



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Programa de Juegos lúdicos en el clima social escolar en estudiantes del cuarto
grado de secundaria de una Institución Educativa, año 2019**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

AUTORA:

**Br. Elsa Violeta Vasquez Castañeda
(ORCID: 0000-0002-7878-4904)**

ASESOR:

**Mg. Darwin Richard Merino Hidalgo
(ORCID: 0000-0001-9213-0475)**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovación Pedagógica

Trujillo – Perú

2019

DEDICATORIA

Con mucho afecto,
especialmente a mi familia
quienes me apoyaron
en todo momento,
con sus virtuosos consejos,
contribuyendo en la
concreción de la presente.

A mi hijo, ser importante en mi vida,
por la fortaleza que me brinda para seguir
superándome en lo profesional y personal.

AGRADECIMIENTO

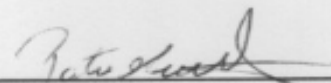
Agradezco en primera instancia a Dios,
a mi primogénita hermana, mi mayor
estímulo y ejemplo, quien perfiló
huellas puristas firmes y dignas de
prolongar, transcribiéndolas en mi
progresión hacia mis anhelos idóneos.

A esa esencia afín, orbe, recia y afable
que, siendo un ser libre y típico, subviene a bordar
propósitos indefinidos en los demás...

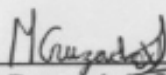
...a ti

M.a.n.u.

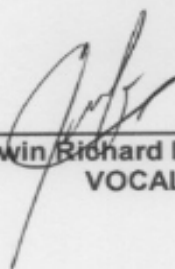
Página del jurado



Dra. Patricia del Pilar Moreno Torres
PRESIDENTA



Dra. María Peregrina Cruzado Vallejos
SECRETARIA



Mg. Darwin Richard Merino Hidalgo
VOCAL

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Elsa Violeta Vasquez Castañeda estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, sede Trujillo; declaro que la tesis titulada “Programa de Juegos Lúdicos en el Clima Social Escolar en estudiantes del cuarto grado de Secundaria de una Institución Educativa” presentada, en 113 folios para la obtención del grado académico de Maestra en Psicología Educativa, es de mi autoría.

Por lo tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo establecido por las normas de elaboración de trabajo académico.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresadamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagio.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.

Trujillo, 17 de mayo de 2019

Firma

Elsa Violeta Vasquez Castañeda

Nombres y apellidos

DNI: 18145012

Índice	Páginas
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice de Contenido.....	vi
Índice de Tablas.....	viii
Índice de Figuras.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
1.1.-Realidad Problemática	13
1.2.- Trabajos Previos.....	15
1.2.1.-Trabajos previos internacionales	15
1.2.2.- Trabajos Previos Nacionales.....	17
1.3.-Teorías relacionadas al tema	19
1.3.1.- Programa Educativo.....	19
1.3.2.- Organización del Programa	20
1.3.3.-La Lúdica	21
1.3.4.- El Juego.....	21
1.3.5.- Importancia del Juego.....	23
1.3.6.- Teorías Psicológicas sobre el Juego.....	23
1.4.- Clima Social Escolar	28
1.4.1.- Definición de Clima Social Escolar	28
1.4.2.- El Clima Escolar y el Currículo Nacional de la Educación Básica.....	29
1.4.3.- Importancia del Clima Social Escolar.....	29
1.4.4.- Función del Clima Social Escolar	30
1.4.5.- Climas Escolares	30
1.5.-Formulación del Problema	30
1.5.1-Problema General	30
1.6.-Justificación.....	31
1.7.- Hipótesis.....	32
1.7.1.- Hipótesis General	32

1.8.Objetivos.....	32
1.8.1.-Objetivo General	32
1.8.2.ObjetivosEspecíficos.....	32
II. MÉTODO	33
2.1.- Tipo de diseño de Investigación.....	34
2.2.-Operacionalización de las Variables	36
2.3.- Población ,muestra y muestreo	38
2.4.-Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos, Validez y Confiabilidad. ...	
- Procedimiento	40
2.5.- Método de análisis de datos	42
2.6.- Aspectos éticos.....	42
III. Resultados.....	43
IV. Discusión.....	53
V. Conclusiones.....	55
VI. Recomendaciones.....	56
VII. Referencias.....	57
VIII. Anexos	60
Instrumento de Investigación.....	61
Validez del Instrumento	67
Matriz de Consistencia.....	69
Programa de Juegos Lúdicos.....	70
Validación de Programa de Intervención.....	108
OTROS.....	111

Índice de tablas

Página

Tabla 1.- Variable independiente: Programa de Juegos Lúdicos	36
Tabla 2.- Operacionalización de la Variable dependiente: Clima Social escolar	37
Tabla 3.- Muestra de estudio constituida por dos secciones del 4 grado de Secundaria	39
Tabla 4.- Ficha técnica de instrumento	41
Tabla 5.- Niveles de clima escolar pre test y pos test del grupo control y experimental de estudiantes del 4to grado de secundaria	44
Tabla 6.- Distribución según nivel de clima social escolar antes y después de la aplicación del programa	45
Tabla 7.- Distribución según nivel de dimensiones de clima social escolar antes y después de la aplicación del programa	46
Tabla 8.- Comparación del clima social escolar en grupos experimental y control antes y después de aplicar el programa	47
Tabla 9.-Comparación de la dimensión Auto realización en el clima social escolar en los grupos experimental y control antes y después de aplicar el programa	48

Tabla 10.- Comparación de la dimensión Estabilidad en el clima social escolar en los grupos experimental y control antes y después de aplicar el programa	49
---	----

Índice de figuras

Figura 1.- Comparación del pre test y post test del grupo experimental en el clima social escolar en estudiantes del 4to grado de educación secundaria	50
Figura 2.- Niveles comparativos de clima social escolar en grupo experimental después de aplicar el programa en estudiantes del 4to grado de educación secundaria	50
Figura 3.- Comparación de pre test y pos test antes y después de aplicar programa en estudiantes del 4to grado de educación secundaria	51

RESUMEN

El estudio realizado lleva como título: Programa de juegos Lúdicos en el Clima Social Escolar en estudiantes del cuarto grado de secundaria en una I.E.

Tuvo como objetivo determinar cómo influye la aplicación de un Programa de Juegos Lúdicos en el Clima Social Escolar en estudiantes del 4to grado de secundaria.

El tipo de indagación se desplegó bajo un diseño de investigación cuasi experimental, con enfoque cuantitativo conformada por 220 estudiantes tomando como muestra a 40 alumnos seleccionados del VII ciclo del nivel secundaria de una I.E., la técnica de aplicación fue la encuesta y el instrumento de medición en la escala de Likert para la variable Clima Social Escolar (CES- de Moos y EJ Tricket)

Examinado los resultados estadísticos revelaron que en el post test de la aplicación de programa de Juegos Lúdicos demuestra un corolario relevante en la mejora del Clima Social Escolar en estudiantes del 4to grado de secundaria de una I.E., esto según los efectos adquiridos en el post test concluyendo que se evidencia la existencia de una diferencia significativa ($p < 0.01$) a favor del grupo experimental quienes obtuvieron una valoración de 17.55 frente a una puntuación de 13.45 en el grupo control respectivamente.

Palabras clave: Clima social Escolar, Programa Educativo, Juegos Lúdicos

ABSTRACT

The research carried out is titled: Program of Playful Games in the School Social Climate in students of the fourth grade of secondary in an I.E.

The objective was to determine how the application of a Playful Games Program affects the School Social Climate in 4th grade students.

The type of inquiry was developed under a quasi-experimental research design, with a quantitative approach consisting of 220 students taking as sample 40 students selected from the seventh cycle of the secondary level of an EI, the application technique was the survey and the instrument of Measurement on the Likert scale for the School Social Climate variable (CES- de Moos and EJ Tricket)

Examined the statistical results revealed that in the post test of the application of Playful Games program demonstrates a relevant corollary in the improvement of the School Social Climate in students of the 4th grade of secondary of an IE, this according to the results acquired in the post test concluding that there is evidence of the existence of a significant difference ($p < 01$) in favor of the experimental group who reached a score of 17.55 against a score of 13.45 in the control group respectively.

Keywords: School social climate, Educational Program, Playful Games

I. Introducción

1.1.-REALIDAD PROBLEMÁTICA

El debate educativo en torno a la convivencia y el clima social escolar se ha convertido en una polémica sobre indisciplina, las agresiones estudiantiles, el desgaste del clima social escolar y sobre todo las réplicas articuladas demuestran que existen muchas causas, las cuales acarrearán consecuencias conductuales específicas dentro de la escuela.

En México se encontraron registros de reportes sobre convivencia y clima escolar en Instituciones Educativas entre los que destacan la indisciplina escolar como más frecuente y la falta de respeto hacia los profesores, compañeros, alterando el orden del grupo.

En Bolivia la investigación sobre convivencia apunta hacia el tipo de violencia en los hogares y colegios. De este estudio se desglosan situaciones agresivas, coacciones psicológicas prologándose con más frecuencia en entidades educativas particulares, reflejándose la distinción, colocándose apelativos o sobrenombres entre estudiantes los mismos que se toman como agresión psicológica determinando que la violencia escolar maneja patrones desde el hogar los mismos que son transportados al entorno estudiantil.

