Fuente: spss versión 22

Gráfico N° 15

T-Student, según Pos Test, 2016



Descripción: En la tabla N° 13, gráfico N°14, se observa que el valor calculado de la Prueba T – Student t_c (calculada) = 3,159 es mayor que el valor teórico = t_t (tabular)= 1,674, para un nivel de significancia de ($\alpha=0,05$), ello podemos rechazar la hipótesis nula (H_0). Para la investigación, significa que de los juegos cooperativos en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”-Huaraz-2016; generó suficiente evidencia para concluir que, influye significativamente en el mejoramiento de la dimensión Aprender a Relacionarse de la convivencia escolar, debido a que el valor de significación observada ($p = 0,003$) es menor al valor de significación teórica ($\alpha = 0.05$).

TABLA N°20

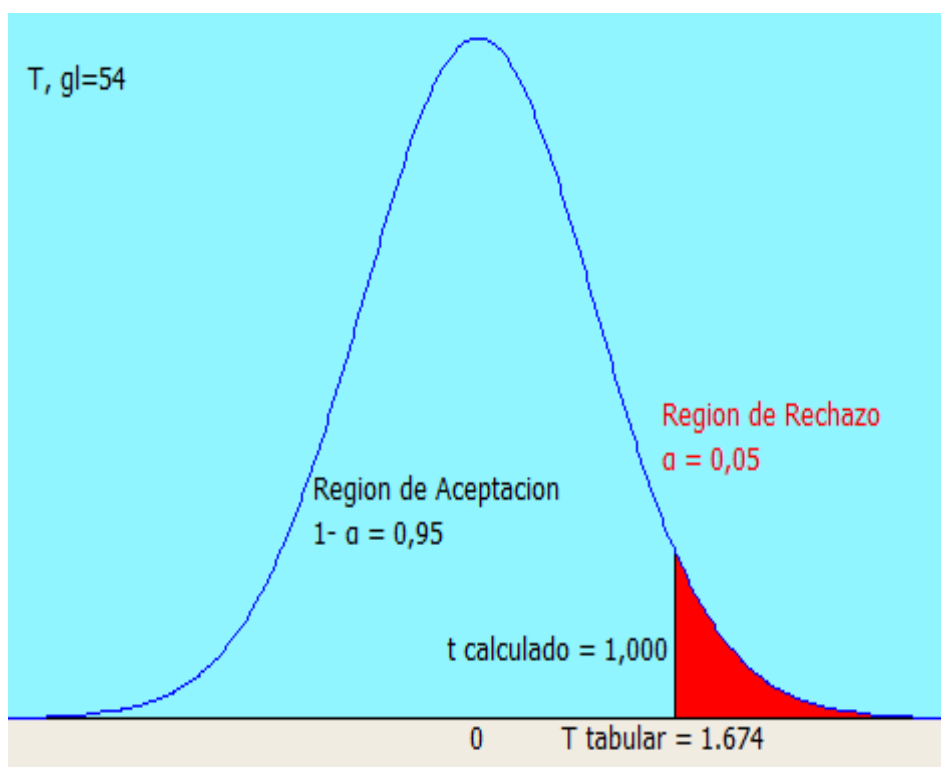
Prueba de hipótesis para determinar la influencia de los juegos cooperativos en la dimensión aprender a cumplir normas de la convivencia escolar en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla” – Huaraz, según Pre Test, 2016

Prueba de comparación de medias	Prueba t – Student		gl	Nivel de significancia	Decisión
	Valor T calculado	Valor T tabular			$t_t < t_c$
$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ $H_a : \mu_1 < \mu_2$	$t_c = 1,000$	$t_t = 1,674$	54	$\alpha = 0,05$ $P = 0,322$	Se rechaza H_0

Fuente: spss versión 22

Gráfico N° 16

T-Student, según Pre Test, 2016



Descripción: En la tabla N°20, gráfico N°16, se observa que el valor calculado de la Prueba T – Student t_c (calculada) = 1,000 es mayor que el valor teórico = t_t (tabular)= 1,674, para un nivel de significancia de ($\alpha= 0,05$), ello implica rechazar la hipótesis nula (H_0). Para la investigación, significa que antes de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”-Huaraz-2016. Se observa que ambos grupos inician en condiciones similares respecto a la Aprender a Cumplir Normas de la convivencia escolar debido a que el valor de significación observada ($p = 0,322$) es menor al valor de significación teórica ($\alpha = 0.05$).

TABLA N° 21

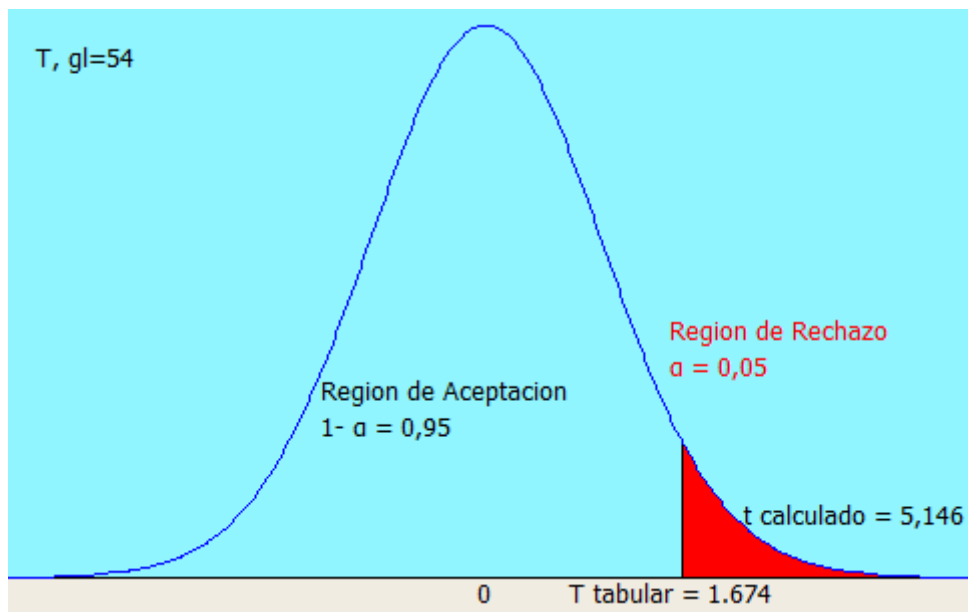
Prueba de hipótesis para determinar la influencia de los juegos cooperativos en la dimensión aprender a cumplir normas de la convivencia escolar en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla” – Huaraz, según Pos Test, 2016

Prueba de comparación de medias	Prueba t – Student		gl	Nivel de significancia	Decisión
	Valor T calculado	Valor T tabular			tt < tc
$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ $H_a : \mu_1 < \mu_2$	tc = 5,146	tt = 1.674	54	$\alpha = 0.05$ P = 0,000	Se rechaza H0

Fuente: spss versión 22

Gráfico N° 17

T-Student, según Pos Test, 2016



Descripción: En la tabla N° 15, gráfico N°16, se observa que el valor calculado de la Prueba T – Student t_c (calculada) = 5,146 es mayor que el valor teórico = t_t (tabular)= 1,674, para un nivel de significancia de ($\alpha= 0,05$), por ello podemos rechazar la hipótesis nula (H_0). Para la investigación, significa que de los juegos cooperativos en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”-Huaraz-2016; generó suficiente evidencia para concluir que influye significativamente en el mejoramiento de la dimensión Aprender a Cumplir Normas de la convivencia escolar, debido a que el valor de significación observada ($p = 0,000$) es menor al valor de significación teórica ($\alpha = 0.05$).

CAPITULO IV

DISCUSIÓN

IV. DISCUSIÓN

Una convivencia escolar favorable y armónico, mejora los logros de aprendizajes y fortalece el desarrollo integral de los estudiantes del nivel inicial, por lo cual la tarea de las Instituciones educativas de nivel inicial, es crear las condiciones necesarias, que permitan a los niños sentirse satisfechos y felices, para lograr la calidad de vida. En ese sentido este planteamiento motivó la realización del estudio sobre la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de las instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016. La aplicación de los juegos cooperativos en la convivencia escolar de los estudiantes de instituciones educativas de la red “kushi qaqla”-Huaraz, permitió mejorar la convivencia escolar en el aula, en las dimensiones; aprender a convivir, aprender a relacionarse, aprender a cumplir normas en estudiantes del grupo experimental en comparación con los estudiantes del grupo control. Además, el estudio revela que la aplicación de los juegos cooperativos aporta beneficios a los estudiantes en la convivencia escolar, por lo cual constituye un antecedente importante para la presente investigación al abordar dicho método como la variable fundamental. Tal como se muestran en los resultados siguientes:

En relación al pretest el valor $t = 1,063$ con una $p = 0,292$, indica que ambos grupos presentaban un nivel similar; mientras que en el posttest el valor $t = 4,882$ con una $p = 0,000$ lo que indica que existe diferencia significativa a favor del grupo experimental, este resultado permite inferir que los juegos cooperativos ayudan a mejorar la convivencia escolar de los niños. Asimismo, los resultados sobre el promedio de los grupos Control y Experimental tenemos que en el grupo Experimental en el pretest el promedio fue de **23,61** y en posttest se incrementó a **27,32** encontrándose una diferencia positiva, de **3,71** en el Grupo control en el pretest fue de **22,54** y en el posttest de **22,82** cuya diferencia fue **0,28** esto indica que el crecimiento del grupo experimental fue superior al crecimiento apreciado en el grupo control, en ese sentido la investigadora Celestino (2014 p.5) en su tesis “Estrategias lúdicas cooperativas para desarrollar habilidades sociales en niños de la I.E.I.N°393 de Macashca, Huaraz, afirma que las estrategias lúdicas cooperativas desarrollan significativamente las habilidades sociales en los estudiantes de la I.E.I, Según los resultados que, evidencian, el incremento altamente significativo, según el promedio obtenido en el post test (88.12). en comparación al pre test (54.55), Diferencia validada por la prueba $t - Student$ ($t_{cal}=26.022 > t_{tab}=1.6939$), con niveles de confianza del 95%, incrementando significativamente del nivel Inicio de (90.9%) a niveles de Logro en (81.8%) y Proceso (18. 2%).lo cual corrobora con los estudios realizados. Este logro significativo es sustentando por la teoría biológica del juego según Karl Gross (1900), citado por Martínez, E.(2008, p.10) y quien es su teoría de la práctica del instinto o ejercicio preparatorio para la vida futura, sostiene que, el juego es un agente que desarrolla las

potencialidades innatas, permite la madurez de órganos como los huesos, músculos y cerebro; además, es un medio de aprendizaje de destrezas y roles sociales desde la infancia para la vida adulta. Asimismo, el fundamento pedagógico del juego; afirma que los juegos en educación preescolar, son medios de desarrollo del pensamiento y de la actividad de aprendizaje, como afirman: Ausubel, D.(1976), Decroly, O., Froebel,F., Montessori, M. y Catalina Agazzi, que, las actividades y materiales lúdicos son métodos y técnicas de enseñanza y los materiales didácticos son medios de aprendizaje del niño preescolar.