En el Perú no somos indiferentes a este tipo de problemas ya que a través de los diferentes medios de comunicación conocemos sobre agresiones físicas que suceden en distintos lugares ya sea de un compañero a otro o entre grupos, casos de bullying, acoso escolar, la falta de respeto, intolerancia, hacia los demás e incluso hacia uno mismo, estos actos alteran el clima y la convivencia escolar llevando a conductas disruptivas y discriminatorias.

El ministerio de Educación planteo una Estrategia Nacional Escolar en la mejora del clima social escolar; el sistema SíseVe, que forma parte de esta estrategia, considerando casos de violencia física, trata de estudiantes menores por familiares, bullying entre otros.

El 76 % de estudiantes ha sido sometido por sus compañeros a agresiones violentas, insultos y murmuraciones, entre 45% y 35 % no colaboran en apoyar a sus compañeros afectados siendo los más sometidos aquellos que presentan algún problema de discapacidad física, conforme al portal web SíseVe (2018), el 21 % de los informes de coacción escolar son de bullying ;para abordar este tema es necesario activar la Tutoría y Orientación Educativa dentro de las I.EE.asi como también la gestión del clima social escolar tratando de proponer alternativas de solución dentro de la problemática colisionada.

Es indispensable establecer medidas de prevención y cuidado en el marco de los estatutos educativos de Ley No 28044, Ley general de Educación, Ley No 29719 ley que promueve la convivencia sin violencia en Instituciones Educativas.

Como docentes tenemos que asumir un gran reto, el mantener el clima social escolar de modo integral, aportando estrategias satisfactorias de convivencia aceptando compromiso hacia la resolución de conflictos que se susciten entre los estudiantes adolescentes. De acuerdo a la reglamentación sobre derecho y responsabilidades donde se estipulan patrones a favor del estudiante, debemos la reformulación didáctica en el planteamiento de propuestas pedagógicas en aras a la protección de los estudiantes en el ámbito educativo.

La Institución Educativa punto clave de desarrollo de la Investigación propuesta, no es ajena a la problemática sobre conductas disruptivas y disociadas, dentro del colegio existe un manual de convivencia identificándolo como Reglamento de Disciplina o Reglamento, el centro educativo arraiga estudiantes que por múltiples motivos desencadenan actitudes no tan acertadas las cuales ponen en manifiesto con el grupo dejando entrever que el conjunto no avanza acertadamente, posturas incorrectas con los docentes, con el entorno, con sus compañeros y lo más importante a sí mismos,

se evidenciará que si es posible modificar algunos hábitos aplicando ciertas estrategias como programas de juegos lúdicos los cuales permitirán modificar hábitos sobre ambientes tóxicos el cual desata riñas, grescas, conflictos, entre dichos, extravió de útiles escolares, entre otros, que afectan las relaciones interpersonales, buscando como objetivo principal la mejora del clima social escolar entre estudiantes de una institución educativa donde se planteara la investigación.

Por lo tanto, la convivencia y el clima escolar en la institución educativa seleccionada debe proyectar a la construcción permanente de relaciones entre integrantes dentro de este escenario educativo, estando determinada por el respeto hacia los demás dentro del entorno estudiantil favoreciendo el progreso pleno de los y las estudiantes y la construcción de una convivencia positiva.

1.2.- TRABAJOS PREVIOS

Para llevar a cabo este propósito se ha obtenido información bibliográfica relacionada al tema, donde el juego lúdico muestra un rol considerable en la mejora del clima social Escolar.

1.2.1.-Trabajos previos internacionales

Cárdenas Ochoa (2015) Medellín -Estrategias Lúdicas para el Mejoramiento de la Convivencia Escolar.

Analizando los resultados del trabajo en mención, se concluye aduciendo que, según la aplicación de normas de convivencia tanto en la escuela como en su hogar, el 47/ de padres de familia aplican las normas de convivencia en la escuela y comunidad, empero el 53/ no aplican las normas de convivencia, debido a ciertas costumbres de resolver las dificultades de acuerdo a su criterio tradicional.

La cantidad de estudiantes que aplican normas de convivencia en la escuela es del 45/ mientras que el 53/ no aplican estas normas ni en la escuela ni la comunidad ya que la educación que reciben en casa no implica mucho dialogo ni maneras de reunión, definitivamente debido a una cultura machista y tradicional de educar a sus hijos. Se observó el nivel de convivencia en el cual se encontraban alumnos y padres de familia.

Santamaría (2014) Bogotá- Propuesta Pedagógica Para Disminuir La Agresividad en los Estudiantes A través de Juegos Tradicionales.

La presente investigación se refiere a la agresión entre estudiantes en el campo educativo, se instauro como una dificultad para los padres de familia y educadores, evidenciándose en los adolescentes dentro de la Institución educativa. El propósito es disminuir la agresión en situaciones u eventos que desaten conflictos dentro del entorno educativo. A manera de evaluación se llegó a los siguientes resultados: tanto estudiantes como padres de familia coinciden en que existen comportamientos agresivos en la I.E, debido a falta de comunicación, empatía, respeto, cooperación, tolerancia, etc. Así mismo se empleó estrategias para minimizar comportamientos no adecuados. En términos generales con la aplicación de los juegos tradicionales del 100% se disminuyó a un 70% en agresividad, punto a favor. Se observó actitudes favorables e interacción de los estudiantes con los demás.

Villanueva (2015) Andalucía - Artículo Titulado Mejora de la Convivencia en los Centros de Educación Secundaria, a través de la Mediación entre Iguales.

El asunto principal de este estudio es analizar el impacto de un programa de mediación entre iguales y sobre todo renovar relaciones y el clima escolar llegando así en lo posible a la resolución de conflictos de manera pacífica. En cuanto a los resultados se procedió a comparar las muestras T independientes y relacionadas de esta manera se examina la variable roles. Solo así se observa la evolución de los alumnos en cuanto a roles, en segundo lugar, se presenta el análisis de pruebas T con muestras independientes y relacionadas para la variable actitudes. Concluyendo se pude decir que el objeto de estudio es llegar a conocer si existen diferencias de los estudiantes de un centro en el que existe un programa de mediación con otro centro donde no existe.

Se esperaba la disminución de roles negativos para así adoptar una mejora, pero no se pudo enunciar que se haya cumplido las hipótesis totalmente. (únicamente se logró un objetivo parcial.)

Kure (2015) Bogotá - Vigencia de las Estrategias de Negociación y su Aplicación para la Convivencia Escolar.

El presente trabajo busca contribuir y generar un ambiente de convivencia donde a través de los psicoorientadores de cada Institución Educativa conjuntamente con los maestros busquen estrategias que permitan formular cambios, disminuir el nivel de agresión y elevar el ambiente agradable o pacífico. Se ejecutó un sondeo a 247 estudiantes, docentes y padres de familia. Los resultados fueron el 51% de los conflictos se desarrollan entre alumnos; el 25% entre alumnos y maestros; el 17% entre maestros y padres de familia y el 2% maestros. De acuerdo a los resultados se observa que no conocen sobre la mediación ni estrategias de negociación, es indispensable intervenir como docentes dando a conocer estas las estrategias de negociación no solo a los adolescentes, sino también a los agentes que participan dentro de este proyecto de investigación, las Instituciones Educativas están comprometidas a desarrollar técnicas y estrategias en mejora del clima social escolar de los estudiantes.

1.2.2.- Trabajos Previos Nacionales

Pingo (2015) Trujillo-Perú. Clima Social Escolar y Adaptación de Conducta en estudiantes de Secundaria.

La presente investigación tiene como determinación enfocarse en la relación entre clima social escolar y la adaptación de la conducta de los estudiantes, se evaluó y tomo como

muestra a 126 alumnos empleándose la técnica de recopilación de datos y haciendo uso del instrumento de aplicación CES; la cual está constituida por nueve áreas sub dividida en escalas, la indagación es de tipo descriptivo correlativo llegando a la conclusión según los resultados obtenidos que definitivamente si hay un estrecha vínculo entre ambiente colectivo escolar y la adecuación del comportamiento de los estudiantes, los efectos lo confirman y constatan así mismo conllevan a una atmosfera adecuada en mejoras conductuales dentro del entorno estudiantil en el marco de una convivencia más positiva e integrada.

Aguilar (2014) Lima- Perú. La Buena Convivencia Escolar para Desarrollar la Actitud Dialógica en Estudiantes de Secundaria.

Investigación de tipo cuasi experimental, de orden cuantitativo, participaron 31 estudiantes como grupo control y 28 estudiantes como grupo experimental. El punto principal fue el ejercicio de la buena coexistencia en la ampliación y disposición dialógica. Como conclusión de dicho sondeo se precisa que después de aplicar el programa los resultados fueron óptimos en la mejora de posturas más adecuadas en bien del clima escolar y por ende de ellos mismos.

Grados (2014) Trujillo-Perú. Aplicación del Programa “Aprendiendo a Convivir” en las Habilidades Sociales de los Estudiantes del Tercer año de Secundaria.