En relación al primer objetivo específico, en la prueba de hipótesis específica 01 , relacionado a la variable de la convivencia escolar, dimensión aprender a convivir, no se encontró diferencia de media positiva a favor del grupo control del mismo modo, el valor $t = 7,049$ con $p = 0,00$ que indica que ambos grupos presentaron resultados diferentes, en el postest, el valor $t = 12,389$ con una $p = 0,000$ que indica diferencia a favor del grupo experimental, por lo tanto se establece que la aplicación de los juegos cooperativos causó efectos significativos en la dimensión aprender a convivir de la convivencia escolar. Con respecto a lo mencionado, el investigador; Montilla (2009), en su tesis titulada “Los Juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Chocori, Valencia, España”. demostró que “Los juegos cooperativos”, son propuestas viables; por cuanto su ejecución contribuyó a la mejora significativa de las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Chocori. Igualmente indica que, a través de los juegos cooperativos se fortaleció en los estudiantes, la construcción de conductas positivas, cooperativas y respeto, hacia una cultura de convivencia escolar armoniosa. Corroborar estos logros la teoría social del juego Asimismo, los investigadores; Orlick (1990) y Bantulá, J. (1998, p. 9),, afirma que, los juegos cooperativos; es un medio de diversión y desarrollo de destrezas para interacción social, cooperación, comunicación, confianza, libre de competencia y libre de agresión. Además, señala que los juegos son una herramienta eficaz para que los estudiantes valoren y acepten la diversidad de opinión y de acción. En este sentido las teorías sociológicas y etnológicas del juego, fundamentan que, los juegos cooperativos contribuyen en el desarrollo de actitudes positivas, promoviendo en los estudiantes actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad”. Asimismo, sostiene que el juego es una herramienta de transmisión cultural que permite asimilar tradiciones, costumbres, patrones culturales, normas sociales, hábitos y representaciones del mundo.

En relación al segundo objetivo específico: En la prueba de hipótesis específica 02, relacionado a la convivencia escolar, dimensión aprender a relacionarse, en el pre test no se encontró diferencia de media positiva a favor del grupo control del mismo modo, el valor $t = 0,567$

con $p= 0,573$, indica que ambos grupos presentaron resultados similares. Mientras en el posttest, el valor $t = 3,159$ con una $p= 0,003$, que indica diferencia a favor del grupo experimental, por lo tanto se puede mencionar que la aplicación de los juegos cooperativos causa efectos significativos en la dimensión aprender a relacionarse de la convivencia escolar. En tal sentido, Montilla (2009), en su tesis titulada “Los Juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Chocori, Valencia, España”, según sus resultados de su investigación, afirma que, la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia de aprendizaje mejora significativamente las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Chocori, favoreciendo la construcción de conductas positivas, cooperativas y respeto, hacia una cultura de convivencia escolar armoniosa. Asimismo Mosquera, M.(2013), en su tesis titulada: “Juegos cooperativos como estrategia para bajar los niveles de agresividad en niños y niñas de 3 a 5 años en el centro de desarrollo infantil-chikimundo”, de la Universidad Tecnológica Equinoccial; Quito, Ecuador. Según resultados obtenidos en su investigación, establece la influencia del juego para el desarrollo integral de los estudiantes, además afirma que el 100% de los entrevistados consideran a los juegos cooperativos como una herramienta eficaz y base fundamental, para el desarrollo integral de los estudiantes. Asimismo, indica que el 48% de estudiantes participantes en los juegos cooperativos desarrollan las habilidades comunicativas y actitudes positivas de ayuda, de compartir y cooperar. A la vez, un 38% se comunican libremente, y el 16% muestran ser solidarios con sus compañeros. Con respecto a lo antes planteado, la teoría sociocultural de Lev Semiónovich Vigotsky (1924), afirma que el origen del juego en los niños, radica en su naturaleza social en la necesidad de contacto, con lo demás (socialización), que desarrollan la cooperación con otros, adquieren roles complementarios al propio: cultura, valores y hábitos de vida cotidiana, etc. Asimismo, Urie Bronfenbrenner (1987), en su teoría ecológica, citado por UNESCO(1980), “El Niño y el Juego”, afirma que existe correspondencia entre el juego de los niños y su entorno en el que viven, es decir la percepción del ambiente es más determinante, que la realidad objetiva.

En relación al tercer objetivo específico: En la prueba de hipótesis, relacionado con la dimensión aprender a cumplir reglas de la convivencia escolar, no se encontró diferencia de media positiva a favor del grupo control del mismo modo, el valor $t = 1,000$ con $p= 0,322$, indica que ambos grupos presentaron resultados diferentes, en el post test, el valor $t = 5,146$ con una $p= 0,000$ que indica diferencia a favor del grupo experimental, por lo tanto se afirma que, la aplicación de los juegos cooperativos causa efectos significativos en la dimensión aprender a cumplir normas de la convivencia escolar. Como afirma, Carbajal, B. (2013), en su tesis; “Jugando al Poder Violencia y Juego en la Escuela”-Perú, señala que en la escuela los conflictos son inherentes a la vida escolar; y en este espacio los estudiantes no interactúan solo negativamente, sino también de manera

favorable entre los actores educativos, afirmando, que los conflictos se originan en la relación vertical del docente a estudiante; por lo que existe una cultura escolar de desigualdad al señalar a algunos como “buenos estudiantes” y a otros “malos estudiantes”, mientras la relación entre escolares es horizontal, en el cual los estudiantes cumplen normas de aula e institución. De igual manera, Mosquera, M.(2013), en su tesis titulada: “Juegos cooperativos como estrategia para bajar los niveles de agresividad en niños y niñas de 3 a 5 años en el centro de desarrollo infantil-chikimundo”, U. T.E.; Quito, Ecuador. Corrobora con la afirmación de que, el juego cooperativo es la base fundamental y herramienta eficaz, para el desarrollo integral de los estudiantes y una estrategia para ayudar a disminuir la agresividad en los estudiantes, además la implementación de los juegos cooperativos, fortalece el desarrollo de actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad, como muestra los resultados de esta investigación, en el cual el 45% de estudiantes, que practican juegos cooperativos, hacen trabajos en equipo. Asimismo un 38% de estudiantes son comunicativos y el 16% de estudiantes solidarios. Como sostiene, Johan Huizinga & Roger Caillois (1968), en su teoría culturalista de transmisión de tradiciones y valores, en el cual afirma que a través de los juegos cooperativos, los estudiantes adquieren patrones culturales, normas sociales, hábitos y representaciones del mundo.

CAPITULO V
CONCLUSIONES

V. CONCLUSIONES

La aplicación de los juegos cooperativos influye significativamente en el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”-Huaraz-2016, Tal como se evidencia en la tabla N° 15, gráfico N°11, figura 1, en el pos test se apreció que el promedio respecto a la convivencia escolar del grupo experimental promedio es de 27,32 grupo control 22,82 asimismo, se verifica que el valor calculado de la Prueba T – Student t_c (calculada) $T = 4,882$ es mayor que el valor teórico t (tabular)= 1,674; para un nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ (5%) con un p-valor obtenido $p = 000 < 0.05$, con la cual se concluye que existe diferencia entre el grupo control y experimental, por lo tanto se aceptó la hipótesis general.

Asimismo, la aplicación de los juegos cooperativos influye significativamente en el mejoramiento de la dimensión aprender a convivir de la convivencia escolar en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”-Huaraz-2016; Tal como se evidencia en la tabla N° 9, 17, gráfico N°13, figura 2, en él , postest se apreció que el promedio respecto a la convivencia escolar del grupo experimental promedio es de 11,39 grupo control 6,46 asimismo, se verifica que el valor calculado de la Prueba T – Student t_c (calculada) $T = 7,049$ es mayor que el valor teórico t (tabular)= 1,674 para un nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ (5%) con un p-valor obtenido $p = 000 < 0.05$, con la cual se concluye que existe diferencia entre el grupo control y experimental, por lo tanto se aceptó la hipótesis específica.01.

Por otra parte, la aplicación de los juegos cooperativos influye significativamente en el mejoramiento de la dimensión aprender a relacionarse de la convivencia escolar en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”-Huaraz-2016, Tal como se evidencia en la tabla N° 11, 17, gráfico N°13, figura 2, en el postest se apreció que el promedio respecto a la convivencia escolar del grupo experimental promedio es de 9,21 grupo control 7,50 asimismo, asimismo, se verifica que el valor calculado de la Prueba T – Student t_c (calculada) $T = 3,159$ es mayor que el valor teórico, t_t (tabular)= 1,674, para un nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ (5%) con un p-valor obtenido $p = 0,003 < 0,05$ con la cual se concluye que existe diferencia entre el grupo control y experimental, por lo tanto se aceptó la hipótesis específica.02.

La aplicación de los juegos cooperativos influye significativamente en el mejoramiento de la dimensión aprender a cumplir normas de la convivencia escolar en los estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla”-Huaraz-2016, tal como se evidencia en la tabla N° 13, 21, gráfico N°17, figura 3, en el postest se apreció que el promedio respecto a la convivencia escolar del grupo experimental promedio es de 9,36 grupo control 8,21 asimismo, se

verifica que el valor calculado de la Prueba T – Student t_c (calculada) = 5,146 es mayor que el valor teórico, t_t (tabular) = 1,674, para un nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ (5%), con un p-valor obtenido $p = 0,00 < 0,05$ con la cual se concluye que existe diferencia entre el grupo control y experimental, por lo tanto se aceptó la hipótesis específica.03.

CAPITULO VI

RECOMENDACIONES

VI. RECOMENDACIONES:

A la Unidad de Gestión Educativa Local de Huaraz, en las reuniones de capacitación docente y directivo de las instituciones educativas de su ámbito educativo, implemente la propuesta de los juegos cooperativos para mejora de la convivencia escolar en el nivel inicial.

A los directores de las Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi qaqlla”, Huaraz, 2016, incorporar en su programación curricular anual, los juegos cooperativos como “buenas prácticas pedagógicas”, para fortalecer la socialización del estudiante y mejora en la convivencia escolar de aula y los logros de aprendizaje en un ambiente escolar favorable.

A los docentes de aula del nivel inicial, incorporar en su programación de aula, las sesiones de juegos cooperativos, para fortalecer la socialización y la expresión de impulsividad del estudiante para un clima de paz, armonía de aula y logro de aprendizajes de calidad.

A los padres de familia de las instituciones educativas, tratar los temas de juegos cooperativos y la convivencia escolar de los niños y niñas en la escuela de padres, asumiendo compromisos con implementación de materiales de psicomotricidad y juegos cooperativos, para la mejora del clima escolar y los aprendizajes.

CAPITULO VII
REFERENCIAS
BIBLIOGRAFICAS

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA

- Arroyo F. y Silva, G. (2015), Tesis Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de Ate – Vitarte. Lima, Perú.
- Auzmendi, L.(2004). Juegos cooperativos de ayer y hoy. Ediciones Lestonnac. Gobierno Vasco.
- Baena, A. & Ruiz, P.(2016). Valor educativo y cultural de los juegos deportes populares y tradicionales en la clase de educación física. Área de Didáctica de la Expresión Corporal. Facultad de Ciencias de la educación Universidad de Granada. España. Revista Nº16. 2016.
- Ballester, F. & Calvo, A. (2007). Cómo elaborar planes para la mejora de la convivencia. Madrid. España.
- Bantulà, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. EditoriL. Paidotribo, Barcelona, España.
- Bravo, A., y Herrera, L. (2011). Convivencia escolar en educación primaria. Las habilidades sociales del alumnado como variable moduladora. Editorial Pirámide. Madrid, España.
- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Universidad Católica del Perú.
- Carbajal, B. (2013), en su tesis; “Jugando al Poder Violencia y Juego en la Escuela”, Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Carrasco Diaz S. (2006). Metodología de investigación científica. Editorial San Marcos. Perú
- Castro, A., y Castro, J. (2014). Los juegos cooperativos como propuesta didáctica para fomentar la honestidad en el grado 301 de básica primaria jornada tarde del colegio I.E.D. Robert f. Kennedy. Universidad Libre, Bogotá.
- Celestino, Z. (2014). Estrategias lúdicas cooperativas para desarrollar habilidades sociales en niños de la I.E.I Nº 393 de Macashca, Huaraz – 2014. Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- Cerdas, E. (2013). Educación para la paz: fundamentos teóricos, epistemológicos y axiológicos. Revista Latinoamericana de Derechos Humanos, 24(1,2), 189-201.
- Crespo.C.(2015). El juego cooperativo como transmisor de actitudes y valores positivos. Universidad de Valladolid. Facultad de Educación y Trabajo Social. España.

- Delgado, I. (2011), libro "Juego Infantil y su Metodología". Ediciones paraninfo. Madrid España.
- Delors, J. (1996): La educación encierra un tesoro. Madrid. España.
- Fourment, K (2012). En su tesis titulada "El Juego como facilitador del desarrollo comunitario", representaciones sociales sobre juego infantil de un grupo de madres y padres del Centro Poblado "La Garita" Lima. Perú de Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Gambero, J.(2011). El Juego Globalizado. Editorial PAIDOTRIBO. Mexico
- Garaigordobil, M., y Fagoaga, J. (2006). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Madrid: Ministerio de Educación.
- Garaigordobil, M. (1990). Juego y desarrollo infantil. Madrid: Seco – Olea.
- Garaigordobil, M. (1995). Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Descripción y evaluación de un programa de juego para cooperar y crear en grupo (8-10/11 años). Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Garaigordobil, M. (1993). Juego cooperativo y socialización en el aula. Un programa de juego amistoso, de ayuda y cooperación para el desarrollo socioafectivo en niños de 6 a 8 años. Madrid: Seco – Olea.
- Garaigordobil, M. (2004). Programa Juego 10-12 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M., y Oñederra, J. (2010). La violencia entre iguales: Revisión teórica y estrategias de intervención. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2007). Programa Juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (1995). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. Revista de comunicación, lenguaje y educación, 25(1), 91-105.
- Gutierrez Fresneda, R. (1997). El juego de grupo como elemento educativo. Editorial.CCS. España.
- Iancilevich, E. F. (2009). Doble Giro. Convergencias, filosofías y culturas en diálogo, 7(21), 78-79.
- Kawulich, B.(2005). La observación participante como método de recolección de datos. Forum: qualitative social research sozialforschung. Volumen 6, No. 2, Art. 43. Mayo 2005

- Ledesma, C. (2013). Senderos clínicos del acompañamiento terapéutico. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- López, V. (2015). Apuntes Educación y Desarrollo. Convivencia Escolar
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile
- Maturana, G., y Pesca, A. (2009). Teoría sustantiva acerca de las creencias en convivencia escolar de estudiantes, docentes y directivos docentes en tres colegios públicos de Bogotá. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- Martínez, E. (2008). El juego como escuela de vida karl groos. Revista de miscelánea de investigación, 22(1), 7-22.
- Martinez, G. (2012). Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial. Universidad Abierta Interamericana, Argentina.
- Martínez, M. & Moncada, P. (2012), tesis: "Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Técnica N° 88013 "Eleazar Guzmán Barrón"-Chimbote".
- Mendoza, E.& Salalá, R. & Argueta, M.& Gidi, L.(2013). Portafolio digital.
https://issuu.com/rosasalala/docs/portafolio_digital.
- Mejía, E. (2006). El juego cooperativo estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares. Instituto Universitario de Educación Física y Deporte, Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia. 2006
- Ministerio de Educación de Chile. Gestión de la buena, convivencia orientaciones para el encargado de convivencia escolar y equipos de liderazgo educativo. Santiago de Chile-2013.
- Mockus, A., "Cambio cultural voluntario hacia la paz", una pedagogía para consolidar la democracia social y participativa. Bogotá: Cooperativa Editorial del Magisterio, 1999
- Molina, C. (2013). Tesis doctoral " Trascendencia del juego para la formación ético-moral del homo ludens en el nivel de educación inicial, etapa preescolar" Universidad de Carabobo Dirección de Postgrado Facultad de Ciencias de la Educación. Valencia.
- Montilla (2009), en su tesis titulada "Los Juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Chocori, Valencia, España"

- Moreno, J., y Rodríguez, P. (2010). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. Universidad de Murcia, España.
- Mosquera, M. (2013). Juegos cooperativos como estrategia para bajar los niveles de agresividad en niños/as de 3 a 5 años en el centro de desarrollo infantil – chikimundo. Universidad Tecnológica Equinoccial, Ecuador.
- Omeñaca, R., y Ruiz, J. (1999). Juegos cooperativos y educación física. Editorial. Paidotribo. Barcelona, España.
- Orlick, T., (1990): Libres para cooperar, libres para crear.(Nuevos Juegos y Deportes Cooperativos). Editorial PAIDOTRIBO, España.
- Otuzi, F. (2003). Juego cooperativos: si lo importante es competir. lo fundamental es cooperar - Dinámica de grupos. Editorial. Lumen.
- Pérez, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. Lecturas: Educación Física y Deportes. Año 3, Nº 9, Buenos Aires.
- Sarlé, P. & Rodríguez, I. & Rodríguez, E.(2010). El juego en el Nivel Inicial. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza. 1a ed. - Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura,
- Sarlé, P. (2008) “Enseñar el juego y jugar la enseñanza” Editorial, Paidós. España.
- Tarazona, A. (2014). Estrategia de equipos cooperativos para disminuir el nivel de agresividad en los niños de 3 años de la I.E.I Nº 122 de Huarupampa, Huaraz – 2014. Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- UNESCO.(1980). El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Paris, Talleres de la Unesco.
- Valencia, J. (2010). Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial. Universidad Tecnología de Pereira, Colombia.
- Velázquez, C. (2006) : “El proceso de desarrollo de las propuestas cooperativas en la Educación Física de España y Latinoamérica” Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Oleiros (Coruña): 2006.

CAPITULO VIII

ANEXOS

VIII. ANEXOS

ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

ANEXO 2. MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO PARA MEDIR LA CONVIVENCIA ESCOLAR.

ANEXO 3. BASE DE DATOS DEL PRETEST. PRUEBA DE CONFIABILIDAD DE KUDER RICHARDSON Kr20, PRUEBA DE NORMALIDAD DE SHAPIRO WILK

ANEXO 4. LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA CONVIVENCIA ESCOLAR Y VALIDACIÓN POR EXPERTOS

ANEXO 5. PERMISO DE AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.

ANEXO 6. PROPUESTA PEDAGÓGICA.

ANEXO 7. PANEL DE FOTOS

ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: Juegos Cooperativos, para la mejora de la Convivencia Escolar de los Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	MARCO TEÓRICO	MEODOLOGIA
¿Cómo influyen los Juegos Cooperativos en la mejora de la Convivencia Escolar en Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016?	O. General Demostrar que, con la aplicación de los juegos cooperativos, mejora significativamente la convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial de la Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016	<p>HI. La aplicación de los Juegos Cooperativos, mejora significativamente la Convivencia Escolar de los Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016.</p> <p>Ho. La aplicación de los Juegos Cooperativos, no mejora significativamente la Convivencia Escolar de los Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016</p> <p>H1. Aplicando los juegos cooperativos, se mejora significativamente la dimensión aprender a convivir de la convivencia escolar de estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial</p> <p>Ho. La aplicación de los juegos cooperativos, no mejora significativamente la dimensión aprender a convivir de la convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial.</p> <p>H2. La aplicación de los juegos cooperativos, mejora significativamente la dimensión aprender a relacionarse, respecto a la convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial.</p> <p>Ho. La aplicación de los juegos cooperativos, no mejora significativamente la dimensión aprender a relacionarse de la convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial.</p> <p>H3. La aplicación de los juegos cooperativos, mejora significativamente la dimensión aprender a cumplir normas de la convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial.</p> <p>Ho. La aplicación de los juegos cooperativos, no mejora la dimensión aprender a cumplir normas de la convivencia escolar de los estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial.</p>	Juegos Cooperativos	Transformación personal	Autoconocimiento Autoestima Desarrollo moral	1,2,3,4,5,6	Juegos cooperativos Teorías del juego: Teoría biológica, sociológica, psicológica, socio-cultural. Características de los juegos cooperativos. Beneficios de los juegos cooperativos.	Tipo de estudio: Aplicada, cuantitativa, experimental de aplicación Diseño: Cuasi experimental Pretest Posttest GC: O ₁ - O ₃ GE: O ₂ X O ₄ Población: 110 estudiantes de 5 años de I.E. I. red Kushi qaqla-Huaraz. Muestra: 56 estudiantes: G. Exp.: 28 estudiantes de la I.E.N° 420-3 G.C.:28 estudiantes de I.E. N° 86694 Técnica: observación. Instrumento: lista de cotejo
	O. Específicos: -Validar la eficiencia y eficacia de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar de los estudiantes de Institución Educativa Inicial, Huaraz, 2016 -Establecer, si los juegos cooperativos, mejora significativamente la dimensión aprender a convivir de la convivencia escolar de estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Huaraz, 2016. -Comprobar, si los juegos cooperativos, mejora significativamente la dimensión aprender a relacionarse de la convivencia escolar de estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Huaraz, 2016 -Establecer si los juegos cooperativos, mejora significativamente la dimensión aprender a cumplir normas de la convivencia escolar de estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Huaraz, 2016			Transformación Colectiva	Afirmación Confianza Cooperación	7,8,9,10,11,12		
				Transformación Social.	Regulación de conflictos Estima a otro Respeto	13,14,15,16,17,18,		
			Convivencia escolar	Aprender a convivir	Interacción con los demás Comunicación Cooperación	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	Convivencia escolar Enfoques y teorías Sobre convivencia escolar Factores relacionados con la convivencia escolar	Validación y confiabilidad del instrumento
				Aprender a relacionarse	Habilidades Sociales Pertinencia	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,		
				Aprender a cumplir normas	Compromiso con la conservación Manejo de Conflicto	21,22,23,24,25,26,27,28,29,30		