Trabajo investigativo realizado teniendo en cuenta el planteamiento cuantitativo de tipo cuasi experimental aplicando el método hipotético-deductivo empleando pruebas de pre y pos test, donde la muestra está constituida por 87 alumnos a quienes se les suministro un cuestionario de 50 ítems y el programa “Aprendiendo” (Manual de Habilidades Sociales) la respuesta fue positiva en los estudiantes, pero fue negativa en las dimensiones de autoestima y toma de decisiones. Como sugerencia se consideró trabajar Habilidades sociales con los padres de familia de los estudiantes de quienes se tomó como evidencia.

Carrasco Cruz (2018) Chiclayo- Perú. Clima Social Escolar y Adaptación de Conducta en Adolescentes.

La finalidad de la labor investigativa fue describir la relación entre las dimensiones del clima social escolar y las dimensiones de adaptación de conducta, los sujetos de estudio fueron 145 adolescentes, considera el constructo de la escala de clima social escolar de R.H Moos y E.J. Trickett, así como un registro de adecuación de la conducta. Los resultados demostraron que, si existe una relación significativa entre las variables percibiendo un clima escolar favorable, los mismos también permiten el planteamiento e incorporación de procedimientos psicoeducativos en un escenario de propuesta integral.

1.3.-Teorías relacionadas al tema

1.3.1.- Programa Educativo

según Fletcher, (2000), citado por Aguilar, (2010), el programa es un instrumento que se emplea para considerar los objetivos formales e informales en las disposiciones administrativas en las que se actuara. El programa debe responder a las exigencias y necesidades de los estudiantes.

Pérez (2000), El programa es comprendido como un proyecto dirigido al logro de fines educativos, así como también mediante la práctica de metodologías de distintas índoles orientadas a la valoración de programas de intervención social en pedagogía.

Montané y Martínez (1994), El programa es la acción sistemática conducida a una determinada urbe a alcanzar los objetivos educativos previstos. Es un mecanismo curricular en el que se diseñan prestezas de enseñanza aprendizaje, detallando los recursos y técnicas con las que se aplicara.

1.3.2.- Organización del Programa

De acuerdo con Martínez (2011), se organiza en tres periodos:

Planificación, ejecución y evaluación.

Como iniciación base un programa debe planear sus actividades adaptándose a propósitos dentro de los cuales comprenda una estructura bien formulada, la misma que este dirigida hacia la relevancia de los objetivos trazados.

Programa Educativo Investigativo.

Es un conjunto de proyectos que están encaminados hacia el alcance de objetivos que tienden a resolver problemas y a la vez establecer oportunidades, teniendo por finalidad mejorar la enseñanza y las relaciones interpersonales dentro del ambiente escolar.

Planificación: es aquí donde se prepara de las actividades a desarrollarse con los estudiantes, se confecciona el mecanismo para el recojo de los datos (Prueba tipo cuestionario), de efectuar el proyecto y de realizar la documentación investigativa después de realizado y aplicado el programa.

Ejecución: Se representan las acciones practicas esquematizadas ejecutando metas propuestos en cada taller(programa).

Evaluación: Se determinará el desenvolvimiento de los estudiantes en la práctica de aplicación de la lúdica considerada.

1.3.3.-La Lúdica

La lúdica es un espacio del crecimiento del ser humano el cual se desenvuelve dentro de un contexto socio cultural causando alegría de una forma libre y espontánea.

La palabra lúdica tiene como elemento principal el juego en el que transmite valores, cultura, enseñanzas y sobre todo permite la participación del grupo involucrándolos unos a otros.

El concepto de lúdica es asumido desde la investigación como la estrategia que involucra actividades: deportivas, creativas, artísticas, juegos recreativos y cooperativos, por ende, tiene un carácter multifuncional.

Chaparro, Muñoz, Rodríguez y Trujillo, (2015) Concibe a la lúdica como un conjunto de juegos que se relacionan en el que el aprendizaje produce emociones ante las acciones de cotidianidad.

1.3.4.- El Juego

Es una actividad física o mental que se basa en la habilidad y precisión en la que una o más personas se divierten alcanzando entretenerse y a la vez fortaleciéndolo las relaciones interpersonales.

Definiciones de juego

Sally (1902) y Millar (1968) El vocablo juego debe ser empleado como adverbio y no sustantivo, ya que permite explicar el progreso de la acción del juego, incorporando el elemento libertad y teniendo como ausente el fundamento imposición.

Bülher (1935), Rüssell (1965) sostiene que el juego determina una dinámica de gusto práctico.

Avedon-Sutton- Smith (1971) Puigmire-Stoy (1992) Es la intervención activa en prestezas físicas o mentales agradables, con la finalidad de lograr un regocijo emocional.

Piaget (1961) Es la participación de la persona en el entorno donde le permita relacionarse y adherirse a la realidad.

Huizinga (1972) en su teoría de los juegos: designa al juego como una ocupación libre que desarrolla límites eventuales y espaciales, hecho que tiene su meta o

efecto en sí misma conducida de sentimientos de incertidumbre y entusiasmo. Es un descargue de las mismas interacciones y distracciones al ponerlas en práctica con quienes se rodean.

Norbeck (1974) Distinguen los componentes: biológicos y culturales. El juego se cimentará en un impulso o una propensión heredable, donde se diferencia una mezcla de categorías, la actividad es voluntaria hasta cierto momento destacándose conductas por su calidad y resultados.

El Juego Lúdico

La práctica del juego lúdico nos lleva a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo a los autores que han hecho aportes a la concepción y su influencia y vínculo al ser humano, en este caso a los estudiantes. Cuando ejercemos un juego estamos encajando los ingredientes que predominan en el desarrollo de este, como es el fin a alcanzar. La función principal en relación al juego lúdico y al tema a desarrollar es crear un ambiente en el que los educandos se sientan cómodos, comprender la importancia del compañerismo, soltar el ego, practicar valores y centrarse en el trabajo en equipo.

1.3.5.- Importancia del juego

El juego es fundamental en todas las etapas del desarrollo físico del ser humano, las actividades lúdicas favorecen, la comunicación, la expansión de exigencias, sensibilidad; resulta muy divertido para su desarrollo y pueden ser utilizadas como fuente de aprendizaje. En las primeras etapas es fundamental, en la pre adolescencia y adolescencia desarrolla y ayuda en las capacidades y habilidades físicas, mentales, afectivas y a través de los mismos los jóvenes pueden instruirse conductualmente.

1.3.6.- Teorías Psicológicas sobre el juego

Teoría general del juego: Desarrollada por Buytendijk (1935).

El infante juega para ser independiente pero esta deslindado por los estímulos de libertad, unión, hábitos y reincidencias.

Teoría de la ficción: Desarrollada por Claparède (1934) El juego se precisa en el que el participante modifica la conducta real Lúdica por medio de una representación peculiar de la realidad.

Juego y psicoanálisis: Desarrollada por Freud (1920) El juego es un mecanismo para satisfacer las iniciativas y necesidades que se empelan para superar las emociones fuertes.

Teoría psicoevolutiva: Desarrollada por Piaget (1946) El juego es el fulgor de las organizaciones mentales y ayuda al establecimiento y consecuentemente traspasa muchas fases y modalidades según el periodo de vida de los infantes.

Teoría de la escuela soviética: Desarrollada por Vygotsky (1933) y Elkonin (1980) El juego emerge del menester de entender el dominio de los elementos del entorno, creando una zona de desarrollo próximo.

Teorías culturalistas: Desarrolladas por Huizinga (1954) y Callois (1957) El juego es emisor de normas culturales, típicas y prácticas, apreciaciones sociales, experiencias e ideas globales.

Resalto los siguientes autores debido a sus aportaciones referentes al tema:

Piaget - Vygotsky- Bandura y Bronfenbrenner.

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

La epistemología del desarrollo cognitivo de Piaget es una teoría completa sobre la esencia y el avance de la inteligencia humana. Creado por primera vez por el psicólogo suizo Jean Piaget (1896–1980). La filosofía atiende la génesis del desarrollo cognitivo de todos los procesos mentales adoptando un enfoque en el que la mejora del niño no se estudia con criterios para adultos. Formulo un razonamiento en el que precisa y distingue diferentes de etapas evolutivas cognitivas:

1.- Sensorio – Motriz. -(0 a 2 años) El infante cimienta su mundo a través de la razón, percibe, descubre, palpa, degusta y siente. Utiliza los sentidos y reflejos, repite experimentos. Desarrolla su memoria, imita conductas, maneja combinaciones mentales. El juego contribuye a la formación del símbolo en el niño.

2.- Pre Operacional. -(2 a 7 años) El niño empieza a escenificar sucesos mediante signos, es egocentrista, concentra su pensamiento en un solo aspecto. Se inicia el juego representativo que figura la idea de la percepción mental. Aparece el juego reglamentario y la regla suple a la imagen.

3.- Operaciones Concretas. -(7 a 11 años) El niño empieza a mantener la cantidad, la dimensión, la capacidad de los líquidos, alcanza la capacidad de catalogar, acomodar y distinguir particularidades. La parte lúdica se muestra más sociable y los acuerdos son rígidos.

4.-En la adolescencia temprana, el púber aborda razonando de forma más metódica, pretende facilitar soluciones a los problemas por medio de ideas, se aferra a su filosofía, presenta egocentrismo. El juego denota el traslado del pensamiento concreto al campo de lo abstracto, apreciando un amplio esquema de posibilidades.

Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Lev Vygotsky es un ser utópico que nació en Rusia en el año 1896. Estudioso de ramas como la Filosofía, Psicología, Leyes, Literatura y Medicina. Muere en el año 1934 a causa de la tuberculosis. Propone que la persona es una figura sociable que se nutre de varias pericias colectivas y didácticas mediante la reparación. Para Vygotsky el punto clave es la instrucción y relación firme del niño con el medio que le rodea. Hace referencia a **La zona de desarrollo potencial** es lo que el niño puede adquirir de forma independiente por medio de innumerables programas ; **la zona de desarrollo próximo** es donde el niño obtiene conocimientos actuales con el apoyo de terceros y luego, **el andamiaje** que es la etapa indispensable para que el niño logre relevancia en dicha zona y permitirse internalizar conceptos y ejecutar recursos razonables llegando a una zona real.

Sostiene que el juego no parte del gusto sino de los reveces del niño, púber o adolescente, las mismas que devienen del entorno social.

Lo peculiar del juego es la posición figurativa que modifican la conducta del niño, exigiéndole a determinar sus acciones, considerando que las acciones establecidas emergen de la zona de desarrollo próximo, que son las que proceden como medio de soporte mental. En una sociedad donde satisfaces todas tus inquietudes no habría necesidad de la presencia del juego.

Teoría del Juego de Bronfenbrenner

Uriel Bronfenbrenner nació en Moscú el 29 de abril de 1917 y murió en Ithaca (Nueva York) el 25 de septiembre de 2005 a los 88 años de edad. Psicólogo estadounidense que formulo la teoría ecológica sobre el progreso y modificaciones de actitudes en el sujeto mediante su teoría de sistemas de ambiente que afecta al sujeto y también a su evolución. Se enfoca en el estudio de los contextos sociales en el desarrollo de la persona, quien percibe a esta como un ente dinámico, como a un estilo que ensambla dentro de otros y al modificar un componente todo el grupo lo hace en su medida. Existe correspondencia entre el lugar donde viven los niños y los tipos de juegos que desarrollan.

Bronfenbrenner menciona cinco sistemas ambientales los cuales presentan, series y pautas que conforman el progreso del ser humano:

-**Microsistemas**: conformado por la familia, la clase, el barrio, es decir los ambientes más cercanos del individuo.

-**Meso sistemas**: interacciones entre los microsistemas.

-**Exosistemas**: distrito, ciudad, metrópoli.

-**Macro sistemas:** las cualidades educativas, gubernamentales de una comunidad, los prototipos monetarios y limitaciones sociales.

-**Crono sistemas:** lo tiempos tradicionales donde albergo el hombre.

-**Globo sistema:** Indica el estado ambiental.

Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura

Psicólogo Canadiense nacido en 4 de diciembre de 1925. Bandura propuso su investigación psicológica en instrucciones y aspectos socio-cognitivo basado en comportamientos naturales en la interrelación entre el sujeto (interpretaciones) y el entorno (castigos y respuestas). Bandura definió el por qué los individuos se educan unos de otros observando su altitud de entendimiento dando un giro cualitativo relevante de una sola vez, sin exigencia de varios intentos. La clave la hallamos en el término "social" que está incluida en la TAS. Esta sucesión no es interacción, es una remisión de bloques historiales de un organismo a otro. la Teoría del Aprendizaje Social planteada por Bandura implica el principio conductual y el principio cognitivo, dos ingredientes que sin ellos no lograrían entenderse las relaciones sociales.

Aprendizaje Vicario

Lo relevante de este tipo de aprendizaje es que según Bandura el ser humano profundiza actitudes de otros hacia su identidad por medio de la observación y la atención. Bandura aplica su teoría tomando como referentes a Skinner Y Watson (conductista) convencido que los aprendizajes se producen por estímulos y respuestas que originaban los mismos.

Nosotros mismos tenemos referentes o perfiles los cuales adquirimos del entorno donde nos desenvolvemos sumándose a los factores conductuales y cognitivos que determinan el aprendizaje vicario.

1.4.- Clima Social Escolar

Es la impresión que tienen las personas sobre los vínculos interpersonales que se habilitan en el medio estudiantil, específicamente la I.E., donde se evidenciara organización, dinamismo y laboriosidad generando entre los estudiantes, docentes y demás participantes un entorno educativo con características psicosociales funcionales las cuales le proporcionarán un estilo propio a la I.E.

1.4.1.- Definición de Clima Social Escolar

Arón y Milicic (1999) lo definen como “...el conjunto de particularidades psicosociales de un centro educativo, delimitados por aquellos factores o elementos estructurales, personales y funcionales de la institución, que, integrados en un desarrollo dinámico específico, ofrecen un estilo propio a dicho centro, condicionante, a la vez de los diferentes procesos educativos.”

Según Cere (1993) “el conjunto de características psicosociales de un centro educativo, determinados por aquellos factores o elementos estructurales, personales y funcionales de la institución, que, integrados en un proceso dinámico específico, confieren un peculiar estilo a dicho centro, condicionante, a la vez de los distintos procesos educativos.” (Citado en VALORAS, 2008)

Cornejo & Redondo (2001) indica que el clima social escolar apunta a “la percepción que tienen los sujetos acerca de las relaciones interpersonales que establecen en el contexto escolar (a nivel de aula o de centro) y el contexto o marco en el cual estas interacciones se dan” (Citado en VALORAS, 2008).

1.4.2.- El Clima Escolar y el Currículo Nacional de la Educación Básica

El Currículo Nacional de Educación Básica está organizado en base a descripciones curriculares que acceden a puntualizar la experiencia educativa donde exprese el perfil del estudiante.

Los escolares conviven y participan democráticamente, se relacionan con los demás en forma justa e imparcial, de igual manera contribuyen a construir un clima social de paz. Esta misión implica capacidades como: Interactuar con todos los compañeros y comunidad educativa, plantear normas y asumir acuerdos, manejar conflictos de manera constructiva, deliberar asuntos, participar en acciones que fomenten el bien común surgiendo así un clima social escolar saludable.

1.4.3.- Importancia del Clima Social Escolar

Un clima adecuado favorece al alumno y aumenta la frecuencia hacia la buena convivencia, satisface las necesidades básicas de los estudiantes, se aceptan los unos a los otros, reconocen sus logros, presentan estima acorde, las relaciones entre docente y alumno son las mejores ante conductas opuesta del entorno ,ya que el docente promoverá actitudes que impulsan una convivencia armónica dentro del ambiente educativo.

1.4.4.- Función del Clima Social Escolar

La función del Clima Escolar es la de favorecer el trabajo colectivo en el aula, las relaciones interpersonales del grupo y lograr que el proyecto educativo se lleve a cabo teniendo siempre en cuenta a todos los agentes que intervienen en su proceso, tanto a nivel de aula como a nivel de centro escolar. El clima social escolar es, por tanto, una relación de comunicación positiva entre los miembros que influyen dentro de la organización escolar y el aula tanto del profesorado, el estudiante en construir, desarrollar, transmitir, compartir, reflejar, aprender, para formarse en lo instructivo, académico, social, familiar hacia nuevas técnicas que demanda la sociedad en general y global en diferentes ámbitos siendo estos sus procesos entre la enseñanza y el aprendizaje.

1.4.5.- Climas Escolares

Según Arón y Milicic (1999), los enuncia de la siguiente manera:

- Climas Nutritivos: producen ambientes de convivencia positivos, en donde los escolares participan, colaboran, propagando un ambiente social escolar prospero.

- Climas tóxicos: son aquellos climas que se caracterizan por presentar negativismo en los participantes, por tanto, existe una percepción inclinada a aspectos perniciosos.

1.5.-Formulación del problema

1.5.1.-Problema general

¿Cómo influye la aplicación de un programa de juegos lúdicos en el clima social escolar en estudiantes del 4to grado de secundaria de una Institución Educativa?

1.6.-Justificación

El presente proyecto coteja cómo mejorar la atmósfera social escolar en los estudiantes del 4to grado de secundaria, motivados a través de juegos lúdicos que, por su organización de interacción, colaboración, aprobación, obediencia y flexibilidad, cooperan de manera eficaz a la adquisición de un ambiente agradable. Es una tarea bastante ardua mantener a los estudiantes comprometidos y motivados frente a una sana convivencia, en ese sentido los conflictos se manifiestan en actitudes indiferentes e incomprensibles relacionados con el comportamiento. Corresponde considerar que omisión y agresión son preocupaciones austeramente vinculados, que hallan en la adolescencia temprana un trance decisivo para su aumento o previsión, por lo cual es una etapa en la que se consolidan los principales problemas de convivencia escolar. Este panorama puede proporcionar resolver algunos conflictos de clima escolar que a veces se plantea para educar en la igualdad y el respeto mutuo, optando por el juego lúdico como estrategia mediadora de conflictos y mejora del clima social escolar, si bien es cierto “el juego” es una actividad que inicia desde la etapa intrauterina y no se limita a la edad, es decir está presente en todos los momentos de la vida fortaleciendo lazos de amistad, respeto, compañerismo, solidaridad, tolerancia y amor; todo esto conlleva al mejoramiento del entorno social escolar.