ANEXO 2. MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO PARA MEDIR LA CONVIVENCIA ESCOLAR.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones/recomendaciones		
				SI	NO	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el items			Relación entre el items y la opción de respuesta	
						SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO
Convivencia Escolar	Aprender a convivir	Contacto y estima	1.1.¿Toma decisiones en situaciones de juego u otras actividades?			X		X		X		X		
			1.2.¿Se identifica como niño o niña, reconociendo sus cualidades?			X		X		X		X		
		Comunicación	1.3. ¿Muestra seguridad al jugar con sus compañeros?			X		X		X		X		
			1.4. ¿Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as?			X		X		X		X		
		Desarrollo moral	1.5. ¿En su interacción con sus pares dice: permiso, gracias, disculpa?			X		X		X		X		
			1.6.¿Respeto la opinión de sus compañeros/as?			X		X		X		X		
		Afirmación	1.7.¿Demuestra buen comportamiento durante la clase ?			X		X		X		X		
		Confianza	1.8.¿Considera amigos/as a los participantes del juego?			X		X		X		X		
	Cooperación	1.9.¿Realiza trabajos grupales con sus compañeros/as en armonía			X		X		X		X			
		1.10.¿Ayuda a sus compañero/a, durante las actividades de juego?			X		X		X		X			
	Aprender a Relacionarse	Habilidades Sociales	2.1.¿Saluda a la profesora y compañeros/as cuando llegan al aula ?			X		X		X		X		
			2.2 ¿Muestra amabilidad a sus compañeros, durante el juego y otras actividades?			X		X		X		X		
			2.3. ¿En su interacción con sus pares dice: permiso, gracias, disculpa?			X		X		X		X		
			2.4. ¿Respeto la opinión de sus compañeros/as?			X		X		X		X		
			2.5. ¿Disfruta al jugar expresando su placer con sonrisas?			X		X		X		X		
			2.6. ¿Colabora en el reparto y recojo de los materiales de juego?			X		X		X		X		
			2.7. ¿Demuestra disposición para ayudar a los que necesitan?			X		X		X		X		
			2.8. ¿Comunica al docente de situaciones que ocurren en el aula?			X		X		X		X		
			2.9. ¿Es amable con sus compañeros en el juego y otras actividades?			X		X		X		X		
		Pertinencia	2.10.¿Se siente aceptado por sus compañeros/as de aula?			X		X		X		X		
Respeto	3.1 ¿ Incluye a sus compañeros/as en los juegos y actividades que realiza ?			X		X		X		X				
	3.2 ¿ Participa en juegos cooperativos, respetando reglas y consignas ?			X		X		X		X				
	3.3 ¿ Respeto consignas y acuerdos durante las situaciones de juego?			X		X		X		X				
	3.4 ¿ Ayuda a mantener el aula limpia y ordenado?			X		X		X		X				

Compromiso con la conservación	3.5 ¿Ordena los materiales después de utilizarlos en cada actividad ?			X		X		X		X		
	3.6. ¿ Utiliza adecuadamente sus útiles escolares de trabajo?			X		X		X		X		
Manejo de Conflicto	3.7.¿Demuestra tolerancia e situaciones de conflicto con sus compañeros de juego?			X		X		X		X		
	3.8.¿Muestra buen comportamiento, durante los juegos y otras actividades?			X		X		X		X		
	3.9 ¿Ayuda a conciliar a sus compañeros/as ante un problema.?			X		X		X		X		
	3.10 ¿Propone alternativas de solución para resolver problemas, generados durante las actividades?			X		X		X		X		



CACERES DURAND YONNY ESCOLASTICA
DOCTORA EN EDUCACIÓN

[Handwritten Signature]
FIRMA DEL EVALUADOR
 DNI: 31607379

MACEDO SANCHEZ RUFINO DANIEL
DOCTOR EN ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA

[Handwritten Signature]
FIRMA DEL EVALUADOR
 DNI: 31648943

SALAZAR DEXTRE NELLY YOLANDA
DOCTORA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

ANEXO 3. BASE DE DATOS DEL PRETEST. PRUEBA DE CONFIABILIDAD DE KUDER RICHARDSON Kr20, PRUEBA DE NORMALIDAD DE SHAPIRO WILK

Estu dian tes	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	p28	p29	p30	suma			
1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	15			
2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	16			
3	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	15			
4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	5			
5	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	15			
6	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	13			
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	22			
8	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	17			
9	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	14			
10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	21			
11	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	10			
12	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	13			
13	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	13			
14	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	10		
15	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	11			
PC	11	10	10	9	7	7	7	4	4	5	10	10	9	8	11	5	6	4	8	8	5	11	2	4	3	3	8	3	9	9	18.14	VARIANZA		
PI	4	5	5	6	8	8	8	11	11	10	5	5	6	7	4	10	9	11	7	7	10	4	13	11	12	12	7	12	6	6				
P	0.73	0.67	0.67	0.6	0.47	0.47	0.47	0.27	0.27	0.33	0.67	0.67	0.6	0.53	0.73	0.33	0.4	0.27	0.53	0.53	0.33	0.73	0.13	0.27	0.2	0.20	0.53	0.2	0.6	0.6				
Q	0.27	0.33	0.33	0.4	0.53	0.53	0.53	0.73	0.73	0.67	0.33	0.33	0.4	0.47	0.27	0.67	0.6	0.73	0.47	0.47	0.67	0.27	0.87	0.73	0.8	0.80	0.47	0.8	0.4	0.4				
P*Q	0.20	0.22	0.22	0.24	0.25	0.25	0.25	0.20	0.20	0.22	0.22	0.22	0.24	0.25	0.20	0.22	0.24	0.20	0.25	0.25	0.22	0.20	0.12	0.20	0.16	0.16	0.25	0.16	0.24	0.24	6.46	SUMA		
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15				
																						Kr20	0.67	Confiabilidad Alta										

PRUEBA DE NORMALIDAD DE SHAPIRON WILK

Pruebas de normalidad				
VARIABLE: CONVIVENCIA ESCOLAR	GRUPO	Shapiro-Wilk		
PRE Y POST TEST DIMENSIONES		Estadístico	gl	Sig.
Pretest CONVIVENCIA ESCOLAR	Experimental	,947	28	,163
	Control	,943	28	,131
Pretest CONVIVENCIA ESCOLAR	Experimental	,774	28	,000
	Control	,970	28	,576
Pretest aprendiendo a Convivir	Experimental	,765	28	,000
	Control	,943	28	,130
Post test aprendiendo a Convivir	Experimental	,753	28	,000
	Control	,943	28	,130
Pretest aprendiendo a relacionarse	Experimental	,852	28	,001
	Control	,875	28	,003
Post test aprendiendo a relacionarse	Experimental	,680	28	,000
	Control	,882	28	,004
Pretest aprendiendo a cumplir normas	Experimental	,907	28	,017
	Control	,792	28	,000
Post test aprendiendo a cumplir normas	Experimental	,717	28	,000
	Control	,873	28	,003

PRUEBA DE HOMOGENEIDAD DE VARIANZAS DE LEVENE

Convivencia escolar, dimensiones (pretes,postest)	Estadístico de Levene	gl1	gl2	Sig.
Pretest Convivencia Escolar	,047	1	54	,828
Postest Convivencia Escolar	,160	1	54	,690
Pret aprendiendo a convivir	6,959	1	54	,011
Post test aprendiendo a Convivir	18,139	1	54	,000
Pretest aprendiendo a relacionarse	,023	1	54	,879
Post test aprendiendo a relacionarse	12,488	1	54	,001
Pretest aprendiendo a cumplir normas	,099	1	54	,754
Post test aprendiendo a cumplir normas	,260	1	54	,612

ANEXO 4. LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA COVIVENCIA ESCOLAR Y VALIDACION POR EXPERTOS

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa N°		Red: "Kushi Qaqlla", Huaraz	
Estudiante:		Edad :	Aula:
N°	Indicadores	Escala	
	Items	SI	NO
	Aprender a convivir		
1	¿Toma decisiones en situaciones de juego u otras actividades?		
2	¿Se identifica como niño o niña, reconociendo sus cualidades?		
3	¿Muestra seguridad al jugar con sus compañeros?		
4	¿Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as?		
5	¿En su interacción con sus pares dice: permiso, gracias, disculpa?		
6	¿Respeto la opinión de sus compañeros/as?		
7	¿Demuestra buen comportamiento durante la clase?		
8	¿Considera amigos/as a los participantes del juego?		
9	¿Realiza trabajos grupales con sus compañeros/as en armonía		
10	¿Ayuda a sus compañero/a, durante las actividades de juego?		
	Aprender a relacionarse		
11	¿Saluda a la profesora y compañeros/as cuando llegan al aula?		
12	¿Muestra amabilidad a sus compañeros, durante el juego y otras actividades?		
13	¿En su interacción con sus pares dice: permiso, gracias, disculpa?		
14	¿Respeto la opinión de sus compañeros/as?		
15	¿Disfruta al jugar expresando su placer con sonrisas?		
16	¿Colabora en el reparto y recojo de los materiales de juego?		
17	¿Demuestra disposición para ayudar a los que necesitan?		
18	¿Comunica al docente de situaciones que ocurren en el aula?		
19	¿Es amable con sus compañeros en el juego y otras actividades?		
20	¿Se siente aceptado por sus compañeros/as de aula?		
	Aprender a cumplir normas		
21	¿Incluye a sus compañeros/as en los juegos y actividades que realiza?		
22	¿Participa en juegos cooperativos, respetando reglas y consignas ?		
23	¿ Respeto consignas y acuerdos durante las situaciones de juego?		
24	¿ Ayuda a mantener el aula limpia y ordenado?		
25	¿Ordena los materiales después de utilizarlos en cada actividad ?		
26	¿ Utiliza adecuadamente sus útiles escolares de trabajo?		
27	¿Demuestra tolerancia e situaciones de conflicto con sus compañeros de juego?		
28	¿Muestra buen comportamiento, durante los juegos y otras actividades?		
29	¿Ayuda a conciliar a sus compañeros/as ante un problema.?		
30	¿Propone alternativas de solución para resolver problemas, generados durante las actividades?		

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE VALIDACION DE INSTRUMENTOS

A LOS : SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO DE TESIS

DE LOS : DOCENTES EXPERTOS EN VALIDACION DE INSTRUMENTOS

ASUNTO: VALIDACION DE INSTRUMENTOS

FECHA : AGOSTO DEL 2016

El presente informe tiene por finalidad dictaminar la validez del siguiente instrumento de la tesis titulada: **“Juegos Cooperativos, para la mejora de la Convivencia Escolar de los Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016”**

1. Lista de cotejo sobre la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar de los Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016

Al respecto, en una primera revisión de los instrumentos, se hicieron algunas correcciones y recomendaciones en base a los criterios de: Redacción, coherencia y esencialidad; los cuales fueron aceptados y considerados por el autor en la estructuración final de cada uno de los instrumentos.

2. Realizado el proceso de validación de los instrumentos descritos, concluimos en darlos por cumplir con el criterio de validez, quedando expedito para su aplicación, en la fase de recolección de datos de que se tiene planificada.

Es todo cuanto tenemos que informar a Ustedes Señores miembros del jurado; para los fines pertinentes.

Atentamente



JARDIN DE LA INFANCIA N° 122
HUARUPAMPA - HUARAZ
[Signature]
DIRECCIÓN
DRA. YONNY CÁCERES DE MAUTINO
DIRECTORA

[Signature]
31604379

[Signature]
31648943

ANEXO 5. PERMISO DE AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.



“Año de la consolidación del Mar de Grau”

Huaraz, 31 de Agosto del 2016

OFICIO N° 001-2016-RA/UCV.E.POSTGRADO-HZ- ESTUD.

Señor:

LIC. ROBERTO CERNA TREJO

Director de la Institución Educativa N° 86694-Tacllan – Huaraz.

Asunto: Solicita autorización para aplicación de instrumentos de investigación educativa en Nivel Inicial.

Ref. : Ley N° 30220, Cap. VI, Art. 48.

Es un honor dirigirme a Ud. Para expresarle el cordial saludo y a la vez comunicarle que en mi condición de Estudiante de la Universidad Cesar Vallejo- Escuela de Post Grado, Doctorado-Sede Huaraz; estoy desarrollando el Trabajo de Investigación denominada: “Juegos Cooperativos para mejorar la Convivencia Escolar en Estudiantes de Instituciones Educativas de Nivel Inicial, red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016. Motivo por el cual acudo a su digno despacho para solicitarle la autorización, para la aplicación de los instrumentos de investigación, en la Institución Educativa de Nivel Inicial a su cargo, a partir del mes de Setiembre a Noviembre del 2016.

Es propicia la oportunidad para renovarles las muestras de mi especial consideración y estima.

Atentamente,

Prof. Dagoberto Z. Matías Robles
Estudiante de Doctorado /UCV. Huaraz

“Año de la consolidación del Mar de Grau”

Huaraz, 31 Agosto del 2016

OFICIO N° 002-2016-RA/UCV.E.POSTGRADO-HZ- ESTUD.

Señora:

Prof. Gloria Maritza Benites Torres
Directora de la Institución Educativa N° 420-3, Antonio Raimondi – Huaraz.

Asunto: Solicita autorización para aplicación de la Propuesta de Investigación en el Nivel de Educación Inicial.

Ref. : Ley N° 30220, Cap. VI, Art. 48.

Es un honor dirigirme a Ud. Para expresarle el cordial saludo y a la vez comunicarle que en mi condición de Estudiante de Doctorado en la Escuela de Post grado de la Universidad Cesar Vallejo, Sede Huaraz; estoy desarrollando el Trabajo de Investigación Titulada: “Juegos Cooperativos para mejorar la Convivencia Escolar en Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016. Motivo por el cual acudo a su digno despacho para solicitarle la autorización, para la aplicación de los instrumentos de investigación, en la Institución Educativa N° 420-3, Antonio Raimondi - Huaraz, Sección de 5 años a su cargo, a partir del mes de Setiembre a Noviembre del 2016.

Es propicia la oportunidad para renovarle las muestras de mi especial consideración y estima.

Atentamente,

Prof. Dagoberto Z. Matías Robles
Estudiante de Doctorado /UCV. Huaraz



“Año de la consolidación del Mar de Grau”

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 016-2015- INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 420-3, ANTONIO
RAIMONDI – HUARAZ**

Huaraz, 01 de Setiembre del 2016.

Visto el expediente N° 046-2016, presentado por el estudiante de la Escuela de Postgrado de la Universidad Cesar Vallejo –Sede Huaraz, en 02 folios,

CONSIDERANDO:

Que, la Ley N°30220, Capítulo VI, señala en el Artículo 48, que la investigación es función esencial y obligatoria de las universidades, y como Institución Educativa Pública, es pertinente atender al Expediente N° 046-2016, de fecha: 31/08/2016, mediante el cual el Sr. Dagoberto Zacarías Matías Robles, Estudiante de la Escuela de Post Grado de la Universidad Cesar Vallejo-Sede Huaraz; solicita autorización, para realizar la aplicación de la propuesta de investigación titulada “Juegos Cooperativos para mejorar la Convivencia Escolar en Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi Qaqlla”, Huaraz, 2016”, con estudiantes de 5 años de la IE.N° 420-3, Antonio Raimondi, Huaraz y habiéndose verificado que, el docente, cumple con presentar los documentos necesarios de la propuesta correspondiente, el mismo que tendrá una vigencia a partir de la emisión de la presente resolución hasta fines del mes de Noviembre del 2016.

De conformidad a lo dispuesto en la Ley General de Educación N° 28044 y su reglamento aprobado con el Decreto Supremo N° 011-2012-ED, Ley N°29944 Ley de Reforma Magisterial, su Reglamento Decreto Supremo N° 004-2013-ED, Ley de Reforma Magisterial, Modificado por el Decreto Supremo N° 002-2014-MINEDU, y La R.M. N° 572-2015. Norma técnica para el desarrollo del año escolar 2016.

SE RESUELVE:

Artículo 1°.- AUTORIZAR, la aplicación de la propuesta de investigación: “Juegos Cooperativos para mejorar la Convivencia Escolar en Estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi Qaqlla”, Huaraz, 2016”, a cargo del Docente Dagoberto Zacarías Matías Robles Estudiante de Doctorado de la Escuela de Postgrado de la Universidad Cesar Vallejo, sede Huaraz, con estudiantes de 5 años de la I.E.N° 420-3, Antonio Raimondi, Huaraz; dentro del periodo comprendido entre el mes de Setiembre, hasta el mes de Noviembre del 2016.

Artículo 2°.-COMUNICAR, al personal docente, auxiliar, administrativo y padres de familia de la Institución educativa, a fin de brindar todas las facilidades en el proceso de aplicación de la propuesta.

Regístrese, comuníquese y archívese



GLORIA MARITZA BENITES TORRES

Directora de la I.E. N 420-3, Antonio Raimondi

ANEXO 6. PROPUESTA PEDAGÓGICA.

I. DENOMINACIÓN:

“Juegos Cooperativos para mejorar la Convivencia Escolar en estudiantes de Instituciones Educativas de Inicial, Red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016”
--

II. AUTOR:

Apellidos y Nombres	DNI	Correo electrónico
Matias Robles Dagoberto Zacarias	32030049	dmatiasrobles@gmail.com

III. LOCALIZACIÓN:

Región	Ancash
Provincia	Huaraz
Distrito	Huaraz
Localidad/es	Huaraz
Institución/es educativa/s	Institución Educativa N° 420-3 Antonio Raimondi-Huaraz.

IV. RESPONSABLES:

4.1 Individuales: si

V. BENEFICIARIOS:

5.1. Directos: Estudiantes de 5 años de Institución Educativa N° 420-3 – Huaraz

5.2. Indirectos: Instituciones educativas de inicial red “Kushi kaqla” - Huaraz-2016.

VI. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA:

En educación inicial los juegos cooperativos, tienen una importancia vital en la formación de la personalidad del estudiante, proceso de socialización, en la construcción de su autonomía, autoestima y desarrollo de habilidades sociales, que es esencial y prioridad en la labor educativa, para el logro de los aprendizajes en un clima escolar favorable. Pues los juegos constituyen una necesidad propia del niño en la expresión natural de impulsividad, para interactuar entre iguales en el hogar, en el aula y sociedad, Como afirma Gutiérrez, R. (1997, p.120), que: “Con el juego se favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas, se compensan las situaciones desagradables y se alivian las cargas agresivas”. Asimismo, la práctica de los juegos cooperativos disminuye los niveles de agresividad en los estudiantes de educación inicial, tal como

afirma el investigador, Mosquera (2013).

Por lo cual, se diseña la propuesta de juegos cooperativos de transformación personal, transformación colectiva y transformación social para su aplicación en estudiantes, que incidirá sobre la variable dependiente la convivencia escolar y sus dimensiones de aprender a convivir, aprender a relacionarse, aprender a cumplir normas.

Las sesiones de juegos cooperativos se organizaron de acuerdo a las dimensiones de la convivencia escolar, que se describe a continuación:

- a) Juegos cooperativos, para la dimensión aprender a convivir: “Mi combi segura”, “Avioncito campeón”, “Globos en las nubes”, “Globos saltarines” y “La lluvia de pelotas”
- b) Juegos cooperativos, para la dimensión aprender a relacionarse: “Descubrimiento compartido”, “Una mirada feliz”, “Escucho en silencio”, “Marcador colectivo” y “El ciego ganador”
- c) Juegos cooperativos para la dimensión aprender a cumplir las normas: “Aro de campeones”, “Pasando la pelota”, “La soguilla es de todos”, “Buscando el tesoro” y “La lluvia de pelotas”

VII. INTRODUCCIÓN:

7.1 Fundamento teórico.

La propuesta de juegos cooperativos para mejora de la convivencia escolar, se sustenta en las Teorías Biológicas, según la Unesco (1980, p. 8). En documento “El Niño y el Juego”, sostiene que, el juego en los niños y niñas; responde al carácter lúdico de la naturaleza humana y es un agente que desarrolla las potencialidades innatas, la madurez de órganos óseos, músculos, cerebro y favorece el aprendizaje cognitivo y relaciones sociales; como afirma; Karl Gross (1900), citado por UNICEF(2010, p.20). Por otra parte, las teorías psicológicas, sostienen que, a partir de los juegos se desarrollan las estructuras mentales cognitivas, afectivas y se adquieren experiencias adaptadas a las necesidades e intereses de la persona; como afirma; Ribes (2011, p.22), citado por Arroyo & Silva (2015, p.29). Asimismo el fundamento sociológico, sostiene que el juego es una necesidad propia de la infancia, que busca satisfacer el carácter impulsivo de los niños y niñas a partir de relaciones con otros, favoreciendo la construcción de su autonomía e integración social, como afirma Vigotsky (1924), citado por Arroyo & Silva (2015).

El fundamento pedagógico establece que, el aprendizaje se construye a partir de las propias experiencias en contacto con la realidad y la cooperación como elemento mediador entre los actores educativos en el cual los juegos son medios de desarrollo del pensamiento y de la actividad de aprendizaje, afirma Orlick (1990) y Ausubel (1976).

Por su parte Gardner (2006), citado por Solis, M. (2014, p. 22), “postula su teoría de las

inteligencias múltiples, refiriéndose que el ser humano, posee múltiples inteligencias”; entre estas inteligencias se tiene: la Inteligencia Kinestésica, que es la capacidad de destreza motriz y la expresión de ideas y sentimientos, relacionada con la corteza motora del cerebro, la cual regula el movimiento corporal. Asimismo, se tiene la Inteligencia Intrapersonal, que refiere a la capacidad de control de emociones y actitudes de cada persona que tiene relación a la Inteligencia emocional, sustentada por Goleman (2010), que señala que todas las emociones, son en esencia, impulsos que nos llevan a actuar.

7.2 Justificación

Social. Considerando que los juegos cooperativos, contribuye al desarrollo motor, cognitivo y emocional del estudiante de nivel inicial, es importante desarrollar en las aulas estas actividades lúdicas a fin de disminuir los casos de violencia y agresividad escolar y convivencia escolar saludable. Asimismo posibilitar la promoción y práctica de los juegos cooperativos en instituciones educativas de nivel inicial; además crear conciencia en las autoridades comunales para que consideren en su localidad espacios de recreación infantil, a fin de facilitar a los niños y niñas espacios de juego, y contribuir con la paz social.