Es necesario orientar a nuestros estudiantes a romper ciertos “códigos” de silencio que manejan y enseñarles a pronunciarse en todas sus formas en ciertos conflictos que se dan dentro del ambiente estudiantil para su respectivo tratamiento.

1.7.- Hipótesis

1.7.1.- Hipótesis general

Aplicar un Programa de Juegos Lúdicos que influya y mejore significativamente el Clima Social Escolar en estudiantes del 4to grado de Secundaria de una Institución Educativa.

1.8.- Objetivos

1.8.1.-Objetivo general

Determinar cómo influye la aplicación de un Programa de Juegos Lúdicos en el Clima Social Escolar en estudiantes del 4to grado de Secundaria de una Institución Educativa.

1.8.2.-Objetivos Específicos

-Aplicar el Pre Test y Post Test a los estudiantes seleccionados para la compilación de información.

-Plantear sesiones lúdicas y desarrollarlas con el grupo experimental.

-Analizar e Interpretar los resultados obtenidos.

II. Método

2.1.- Diseño de investigación

El planteamiento expuesto tiene procedimiento cuasi experimental, a decir Hernández, Fernández y Baptista señala:

Se varía adrede, una variable independiente para distinguir su efecto y asociarla con una variable dependiente. Los sujetos son seleccionados al azar, a los grupos no se emparejan, sino que dichos grupos ya están constituidos antes de la investigación en grupos intactos. (p.19)

los autores se refieren al concepto de diseño de la investigación cuasi experimental cuando se efectúa una demostración previa llamada pre test y una demostración posterior denominada post test en los dos grupos, uno experimental y uno control. Estas muestras de análisis son adaptadas pues se maneja una de las variables y se supedita a contraste la variable independiente, esto comprueba que el programa de juegos lúdicos en el clima social escolar acrecienta la convivencia escolar en los alumnos de cuarto grado de secundaria. De igual manera, se califica como un estudio experimental ya que se ha maniobrado la variable independiente (variable experimental) en disposición de control para aclarar el resultado relevante que propicia en los estudiantes una mejora de tolerancia dentro del clima social escolar en la escuela.

El bosquejo que compete a la investigación de diseño cuasi experimental con pre test y post test, es el siguiente:

GE O1 - X - O2
GC O1 _ O2

Dónde:

GE = Grupo experimental

O1 = Pre test grupo experimental

O2 = Pre test grupo control

X = Tratamiento

GC = Grupo Control

O1 = Post test grupo experimental

O2 = Post test grupo control

Con estos rasgos distintivos se ha encauzado el contraste de valoración los dos grupos de estudiantes de manera determinada para abordar las metas trazadas en la hipótesis y sus variables.

2.2.-Operacionalización de las variables

Tabla 1.

Operacionalización de la variable Independiente: Programa de juegos lúdicos

JUEGO LÚDICO	Nº DE SESIÓN	ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA
EL LAZARILLO	01	LOGRAR LA CONFIANZA EN SI MISMOS
LA BATALLA DE LOD GLOBOS	02	FOMENTAR LA LIBERTAD DE MOVIMIENTO
RELÉVAME	03	REMARCAMOS LA PARTICIPCIÓN
EL NUDO	04	DESARROLLAMOS NUESTRA HABILIDAD
COLECCIONAMOS NOMBRES	05	AUMENTAMOS LA ATENCIÓN
ENHEBRAR LA AGUJA	06	GANAMOS CONFIANZA Y PRESICION
SUMA RAPIDA	07	INCENTIVAMOS LA RAPIDEZ DEL PENSAMIENTO
ENCENDER LAS VELAS	08	AGILIZAR LOS REFLEJOS
VÉNDETE	09	VALORARSE A SI MISMO
HAY UNA CARTA PARA TI	10	ESTIMULA LA AUTOESTIMA

Tabla 2

Operacionalización de la variable Dependiente: Clima Social Escolar

DIMENSIONES	INDICADORES	No de Items	ESCALA Y VALORES	NIVELES Y RANGOS
RELACIONES	IMPLICACIÓN	1 -9	V	ALTO
	AFILIACIÓN	10- 18	F	MEDIO
	AYUDA	19 - 27		BAJO
AUTOREALIZACIÓN	TAREAS	28 – 36	V	ALTO
	COMPETITIVIDAD	37 - 45	F	MEDIO
				BAJO
ESTABILIDAD	ORGANIZACIÓN	46 - 54	V	ALTO
	CLARIDAD	55 - 63	F	MEDIO
	CONTROL	64 - 72		BAJO
CAMBIO	INNOVACIÓN	73 – 81	V	ALTO
		82 - 90	F	MEDIO
				BAJO

2.3.- Población y muestra

Población

Carrasco, sustenta que la población “es el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación.” (p. 236)

La estadística del estudio está constituida por 220 estudiantes del nivel secundaria de una Institución Educativa que corresponde al cuarto grado del nivel secundaria respectivamente.

Muestra

La precisión de la dimensión de la prueba se efectuó de forma selectiva con el sistema no probabilístico de tipo intencional de grupo ya formados (Hernández et al. p256). Hernández et al. indica “que el subgrupo de la muestra de la cual se recogerán los datos, tienen que detallarse con antelación, este debe ser típico de dicha población. (p.173)

Señalando que la primordial peculiaridad del estudio tiene un planteamiento cuasi experimental, requerimos los resultados de los segmentos de la población, divididos por 20 estudiantes para control y 20 para experimental que simboliza el 100% del total de la población del cuarto grado de secundaria de una I.E.

Tabla 3.

Muestra de la investigación compuesta por dos secciones del 4° grado de secundaria de una I.E.

CICLO	GRADO	SECCIÓN	No DE ESTUDIANTES	%
VII	4	G	20	50
VII	4	H	20	50

Fuente Nómina de Matrícula 2019 de una I.E.

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

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014) un instrumento de medición “es un recurso que utiliza el investigador para registrar información o sobre las variables que tiene en mente” (p. 199). En esta ocasión el dispositivo para evaluar actitudes del grupo control y experimental es la CES.

La técnica empleada es la recolección de datos y procesamientos de los mismos en las respectivas tablas.

Instrumento:

Escala de Clima Social Escolar (CES) - Cuestionario de encuesta

Fue creada por R.H. Moos & E.J. Trickett. / Traducción y adaptación española por TEA Ediciones, Madrid España 1984 por Fernando Ballesteros, R y Sierra B/.

Procedimiento de análisis

La información fue analizada a partir de una ficha analítica diseñada por los autores, donde se incluía información de identificación básica (título, autor, lugar de publicación, enlace, palabras clave, entre otros aspectos) y otra zona de categorías sobre las variables/dimensiones del estudio; las muestras (nivel de educación básica, sujetos participantes y número); la definición/fundamentación metodológica; el método de investigación empleado; las técnicas/instrumentos de recolección de información; y aspectos referidos a la calidad y ética de investigación. En una zona adicional se incluyeron las observaciones pertinentes. Una vez completadas las fichas, se procedió a desarrollar el análisis comparativo procesado a través de tablas, gráficas y esquemas para proceder a la interpretación de los hallazgos.

Validez de la escala

Investigaciones realizadas por Moos (Moos, R., 1979) señalan que la Escala de Clima Social Escolar tiene Validez de Contenido y Concurrente. A partir de un estudio factorial realizado por Trickett y Quinlan (1979) los agentes hallados en la Escala CES registran una configuración rigurosa de líneas distintas de la asociación en sub escalas que propugnan los creadores. “Probablemente la encontrada en la adaptación española es la más perfecta desde el punto de vista estadístico, pero menos útil desde una perspectiva psicológica, y por esta razón en la versión española no se ha alterado dicha agrupación en sub escalas o rasgos del clima social. “(Moos, Moos y Trickett, 1989).

En las investigaciones expuestas por TEA para la Escala CES se han utilizado diferentes métodos para fijar la confiabilidad la Escala de Clima Social Escolar (CES).

Tabla 4.

Ficha técnica

Ficha técnica del Instrumento de Pre Test y Post Test para Medir la Variable de Clima Social Escolar

Nombre: Cuestionario de clima social escolar.

Autores: R.H. MOOS – E.J. TRICKET.

Lugar: I.E.

Fecha de aplicación: 2019.

Objetivo: Recaudar datos de la variable dependiente y de sus dimensiones referente a la aplicación del programa “Juegos Lúdicos”.

Administración: Individual

Aplicación: Escolares del cuarto grado de secundaria.

Tiempo de duración :30 minutos.

Descripción:

Es un material que consta de 90 ítems de contestación: opción (V –F) distribuidas en sus cuatro dimensiones:

-Relaciones: (30 ítems).

-Auto realización: (20 ítems).

-Estabilidad: (30 ítems).

- Cambio: (10 ítems).

2.5.- Método de análisis de datos

La deliberación de cifras se inició con el planteamiento de elaboración de la matriz de datos, se empleó el sistema software SPSS 22, que precisaron las valoraciones directas de las dimensiones de los estudiantes del 4 G (grupo control) y 4 H (grupo experimental).

La evidencia de la investigación se sometió a la prueba de normalidad de shapiro wilk donde arrojó la aceptación de la hipótesis nula y se rechazó la hipótesis alternativa, por ende, se pone en manifiesto que existe suficiente convicción para admitir que se cumple con el supuesto de normalidad.