Pedagógica. Los juegos cooperativos como medio de desarrollo del pensamiento y de la actividad de aprendizaje, en un clima adecuado, como señala, Ausubel (1976). Es importante la propuesta de los juegos cooperativos en el proceso de aprendizaje escolar, para satisfacer el carácter impulsivo libre de los estudiantes y lograr la convivencia escolar saludable. Según Vygotsky; quien afirma que el origen del juego radica en su naturaleza social en la necesidad de contacto del niño con lo demás (socialización).

VIII. OBJETIVOS:

8.1 Objetivo general:

Fortalecer el desarrollo de capacidades y actitudes que permita fortalecer la convivencia escolar a través de los juegos cooperativos en los estudiantes de Educación Inicial de 5 años de la institución educativa inicial de la red “Kushi qaqla” – Huaraz.

8.2 Objetivos específicos

Elaborar el diseño de propuesta de juegos cooperativos para desarrollar capacidades y actitudes de estudiantes de 5 años de instituciones educativas de inicial, para mejorar la convivencia escolar.

Realizar la evaluación diagnóstica de la propuesta, a través del instrumento de investigación, para medir el nivel de convivencia escolar en estudiantes de 5 años de instituciones educativas de inicial.

Desarrollar la ejecución de la propuesta desarrollando las sesiones de juegos cooperativos en los estudiantes de 5 años de institución educativa inicial, del grupo experimental.

Realizar la evaluación e informe de la propuesta, luego de la aplicación del instrumento, para medir el nivel de convivencia escolar en estudiantes de 5 años de instituciones educativas de inicial (post test)

IX. DISEÑO METODOLÓGICO:

Etapas	Estrategias/actividades	Recursos /Materiales
1ra. Etapa: Diseño de la propuesta	<ul style="list-style-type: none">- Determinación de la estructura de taller de aprendizaje.- Elaboración de esquema de competencias, capacidades e indicadores- Cronograma de ejecución.- Elaboración de instrumento de evaluación de talleres de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">- Bibliografía.- Revisión de tesis de investigación- Papel Bonn-Bolígrafo
2da. Etapa: Evaluación diagnóstica de la propuesta	<ul style="list-style-type: none">- Aplicación del pre test, para conocer el nivel de convivencia escolar, actitudes de interrelación entre estudiantes, el trato, valores.	<ul style="list-style-type: none">Lista de cotejoInstrumentos de observación

<p>ra. Etapa: Diseño del plan de la propuesta</p>	<p>-Elaboración del esquema del taller de aprendizaje de juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar, con secuencia metodológica siguiente:</p> <p>a) Inicio. En espacio o área libre, con bienvenida y preguntas, de cómo se sienten o tiene alguna noticia, una anécdota. Pedir a escuchar con atención y recordarles los protocolos de dialogo y participación. Luego se presenta el juego, los propósitos a lograr, presentar los materiales, uso y manipulación correcta, cuidado a los compañeros e inicio del proceso de calentamiento y concentración, con una canción o dinámica grupal.</p> <p>b) Desarrollo: Juego cooperativo, los estudiantes juegan y exploran, reconociendo sus progresos a nivel corporal y motriz; su sentido de ubicación y organización en un espacio y tiempo, su cooperación y ayuda con cierto tipo de materiales. La expresión motriz con seguridad y libertad, tomando en cuenta los límites, y pautas de cuidado, y las normas básicas de convivencia. Se incorporará los juegos motrices y simbólicos con títeres y muñecos. Luego se hace actividad de relajación</p> <p>c) Cierre: En asamblea en el espacio adecuado se inicia con una pregunta abierta; ¿Alguien quiere comentar algo de lo que hemos realizado el día de hoy?., ¿qué les ha parecido el juego?, ¿Cómo se han sentido?, hubo alguna situación difícil y ¿qué hicieron para superar?, ¿ Sus compañeros les ayudaron durante el juego?. Han tomado en cuenta las reglas y pautas de cuidado.</p>	<p>-Bibliografía</p>
<p>4ta. Etapa: Ejecución de la propuesta</p>	<p>-Desarrollo de taller de aprendizaje de la propuesta de juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar.</p>	<p>Taller de aprendizaje.</p>
<p>5ta. Etapa: Evaluación e informe de la propuesta</p>	<p>- Aplicación de instrumento post test. - Elaboración de informe</p>	<p>Test. Lista de cotejo</p>

X. METAS:

- Desarrollo de 15 Talleres de aprendizaje de juegos cooperativos
- Indicadores a lograr: Interacción con los demás, Comunicación, Cooperación, habilidades sociales,
- Cuidado y conservación de materiales educativos y Manejo de conflictos.
- Valores: solidaridad, respeto.
- 28 estudiantes de 5 años de la IE.N° N° 420-3 Antonio Raimondi- Huaraz

XI. RESULTADOS OBSERVABLES:

- 75% de estudiantes de 5 años de la IE.N° N° 420-3 Antonio Raimondi- Huaraz (grupo experimental), muestran mejora significativamente en la convivencia escolar, después de la ejecución de la propuesta de juegos cooperativos, en comparación con los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 86694 – Tacllan (grupo control).
- El 25% de estudiantes 5 años de la IE.N° N° 420-3 Antonio Raimondi- Huaraz (grupo experimental), muestran ligera mejora en la convivencia escolar, después de la ejecución de la propuesta de juegos cooperativos, en comparación con los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 86694 – Tacllan (grupo control).

XII. EVALUACIÓN:

A. Evaluación Diagnóstica:

Su finalidad es conocer el nivel de convivencia escolar, actitudes de interrelación entre estudiantes, el trato y valores, la cual será evaluada a través de un pre test.

B. Evaluación formativa:

Permite evaluar el proceso de fortalecimiento de las capacidades y actitudes de aprender convivir, relacionarse con otros y cumplir normas, que han logrado los participantes en el juego cooperativo.

C. Evaluación sumativa:

Servirá para hacer un juicio de valor de los resultados obtenidos sobre la mejora de la convivencia escolar, que han logrado los participantes en el control de sus emociones, Además proporcionará las bases objetivas y cuantitativas para asignar una valoración. Esta evaluación se realizará utilizando el pos test.

XII. DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

Competencias	Capacidades	Indicadores
Convive de manera democrática, participativa en diversidad de contextos y circunstancias y afirma su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce sus características personales y asume roles respetando las normas y acuerdos, como base para la convivencia - Regula sus emociones en la solución de conflictos, actuando de manera pacífica y constructiva. - Manifiesta sus emociones y actitudes a través de gestos, posturas y movimientos, respetando las normas establecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa el dialogo para solucionar los conflictos; • Conoce sus cualidades personales. • Utiliza estrategias para resolverlos un conflicto con autonomía al afrontarlo. • .Expresa lo que piensa acerca de una dificultad • Muestra su agrado o desagrado, sin agredir, en situaciones de conflicto. • Coopera en solución de los conflictos que se producen en el aula. • Maneja sus emociones asertivamente en situaciones conflictivas.

XIV. CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN:

- FECHA DE INICIO: 6 de Setiembre
- FECHA DE TERMINO: 29 de Noviembre
- FRECUENCIA : 2 sesiones por semana

Actividad	Responsable	Setiembre				Octubre				Noviembre			
		1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S
"Mi combi Seguro"	Dagoberto Matías		X										
"Globos en las nubes"	Dagoberto Matias					X							
"La lluvia de pelotas"	Dagoberto Matías						X						
"Descubrimiento compartido"	Dagoberto Matías		X										
"Avioncito campeón"	Dagoberto Matias							X					
"Una mirada feliz"	Dagoberto Matias								X				
"Escucho en silencio"	Dagoberto Matias				X								
"El ciego ganador"	Dagoberto Matias											X	
"Globos saltarines"	Dagoberto Matias			X									
"Aro de campeones"	Dagoberto Matias								X				
"Pasando la pelota"	Dagoberto Matias				X								
"Marcador colectivo"	Dagoberto Matias										X		

TALLER DE APRENDIZAJE Nº 1

Institución Educativa Nº 420-3 Antonio Raimondi, Huaraz, 2016.

Sección de 5 años: Nº de estudiantes: 28

Juego cooperativo: "Mi combi seguro"

Indicadores: Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as

Fecha: 07/09/2016

Tiempo: 40 minutos

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none">• MOTIVACIÓN: saludamos ... cantando ...¿Cómo están amigos como están? . responden muy bien, Esto es un saludo de amistad, Que bien...haremos lo posible para ser buenos amigos como están amigos como están.....muy bien..... en asamblea, ubicados en ronda, recordamos las normas del juego : somos buenos amigos . Presentación de los materiales: Los estudiantes se sientan en círculo, y se les pregunta: ¿Todos están bien o alguien está mal?; Si alguien está mal a donde le llevaremos?, ¿Qué necesitamos para trasladarnos a nuestra casa? .¿Conocen Uds. un carro colectivo ? . Cada niño responderá de manera libre y autónoma, de acuerdo a su experiencia.	Carteles de rutina Canción de saludo
DESARROLL	<p>Expresividad Motriz/juego simbólico</p> <p>Formamos una ronda, nos tomamos de las manos y nos imaginamos que estamos viajando en un combi veloz, y vamos a salir a la Plaza de Huaraz, el combi sale lentamente y luego acelera su velocidad y para recoger un pasajero, luego nos balanceamos, inclinando de un lado u otro; luego el chofer manda que se agrupen de dos pasajeros, luego de 4, 6, y 8.</p> <p>Relajación: El chofer manda que todos hagan una ronda y para no caerse todos en círculo se abrazan fuerte sin soltarse para evitar</p>	Hoja de aplicación Lápiz de colores CD. Sonidos

	<p>caídas o accidentes cuando el combi va a velocidad. Todos los estudiantes abrazados, cierran los ojos y respiran lentamente y escuchan la historia de las hormigas salvadoras. Luego en un papelote dibujan y colorean la ronda de amigos.</p>	
CIERRE	<p>Se evaluará su participación e integración al grupo, demostración de confianza y seguridad de cada estudiante.</p> <p>Todos en ronda, se les pregunta ¿Cómo se sintieron en la clase? ¿Qué aprendieron en la clase y para qué sirve?</p> <p>¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida cotidiana?</p> <p>Comentan con sus profesores, padres de familia, entre compañeros acerca de la clase.</p> <p>Se les recomienda, el aseo personal, la higiene y la alimentación de los niños y niñas.</p>	Lista de cotejo

BIBLIOGRAFIA:

- MINEDU (2015). Lineamientos pedagógicos para la enseñanza de la educación física en las redes del plan de fortalecimiento de la educación física y el deporte. Lima – Perú.
- AUGUSTO PILA TELEÑA 1980, Metodología de la Educación Física – Deportiva.
- MARIANO GIRALDEZ La gimnasia formativa Ed. Stadum, Buenos aires. 1985
- BRUNO BRANDI. Didáctica y Metodología de la Gimnasia Artística Ed. JURIS Roma Italia 1995.

TALLER DE APRENDIZAJE Nº 2

Institución Educativa Nº 420-3 Antonio Raimondi, Huaraz, 2016.

Sección de 5 años: Nº de estudiantes: 28

Juego cooperativo: “Descubrimiento compartido”

Indicadores: Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as

Fecha: 09/09/2016

Tiempo: 40 minutos

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none">MOTIVACIÓN: Nos saludamos, cantando ...”Las estrellitas”....luego en el patio se ubican en círculo, ¿Conocen Uds. Las ruinas de Willcahuain? , Què cosas se encuentran allí? ¿Habrá algún tesoro escondido en ese lugar? ¿Qué tesoros habrá? . Cada niño responderá de manera libre y autónoma, de acuerdo a su experiencia. Luego se presenta el Juego cooperativo: “Descubrimiento compartido” y los propósitos de aprendizaje	Carteles de rutina Canción: “Las estrellitas”
DESARROLLO	<p>Expresividad Motriz/juego simbólico</p> <p>Formamos una ronda, tomamos de las manos y nos imaginamos que estamos buscando tesoros en wilcahuain, y en este campo hay tesoros escondidos el niño que encuentra tendrá que compartir con todos; luego se les indica a los estudiantes que al sonido del silbato inicien con la búsqueda del descubrimiento del tesoro y luego el o niña, que encuentre el tesoro, comparta a todos sus compañeros. (Previo a esta actividad, el docente ubica, varias cajitas a la entrada y costado del campo (caja llena de tarjetitas de felicidad).</p> <p>Relajación: luego de compartir las frases de felicidad a todos los participantes del juego, se pide ubicarse en círculo y cierran los ojos y hacen respiración y expiración lentamente y escuchan el significado</p>	Cajitas de tesoro Hoja de aplicación Làpiz de colores CD. Sonidos o ruidos

	de los textos de las tarjetitas que el docente, va leyendo de uno en uno, hasta terminar todas.	
CIERRE	<p>Se evaluará su participación e integración al grupo y sentido de cooperación y solidaridad con los demás</p> <p>Luego pregunta ¿Cómo se sintieron con el juego? ¿Qué aprendieron con el juego?</p> <p>¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida cotidiana?</p> <p>Se les recomienda, el aseo personal, la higiene y la alimentación de los niños y niñas.</p>	Lista de cotejo

BIBLIOGRAFIA:

1. DÍAZ, J, 2008 Psicomotricidad para todos Editorial: Perú.
2. MARIANO GIRALDEZ La gimnasia formativa Ed. Stadum, Buenos aires. 1985
3. MINEDU (2015). Lineamientos pedagógicos para la enseñanza de la educación física en las redes del plan de fortalecimiento de la educación física y el deporte. Lima – Perú.
4. Pila (1980), Metodología de la Educación Física – Deportiva.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 3

Institución Educativa N° 420-3 Antonio Raimondi, Huaraz, 2016.

Sección de 5 años: N° de estudiantes: 28

Juego cooperativo: "Globos saltarines"

Indicadores: Expresa satisfacción sobre sí mismo cuando se esfuerza y logra su objetivo, en juego u otras actividades

Fecha: 28/09/2016

Tiempo: 40 minutos

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Salimos al campo, cantando ..."El trencito"....luego se ubican en el patio en círculo. asimismo entona la canción "Las pelotitas saltan". y se les pregunta ¿sobre trata la canción ? ¿Quién saltó más alto?, Cada niño responderá de manera libre y autónoma, de acuerdo a lo observado Luego se presenta el Juego cooperativo: "Globos saltarines"</p> <p>Acordando juntos las reglas de juego. Y se presenta los materiales a utilizar en el juego</p>	<p>Carteles de rutina</p> <p>Canción: "El trencito" y "Las pelotitas saltan"</p> <p>Globos de colores</p>
DESARROLLO	<p>Expresividad Motriz/juego simbólico</p> <p>Caminamos indistintamente por el espacio de juego, y al sonido del silbato cada niño juega con el globo con las manos, luego con los pies, hasta reventar las pelotas.</p> <p>Relajación: Luego los estudiantes se ubican en círculo y cierran los ojos y hacen respiración y expiración lentamente y pasan a colorear en hoja de aplicación, utilizando colores binarios.</p>	<p>Cajitas de tesoro</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Làpiz de colores</p> <p>CD. Sonidos</p>

CIERRE	<p>Se evaluará su participación e integración al grupo</p> <p>Luego pregunta ¿Cómo se sintieron con el juego? ¿Qué aprendieron con el juego?</p> <p>¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida cotidiana?</p> <p>Se les recomienda, el aseo personal y la higiene.</p>	Lista de cotejo
--------	--	-----------------

BIBLIOGRAFIA:

- MINEDU (2015). Lineamientos pedagógicos para la enseñanza de la educación física en las redes del plan de fortalecimiento de la educación física y el deporte. Lima – Perú.

TALLER DE APRENDIZAJE Nº 4

Institución Educativa Nº 420-3 Antonio Raimondi, Huaraz, 2016.

Sección de 5 años: Nº de estudiantes: 28

Juego cooperativo: "Escucho en silencio"

Indicadores: Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as

Fecha: 30/09/2016

Tiempo: 40 minutos

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Nos saludamos y salen al campo a jugar : "La Momias vivientes"luego se les pregunta: ¿De que se trata el juego ¿Conocen Uds. Alguna persona que no habla?, ¿Podremos comunicar con la persona que no habla? ¿cómo?,. Cada niño responderá de manera libre y autónoma, de acuerdo a su experiencia. Luego se presenta el Juego cooperativo: "Escucho en silencio", y se acuerda las normas de participación.	Carteles de rutina Canción: "Las estrellitas"
DESARROLLO	Expresividad Motriz/juego simbólico Formamos una ronda, sentado nos cubrimos los ojos con la venda y al señal o un toque del profesor los niños dicen, el juguete que mas les gusta y luego el o niña, que encuentre el tesoro, comparta a todos sus compañeros. (Previo a esta actividad, el docente ubica, varias cajitas a la entrada y costado del campo (caja llena de tarjetitas de felicidad). Relajación: luego de compartir las frases de felicidad a todos los participantes del juego, se pide ubicarse en círculo y cierran los ojos y hacen respiración y expiración lentamente y escuchan el significado de los textos de las tarjetitas que el docente, va leyendo de uno en uno, hasta terminar todas.	Cajitas de tesoro Hoja de aplicación Lápiz de colores CD. Sonidos o ruidos

CIERRE	<p>Se evaluará su participación e integración al grupo y sentido de cooperación y solidaridad con los demás</p> <p>Luego pregunta ¿Cómo se sintieron con el juego? ¿Qué aprendieron con el juego?, ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida cotidiana?. Se les recomienda, el aseo personal, la higiene y la alimentación de los niños y niñas.</p>	Lista de cotejo
--------	---	-----------------

BIBLIOGRAFIA:

- MINEDU (2015). Lineamientos pedagógicos para la enseñanza de la educación física en las redes del plan de fortalecimiento de la educación física y el deporte. Lima – Perú.

TALLER DE APRENDIZAJE Nº 5

Institución Educativa Nº 420-3 Antonio Raimondi, Huaraz, 2016.

Sección de 5 años: Nº de estudiantes: 28

Juego cooperativo: “Pasando la pelota”

Indicadores: Muestra cooperación y habilidad motriz en manejo de balón.

Fecha: 06/09/2016

Tiempo: 40 minutos

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Luego del saludo, salimos al campo, cantando los “caballitos trotan..” luego en el patio se ubican en sentados en círculo. Se les pregunta</p> <p>¿Saben uds. quien es el mejor jugador de Spor Ancash ? ¿Por qué creen que es el mejor? ¿En su familia alguien juega futbol u otro deporte? ¿Les gustaría ser el mejor jugador de Huaraz y Perù ? . Cada niño responderá de manera libre y autónoma, de acuerdo a su experiencia. Luego se presenta el Juego cooperativo: “Pasando la pelota”</p>	<p>Pelotas de pesos variados.</p> <p>Canción: “caballitos trotan..”</p> <p>“Todos para uno y uno para todos”</p>
DESARROLLO	<p>Expresividad Motriz/juego simbólico</p> <p>Todos los niños tienen pelotas de diferentes pesos, de acuerdo a interés, y al sonido del silbato inicia el juego con pelota. Todos llevan la pelota con los pies a la dirección acordada, es decir la meta , todos se ayuda a llegar juntos , afin de ser campeones.</p> <p>Repiten el juego en grupos, solo niños, luego las niñas.</p> <p>Relajación: luego se pide ubicarse en círculo, hacen respiración y expiración lentamente, y cierran los ojos y escuchan la Historia del jugador peruano Lolo Fernández”</p>	<p>Silbato</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Làpiz de colores</p> <p>CD. Sonidos o ruidos</p>
CIERRE	<p>Se evaluará su participación e integración al grupo y sentido de cooperación y habilidad de manejo de pelotas.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

	<p>Luego pregunta ¿Cómo se sintieron con el juego? ¿Qué aprendieron con el juego?, ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida cotidiana?</p> <p>Se les recomienda, el aseo personal, la higiene y la alimentación de los niños y niñas.</p>	
--	---	--

BIBLIOGRAFIA:

1. MINEDU (2015). Lineamientos pedagógicos para la enseñanza de la educación física en las redes del plan de fortalecimiento de la educación física y el deporte. Lima – Perú.
2. AUGUSTO PILA TELEÑA 1980, Metodología de la Educación Física – Deportiva.
3. JOSE LUIS LARA OLMEDO www.educacionfisicaenprimaria.es

TALLER DE APRENDIZAJE Nº 6

Institución Educativa Nº 420-3 Antonio Raimondi, Huaraz, 2016.

Sección de 5 años: Nº de estudiantes: 28

Juego cooperativo: “Avioncito campeón”

Indicadores: Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as

Fecha: 13/10/2016

Tiempo: 40 minutos

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Nos saludamos, cantando ...”A pulgarcito”....luego en el patio se ubican en círculo,</p> <p>¿Sobre qué trata la canción? , ¿Qué ocurrió con pulgarcito?</p> <p>¿Por qué se cayó?. Cada niño responderá de manera libre y autónoma, de acuerdo a su experiencia. Luego se presenta el</p> <p>Juego cooperativo:</p> <p style="text-align: center;">“Avioncito campeón” y los propósitos de aprendizaje</p>	<p>Papel Bonn de colores</p> <p>Carteles de rutina</p> <p>Canción: “A pulgarcito”</p> <p>Tijera.</p>
DESARROLLO	<p>Expresividad Motriz/juego simbólico</p> <p>Se entrega a cada estudiante el papel diseñado, para recorte, luego se orienta elaborar aviones de papel, a que se denominará “Avioncito campeón que, luego de terminar su elaboración todos en un mismo tiempo harán volar, valorando el esfuerzo haber elaborado y hecho volar. Acto que se repetirá en grupos y luego todos.</p> <p>Relajación: luego, se pedirá a los niños, ubicar los aviones en sector de creatividad y poner nombres a sus aviones en un cartelito.</p>	<p>Cajitas de tesoro</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Lápiz de colores</p> <p>Cartel</p>
CIERRE	<p>Se evaluará su participación y creatividad.</p> <p>Luego pregunta ¿Cómo se sintieron con el juego? ¿Qué aprendieron con el juego?</p>	<p>Lista de cotejo</p>

	<p>¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida cotidiana?</p> <p>Se les recomienda, el aseo personal, la higiene y la alimentación de los niños y niñas.</p>	
--	---	--

BIBLIOGRAFIA

1. DÍAZ, J, 2008 Psicomotricidad para todos Editorial: Perú.
2. MARIANO GIRALDEZ La gimnasia formativa Ed. Stadum, Buenos aires. 1985
3. BRUNO BRANDI. Didáctica y Metodología de la Gimnasia Artística Ed. JURIS Roma Italia 1995.
4. MINEDU (2015). Lineamientos pedagógicos para la enseñanza de la educación física en las redes del plan de fortalecimiento de la educación física y el deporte. Lima – Perú.