Se analizó dimensión por dimensión en datos emparejados e individuales, los estadísticos están representados por cuadros con sus respectivas designaciones.

2.6.- Aspectos éticos

Dentro de los aspectos éticos se consideró ciertas singularidades de la investigación como aplicación del cuestionario a los estudiantes del 4 grado de secundaria con el debido permiso y guardando recato en dichos resultados arrojados ya que se evitó juzgar los efectos con la finalidad de salvaguardar la integridad de la población seleccionada para dicho propósito. Se contó con la autorización del director de la Institución Educativa permitiendo se efectúela la investigación con total normalidad, autorizando desde luego la aplicación del programa de juegos lúdicos en la mejora del clima social escolar y en condiciones preventivas.

III. Resultados

COMPARACIÓN DEL PRE Y POS TEST

VARIABLE: CLIMA ESCOLAR

TABLA 5

Niveles de Clima Social Escolar pretesto y pos test del grupo control y experimental de estudiantes del 4to grado de secundaria-2019.

Nivel	Pre- tet				Post test			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	0	0	3	10	1	5	2	10
Medio	19	95	12	60	14	70	16	80
Alto	1	5	5	25	5	25	2	10
total	20	100	20	100	20	100	20	100

Interpretación:

Se distingue que previamente a la aplicación del programa, los resultados alcanzados en el **pre test** sobre el nivel de la variable Clima Social Escolar en el grupo control y experimental estiman algunas desigualdades relativas. En el grupo control, ningún estudiante muestra nivel bajo, en el grupo experimental el 10/ muestran nivel bajo; en el grupo control un 95 / de alumnos lograron un nivel de clima social escolar medio mientras que en el grupo experimental la cantidad fue de 60/, también medio. En el nivel control un 5/ de estudiantes manifiestan nivel alto y en el grupo experimental se evidencia un 25/ de estudiantes en el mismo nivel.

Después de aplicar el programa se puede certificar que en el nivel de Clima Social Escolar en los estudiantes tanto en el grupo control como en el grupo experimental existe ciertas disimilitudes dentro de los resultados del **post test**, en el grupo control se obtuvo el 5/ en nivel bajo y en el grupo experimental se obtuvo el 10 /en nivel mismo nivel; en el nivel alto en el grupo control se registra el 25 /de estudiantes y en el grupo experimental el 10 /; en el nivel medio en el grupo control figura el 70/ y en el grupo experimental el 80/, demostrando así una mejora en el nivel del clima social en las estudiantes debido a la aplicación del programa.

Resultados sobre la distribución según nivel de Clima Social Escolar en estudiantes del nivel secundaria integrantes de los grupos experimental y control.

Tabla 6

Distribución según nivel de Clima Social Escolar e interpretación del grupo experimental antes y después de la aplicación del taller “Programa de Juegos Lúdicos” en estudiantes del 4to grado del nivel secundaria de una I.E.

NIVEL DE CLIMA APLICACIÓN DEL TALLER	MOMENTO DE EVALUACION			
	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA	
	n	/	N	/
BAJO	3	10	2	10
MEDIO	12	60	16	80
ALTO	5	25	2	10
TOTAL	20	100	20	100

Se presentan los niveles del Clima Social Escolar alcanzados por los estudiantes miembros del grupo experimental participe de la tesis donde se analiza que previa de la ejecución del taller en el nivel bajo tanto antes como después del programa arroja un 10/ para ambos grupos, el 25 / de estudiantes antes del taller mostro un nivel alto y luego después de la aplicación del taller se aprecia que calificó un 10/ en el mismo nivel, así mismo se evidencia que antes de la aplicación del taller el 60/ demostró nivel medio y después de la aplicación del programa mostro un 80/ en el nivel medio observándose un incremento de mejora debido a la aplicación del programa.

Tabla 7

Distribución según nivel en dimensiones de Clima Social Escolar en integrantes del grupo experimental antes y después de la aplicación del taller “Programa de Juegos Lúdicos” en estudiantes del 4to grado de secundaria de una I.E.

NIVEL DE CLIMA LA APLICACIÓN DEL TALLER	MOMENTO DE EVALUACIÓN			
	ANTES DE LA APLICACIÓN ESCOLAR		DESPUÉS DE DEL TALLER	
	n	/	N	/
RELACIONES				
Bajo	2	10	0	0
Medio	13	65	14	70
Alto	5	25	6	30
Total	20	100	20	100
AUTOREALIZACIÓN				
Bajo	3	15	0	0
Medio	17	85	20	100
Alto	0	0	0	0
Total	20	100	20	100
ESTABILIDAD				
Bajo	0	0	0	0
Medio	19	95	12	60
Alto	1	5	8	40
Total	20	100	20	100
CAMBIO				
Bajo	20	100	20	100
Medio	0	0	0	0
Alto	0	0	0	0
Total				

Se contempla que la cifra de estudiantes que muestra el nivel medio en la mayoría de las áreas del Clima Social Escolar es el más elevado, haciendo referencia que debido a la aplicación del programa incrementó el índice de mejora dentro de nivel medio en las dimensiones Relaciones y Autorrealización; con la diferencia en la dimensión Cambio, donde el 100/ corresponde al nivel bajo y Estabilidad donde se muestra una disminución de un 95 a 60 después de aplicado el programa.

Tabla 8

Comparación del Clima social Escolar en integrantes de los grupos experimental y control, antes y después de la aplicación del taller “Programa de Juegos Lúdicos” en estudiantes del 4to grado de secundaria de una I.E.

	GRUPO DE ESTUDIO		pt
	EXPERIMENTAL (n=20)	CONTROL (n=20)	
Antes de la aplicación			
Del taller			
Media	17,05	13,45	$t_{(38)} = -331$
Desviación Estándar	5,083	4,136	$p = 742$
Después de la aplicación			
Del taller			
Media	17,55	13,45	$t_{(38)} = 6833$
Desviación Estándar	4,442	4,136	$p = 000$
Prueba t	$t_{(19)} =$ P=000	$t_{(19)} =$ p=742	

Se muestra la comparación del Clima Social Escolar promedio en los miembros del grupo experimental y el grupo control antes y después de la ejecución del taller y a la prueba t de student para grupos independientes no encuentra evidencia de diferencia significativa ($p > 05$), en los grupos experimental (17,05) y el grupo control (13,45) lo que demuestra que los grupos previo a la ejecución del taller no eran equivalentes.

Luego de su aplicación al grupo experimental el estudio evidencia la presencia de una diferencia muy significativa ($p < 01$) a favor del grupo experimental, los que lograron una valoración media de 17,55, frente a una puntuación media de 13,45 en el grupo control.

Tabla 9

Comparación de la dimensión Autorrealización en el clima Social Escolar en participantes de los grupos experimental y control antes y después de la aplicación del taller “Programa de Juegos Lúdicos” en estudiantes del 4to grado de secundaria de una I.E.

Pt	GRUPO DE ESTUDIO		
	EXPERIMENTAL (n=20)	CONTROL (n=20)	
Antes de la aplicación			
Del taller			
Media	12,55	9,80	$t_{(38)} = 5,377$
Desviación Estándar	2,350	1,559	$p = 000$
Después de la aplicación			
Del taller			
Media	13,30	10,20	$t_{(38)} = 2,610$
Desviación Estándar	2,484	3,270	$p = 013$
Prueba t	$t_{(19)} = 349$ $P = 0.861$	$t_{(19)} = 654$ $p = 0.769$	

La muestra de comparación de la puntuación media de la dimensión Autorrealización en el clima social escolar de los estudiantes que forman parte del grupo experimental y control antes y después de la aplicación del taller, la prueba t student para grupos independientes no identifica diferencia significativa en los promedios obtenidos por los estudiantes del grupo experimental (12,55) y del grupo control (9,80).

Tabla 10

Comparación de la dimensión Estabilidad en el clima Social Escolar en participantes de los grupos experimental y control antes y después de la aplicación del taller “Programa de Juegos Lúdicos” en estudiantes del 4to grado de secundaria de una I.E.

	GRUPO DE ESTUDIO		Pt
	EXPERIMENTAL (n=20)	CONTROL (n=20)	
Antes de la aplicación			
Del taller			
Media	16,15	1,540	$t_{(38)} = 575$
Desviación Estándar	2,925	5,051	$p = 569$
Después de la aplicación			
Del taller			
Media	15,40	15,10	$t_{(38)} = 5,839$
Desviación Estándar	5,051	4,327	$p = 000$
Prueba t	$t_{(19)} = 639$ $P = 000$	$t_{(19)} = 440$ $p = 865$	

Se percibe la comparación de la puntuación media de la dimensión Estabilidad del clima social escolar de los participantes del grupo experimental y del grupo control, antes y después de la aplicación del taller, la prueba t de student para grupos independientes no encuentra certeza de diferencia significativa en la comparación demostrando que el grupo experimental obtuvo el promedio de (16,15) frente al grupo de control que califico el (15,40).

FIGURA 1

Comparación pre test y pos test del grupo experimental.