TALLER DE APRENDIZAJE Nº 7

Institución Educativa Nº 420-3 Antonio Raimondi, Huaraz, 2016.

Sección de 5 años: Nº de estudiantes: 28

Juego cooperativo: “Avioncito campeón”

Indicadores: Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as

Fecha: 13/10/2016

Tiempo: 40 minutos

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Nos saludamos, cantando ...”A pulgarcito”....luego en el patio se ubican en círculo, ¿Sobre qué trata la canción? , ¿Qué ocurrió con pulgarcito? ¿Por qué se cayó?. Cada niño responderá de manera libre y autónoma, de acuerdo a su experiencia. Luego se presenta el Juego cooperativo: “Avioncito campeón” y los propósitos de aprendizaje	Papel Bonn de colores Canción: “A pulgarcito” Tijera.
DESARROLLO	Expresividad Motriz/juego simbólico Se entrega a cada estudiante el papel diseñado, para recorte, luego orienta elaborar aviones de papel, a que se denominará “Avioncito campeón que, luego de terminar su elaboración todos en un mismo tiempo harán volar, valorando el esfuerzo haber elaborado y hecho volar. Acto que se repetirá en grupos y luego todos. Relajación: luego, se pedirá a los niños, ubicar los aviones en sectores de creatividad y poner nombres a sus aviones en un cartelito.	Cajitas de tesoro Hoja de aplicación Lápiz de colores
CIERRE	Se evaluará su participación y creatividad. Luego pregunta ¿Cómo se sintieron con el juego? ¿Qué aprendieron con el juego?, ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida cotidiana?, les recomienda, el aseo personal, la higiene y la alimentación de niños y niñas.	Lista de cotejo

BIBLIOGRAFIA.

MINEDU (2015). Lineamientos pedagógicos para la enseñanza de la educación física en las redes del plan de fortalecimiento de la educación física y el deporte. Lima – Perú.

TALLER DE APRENDIZAJE Nº 8

Institución Educativa Nº 420-3 Antonio Raimondi, Huaraz, 2016.

Sección de 5 años: Nº de estudiantes: 28

Juego cooperativo: “El ciego ganador”

Indicadores: Se valora a sí mismo

Fecha: 19/10/2016

Tiempo: 40 minutos

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Luego del saludo ...salen al patio se ubican en círculo, escuchan el chiste del Gatito glotón, responden a las preguntas ¿De que trata el chiste, que le paso al gato, por que le dicen glotón, por què perdió los ojos, los niños responden según sus experiencias. Luego se presenta el Juego cooperativo: El ciego ganador”y se les comunica el propósitos de aprendizaje	Carteles de rutina Canción: “Las estrellitas”
DESARROLLO	Expresividad Motriz/juego simbólico Se les presenta el muñeco , gato glotón y se les cuenta la historia en el que el gatito perdió los ojos por falta de ayuda.....a los niños se les venda los ojos y juegan a cazar los ratones, que son otros niños , cambiando el rol de ojos vendados otros Se les pregunta si fue fácil cazar a los ratones con los ojos vendados, que haríamos para no perder los ojos. Relajación: participan en respiración y expiración, luego dibujan al gato glotón	Hoja de aplicación Làpiz de colores
CIERRE	Se evaluará su participación y solidaridad con sus compañeros Luego pregunta ¿Cómo se sintieron con el juego? ¿Qué aprendieron con el juego? ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida cotidiana?	Lista de cotejo

	Se les recomienda, el aseo personal, la higiene y la alimentación de los niños y niñas.	
--	---	--

BIBLIOGRAFIA.

MINEDU (2015). Lineamientos pedagógicos para la enseñanza de la educación física en las redes del plan de fortalecimiento de la educación física y el deporte. Lima – Perú.

TALLER DE APRENDIZAJE Nº 9

Institución Educativa Nº 420-3 Antonio Raimondi, Huaraz, 2016.

Sección de 5 años: Nº de estudiantes: 28

Juego cooperativo: "Aro de campeones"

Indicadores: Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as

Fecha: 20/10/2016

Tiempo: 40 minutos

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Nos saludamos, cantando ..."David saltaba"....luego en el patio se ubican en círculo, ..se Pregunta a los niños ? ¿Qué juegos podemos hacer con los aros de colores ? . Cada niño responderá de manera libre y autónoma, de acuerdo a su experiencia. Luego se presenta el Juego cooperativo: "Aro de campeones"</p> <p>Y se les dice; los propósitos de aprendizaje</p>	<p>Carteles de rutina</p> <p>Canción: "David saltaba.."</p> <p>Aros</p>
DESARROLLO	<p>Expresividad Motriz/juego simbólico</p> <p>Formamos una ronda, y nos sentamos para acordar las reglas de juego con los aros, ver la partida y las metas asi acordar cuidar y guardar los aros después de los juegos. Inician los juegos.</p> <p>Relajación: luego se les pide descansar y hacer respiración y expiración lentamente</p>	<p>Cajitas de tesoro</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Tizas de colores</p> <p>CD. música de fondo</p>
CIERRE	<p>Se evaluará su participación y cuidado de los artos y a los compañeros. Luego pregunta ¿Cómo se sintieron con el juego? ¿Qué aprendieron con el juego?, ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida cotidiana?, Se les</p>	<p>Lista de cotejo</p>

	recomienda, el aseo personal, la higiene y la alimentación de los niños y niñas.	
--	--	--

BIBLIOGRAFIA:

1. MINEDU (2015). Lineamientos pedagógicos para la enseñanza de la educación física en las redes del plan de fortalecimiento de la educación física y el deporte. Lima – Perú.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

Institución Educativa N° 420-3 Antonio Raimondi, Huaraz, 2016.

Sección de 5 años: N° de estudiantes: 28

Juego cooperativo: “La soguilla es de todos”

Indicadores: Se mueve y se desplaza con seguridad en ambientes cerrados y abiertos, sobre diferentes superficies, caminos estrechos y a diferentes alturas

Fecha: 27/10/2016

Tiempo: 40 minutos

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Nos saludamos, en el campo hacemos lo que ordena la canción ...”Tomas manda”....</p> <p>¿Qué juegos podemos hacer con la soguilla?. Cada niño responderá de manera libre y autónoma, de acuerdo a su experiencia. Luego se presenta el Juego cooperativo: “La soguilla es de todos “ y acuerdan las reglas de juego y el docente hace conocer; los propósitos de aprendizaje</p>	Canción: “Tomas manda”
DESARROLLO	<p>Expresividad Motriz/juego simbólico</p> <p>Formamos una ronda, y todos juntos en fila tomamos la soguilla con las dos manos y avanzamos hacia adelante, luego hacia atrás, nos movemos a la derecha , luego a la izquierda, ayudando a los niños que no pueden hacer de manera rápida, luego nos sentamos para evaluar quien ayudo a sus compañeros y le premian con sonrisitas.</p> <p>Relajación: luego se les pide descansar y hacer respiración y expiración lentamente</p>	Soguilla
CIERRE	<p>Se evaluará su participación y ayuda a los demás.</p> <p>Luego pregunta ¿Cómo se sintieron con el juego? ¿Qué aprendieron con el juego?, ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida cotidiana?. Se les recomienda, el aseo personal, la higiene y la alimentación de los niños y niñas.</p>	Lista de cotejo

BIBLIOGRAFIA:

1. MINEDU (2015). Lineamientos pedagógicos para la enseñanza de la educación física en las redes del plan de fortalecimiento de la educación física y el deporte. Lima – Perú.
2. BRUNO BRANDI. Didáctica y Metodología de la Gimnasia Artística Ed. JURIS Roma Italia 1995.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 11

Institución Educativa N° 420-3 Antonio Raimondi, Huaraz, 2016.

Sección de 5 años: N° de estudiantes: 28

Juego cooperativo: “Marcador colectivo”

Indicadores: Se valora a sí mismo

Fecha: 08/11/2016

Tiempo: 40 minutos

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Luego del saludo ...salen al patio se ubican en círculo sentados, juegan la dinámica la “carrera de burros”, esponden a las preguntas ¿De qué trata la dinámica? ¿Què paso con el burro ganador?, ¿por què perdió el burrito blanco?, los niños responden según sus experiencias. Luego se presenta el Juego cooperativo: “El Marcador colectivo”, además se acuerda las reglas de juego y el propósitos de aprendizaje.	Carteles de rutina Dinámica: “carrera de burros”
DESARROLLO	Expresividad Motriz/juego simbólico Al sonido del silbato todos corren a la derecha, luego a la izquierda y de atrás,(retroceso), hasta volver a la línea de partida. Repiten las veces que sea necesario, luego en pequeños grupos y finalmente todos. Relajación: participan en respiración y expiración. Luego colorean al burrito campeón.	Hoja de aplicación Làpiz de colores
CIERRE	Se evaluará su participación y solidaridad con sus compañeros Luego pregunta ¿Cómo se sintieron con el juego? ¿Qué aprendieron con el juego?, ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida cotidiana?. Se les recomienda, el aseo personal, la higiene y la alimentación de los niños y niñas.	Lista de cotejo

BIBLIOGRAFIA

1. AUGUSTO PILA TELEÑA 1980, Metodología de la Educación Física – Deportiva.
2. JOSE LUIS LARA OLMEDO www.educacionfisicaenprimaria.es
3. DÍAZ, J, 2008 Psicomotricidad para todos Editorial: Perú.

ANEXO 7. PANEL DE FOTOS



Foto: Institución Educativa N° 420-3 A. Raimondi "Globos saltarines, acordando normas"



Foto: Institución Educativa N° 420-3 Antonio Raimondi "Globos saltarines"



Foto: Institución Educativa Nº 430-3 A. Raimondi "Pasando la pelota"-Asamblea



Foto: Institución Educativa Nº 420-3 Antonio Raimondi "Pasando la pelota"



Foto: Institución Educativa N° 430-3 Antonio Raimondi, Sesión “El ciego ganador”



Foto: Institución Educativa N° 420-3 A. Raimondi, sesión “El ciego ganador, actividad socio afectivo”



Foto: Institución Educativa N° 420-3 Antonio Raimondi, sesión - “Ondas con cintas de colores”



Foto: Institución Educativa N° 420-3 A. Raimondi, Desarrollando la sesión “Ondas con cintas de colores”