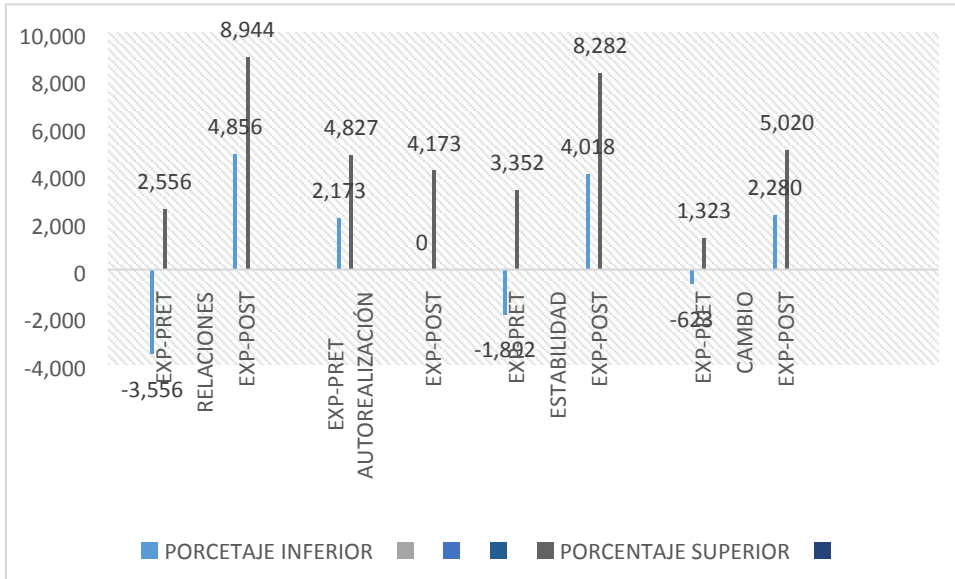
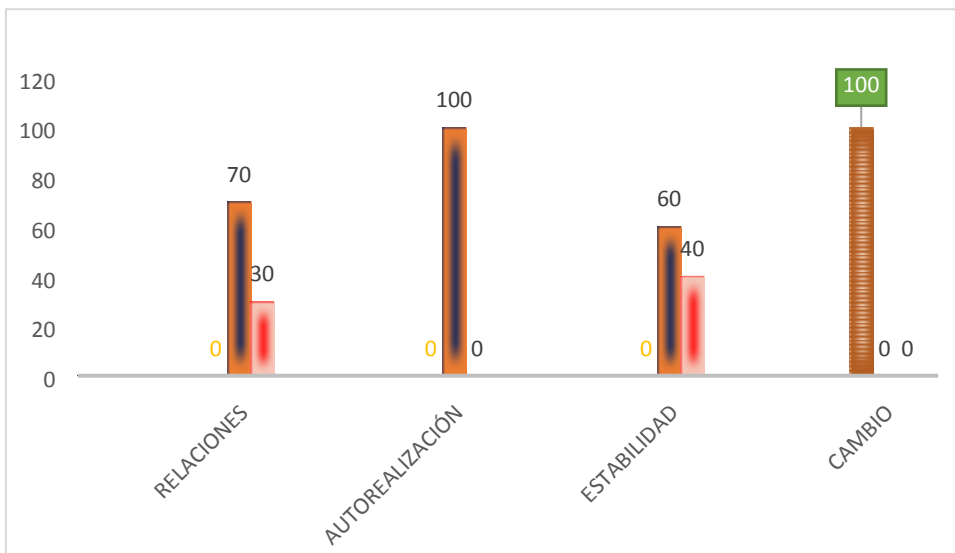


FIGURA 2

niveles comparativos de clima social escolar en grupo experimental después de aplicar el programa



- BAJO ●
- MEDIO ●
- ALTO ●

FIGURA 3

Comparación de pre test y pos test antes y después de aplicar programa

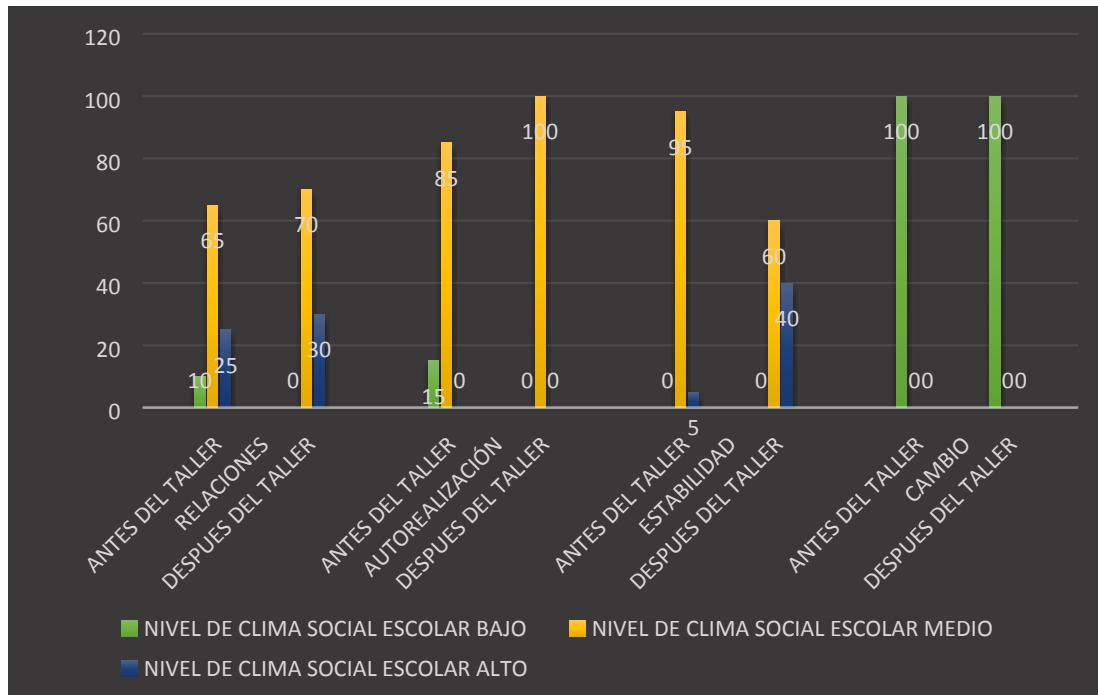


Figura No 1.- se demuestra la comparación en el grupo experimental en el pre test y pos test percibiéndose la diferencia entre al antes y el después de la aplicación de las actividades. Obsérvese los porcentajes inferior y superior y en efecto hay una diferencia desde luego después de la ejecución del programa demostrando una mejora en el clima social escolar.

Figura No 2.-Cuadro de niveles comparativos del grupo experimental antes y después contemplado en barras demostrando con etiquetas Bueno, Medio, Alto, el nivel medio es el que destaca como clima favorable según datos arrojados.

Figura 3.-Cuadro representado las cuatro dimensiones con datos en porcentajes comparando el antes y el después destacando que el clima social escolar que se mantiene es el Medio.

3.2 Prueba de hipótesis

PRUEBAS DE NORMALIDAD

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
RELACIONES_PRE_CONT	,925	20	,121
AUTOREALIZACION_PRE_ CONT	,925	20	,122
ESTABILIDAD_PRE_CONT	,916	20	,084
CAMBIO_PRE_CONT	,912	20	,068
REL_PRE_EXP	,948	20	,334
AUT_PRE_EXP	,975	20	,861
EST_PRE_EXP	,891	20	,028
CAM_PRE_EXP	,936	20	,203
REP_POST_CONT	,917	20	,087
AUP_POST_CONT	,971	20	,769
ESP_POST_CONT	,965	20	,639
CAMP_POST_CONT	,918	20	,089
RE2_POST_EXP	,943	20	,272
AU2_POST_EXP	,933	20	,179
ES2_POST_EXP	,954	20	,440
CAM2 POST EXP	,903	20	,047

Para evaluar la normalidad del conjunto de datos se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk; que es una prueba que permite evaluar la distribución normal de la muestra cuando es menor a 35.

Interpretación:

En la tabla se observa que de acuerdo al grado de significancia de Shapiro-Wilk $p > 0,05$, en consecuencia, se acepta la hipótesis nula (distribución normal de datos) y se rechaza la hipótesis alternativa (no sigue una distribución normal), se concluye que presenta suficiente evidencia estadística para decir que los datos siguen una distribución normal, se puede aceptar que se cumple la hipótesis de normalidad y se procedió a analizar los datos con las pruebas paramétricas: Prueba t de Student para muestra relacionadas y muestra independientes.

IV. Discusión

Dicha investigación demuestra que según los resultados obtenidos se confirman lo planteado en el objetivo general, puesto que se evidencia la influencia en el clima social escolar al aplicar el programa de juegos lúdicos en estudiantes del 4to grado de secundaria. En relación a la comparación del grupo experimental y grupo control se evidencia la comparación del Clima Social Escolar promedio en los integrantes del grupo experimental y el grupo control antes y después de la aplicación del taller y a la prueba t de student para grupos independientes no encontrándose evidencia de diferencia significativa ($p>05$), en los grupos experimental (17,05) y el grupo control (13,45) lo que indica que los grupos antes de la aplicación del taller no eran equivalentes.

En tanto que después de su aplicación al grupo experimental la prueba revela la existencia de una diferencia muy significativa ($p<01$) a favor del grupo experimental, quienes alcanzaron una puntuación media de 17,55 frente a una puntuación media de 13,45 en el grupo control.

En relación a las dimensiones se observa que el porcentaje de estudiantes que presenta el nivel medio en la mayoría de las áreas del Clima Social Escolar es el más elevado, haciendo referencia que debido a la aplicación del programa incrementó el índice de mejora dentro de nivel medio en las dimensiones Relaciones y Autorrealización; con la diferencia en la dimensión Cambio, donde el 100/ corresponde al nivel bajo y Estabilidad donde se muestra una disminución de un 95 a 60 después de aplicado el programa.

En relación a la comparación del grupo experimental y grupo control se evidencia la comparación del Clima Social Escolar promedio en los integrantes del grupo experimental y el grupo control antes y después de la aplicación del taller y a la prueba t de student para grupos independientes no encuentra evidencia de diferencia significativa ($p>05$), en los grupos experimental (17,05) y el grupo control (13,45) lo que indica que los grupos antes de la aplicación del taller no eran equivalentes.

Así mismo coinciden con los resultados obtenidos por Villanueva (2015), quien desarrollo un artículo titulado Mejora de la convivencia en los centros de Educación Secundaria a través de la Mediación entre Iguales, su investigación también fue cuasi-experimental, en la cual se comparó los resultados produciéndose una mejora en las puntuaciones confirmando nuestra hipótesis.

Los resultados obtenidos por Ávalos y Vásquez (2015), en su estudio titulado Programa Aprendiendo a Convivir para mejorar la disciplina escolar de la I.E. Velazco Alvarado de Trujillo, 2013, encaja con los resultados obtenido en la presente investigación concluyendo que la aplicación del programa Aprendiendo a Convivir ha permitido mejorar significativamente la disciplina escolar en los estudiantes.

Por lo tanto, se suma la aportación de autores como Piaget, Bülher, Huizinga quienes determinan la influencia de dinámicas, prestezas físicas, juegos espaciales o eventuales que de una u otra manera crean un ambiente en el que los educandos se sientan cómodos, desarrollen actitudes de compañerismo, soltar el ego, practicar valores y centrarse en el trabajo en equipo.

V. Conclusiones

Con relación al resultado del objetivo general planteado en la investigación si se determinó la influencia de la aplicación del programa de Juegos Lúdicos en el clima social escolar a estudiantes del 4 grado de secundaria concluyendo que, si influyo, llegando a precisar que hubo una mejora no tan significativa, pero sucedió, para tal caso los datos comprueban lo mencionado. Yendo a la hipótesis general se cumplió el planteamiento contemplando que hay cierto grado de significancia e incremento en la mejora del clima social escolar, los objetivos específicos se cumplieron a cabalidad; el diseño de investigación empleado es cuasi experimental tomando como mención las muestras de la población estudiantil tanto para grupo control como para grupo experimental. El instrumento tipo cuestionario se administró a los estudiantes con total normalidad sin alterar su estructura ni diseño.

VI. Recomendaciones

-Facultar a los docentes enfáticamente a los tutores a fin que comprendan la problemática que conlleva tratar y mejorar el clima y convivencia de sus pupilos y aplicar programas que mejoren el clima social escolar dentro del aula de clase.

-Congregar a los padres de familia con la finalidad de lograr mayor compromiso y participaciones en el seguimiento de conductas y actitudes de sus menores hijos.

-Al personal jerárquico de las Instituciones Educativas fomentar la importancia y la ejecución de distintas reglas que favorecerán el buen clima escolar de los estudiantes y con ello desarrollar una formación integral dentro de su ámbito estudiantil.

VII. Referencias

La convivencia: la mediación como aprendizaje para la convivencia escolar. Tesis para optar el grado de Master en Ciencia Política. Universidad Católica -católica de Colombia, Colombia.

Cárdenas Ochoa Delcy Elcid -Dinora Eugenia Lezcano Arango -maría Stella Vásquez parra (Medellín-2015) Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la Convivencia Escolar.

Jesús Antonio Santamaría Segura (Bogotá-2014) Propuesta Pedagógica Para Disminuir la Agresividad en los Estudiantes a través de los Juegos Tradicionales.

Pingo Martínez, Belly Aracelly (Trujillo-2015) clima social escolar y adaptación de conducta en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Trujillo. Universidad Privada Antenor Orrego – UPAO.

Aguilar (2014), “La buena convivencia Escolar para desarrollar la actitud dialógica en estudiantes de secundaria. Chorrillos -Perú.

Carrasco Cruz (2018) Clima social escolar y adaptación de conducta en adolescentes de una Institución Educativa. Chiclayo-Perú.

La teoría del juego según Johan Huizinga (1972).

Sally y Miller- 1968- el juego.

The Anthropological study of human play (Edward Norbeck) 1974.

La teoría fisiológica: Energía sobrante, planteada por Herbert Spencer (1855) y Friedrich Schiller (1861).

Clima Social Escolar y Conductas Disruptivas en Estudiantes de una Institución Educativa de José Leonardo Ortiz, (2017) pág. 19-20 Pérez Barandiaran, Jhonn Kenny Pimentel – Perú 2018.

Evaluación del Clima Social Escolar Mediante Semilleros de Convivencia de los Octavos de Educación General Básica” -Orellana Márquez Eva Maribel Segovia Yanzaguano Jessica Leonor cuenca- 2014 –Ecuador.

Casullo, G. L. (1998) Evaluación psicológica del impacto de la densidad social en diferentes contextos, Informe Final, Beca de Iniciación, UBACYT, Facultad de Psicología. Casullo, G.L.; Álvarez L. V. & Pasman, P. (1998) Adaptación de las escalas de clima social escolar. (Universidad de Buenos Aires Facultad de Psicología).

Currículo Nacional de Educación Básica nivel Secundaria- (Perú)2016.

Colombo, G. (2011). Violencia Escolar y Convivencia Escolar: Descubriendo estrategias en la vida cotidiana escolar. Revista Argentina de Sociología, 8-9(15-16), 81-104.

Lozano, M. A. y Etxebarria, I. (2007). La tolerancia a la diversidad en los adolescentes y su relación con la autoestima, la empatía y el concepto del ser humano. Infancia y Aprendizaje, 30(1), 109-129.

VIII. Anexos

Cuestionario

ESCALA DE CLIMA SOCIAL ESCOLAR (C.E.S)



INSTRUCCIONES: A continuación, encontraras frases, que se refieren al centro educativo de los alumnos, los profesores, las tareas de esta clase, etc. Después de leer cada frase decide si es verdadera (V) o falsa (F), en esta clase.

Anota las contestaciones en la hoja de respuesta, si crees que la frase es verdadera encierra una circunferencia la letra “V” y si crees que la frase es falsa encierra en una circunferencia la letra “F”. Sigue el orden de la numeración que tienen las frases y en la hoja de respuesta, registra las respuestas para no equivocarte al anotar. Una flecha te recordará que debes de pasar a la otra línea de la hoja.

Nota: Entiéndase el termino alumnos(as) y profesor (as).

NO ESCRIBAS NADA EN ESTE CUADERNILLO

1. Los alumnos ponen mucho interés en lo que hacen en esta clase.
2. En esta clase, los alumnos llegan a conocerse realmente bien unos a otros.
3. El profesor dedica muy poco tiempo a hablar con los alumnos.
4. Casi todo el tiempo de clase se dedica a la lección del día.
5. Aquí, los alumnos no se sienten presionados para competir entre ellos.
6. Esta clase está muy bien organizada.
7. Hay un conjunto de normas claras que los alumnos tienen que cumplir.
8. En esta clase, hay pocas normas que cumplir.
9. Aquí, siempre se están introduciendo nuevas ideas.



10. Los alumnos de esta clase “están en las nubes”.
11. Aquí, los alumnos no están interesados en llegar a conocer a sus compañeros.
12. El profesor muestra interés personal por los alumnos.
13. Se espera que los alumnos hagan sus tareas escolares solamente en clase.
14. Los alumnos se esfuerzan mucho por obtener las mejores notas.
15. En esta clase, los alumnos casi siempre están callados.
16. Aquí parece que las normas cambian mucho.
17. Si un alumno no cumple una norma en esta clase, seguro que será castigado.
18. Aquí los alumnos hacen tareas muy diferentes de unos días a otros.



19. A menudo los alumnos pasan el tiempo deseando que acabe la clase.
20. En esta clase se hacen muchas amistades
21. El profesor parece más un amigo que una autoridad.
22. A menudo dedicamos mucho tiempo a discutir actividades sin relación con la clase.
23. Algunos alumnos siempre tratan de ser los primeros en responder.
24. Los alumnos de esta clase pasan mucho tiempo jugando.
25. El profesor dice lo que le pasará al alumno si no cumple las normas de clase.
26. En general, el profesor no es estricto.
27. Normalmente, aquí no se ensayan nuevos o diferentes métodos de enseñanza.



- 28.. En esta clase casi todos prestan realmente atención a lo que dice el profesor.
29. Aquí, fácilmente se forman grupos para realizar proyectos o tareas.
30. El profesor hace más de lo que debe para ayudar a los alumnos.

31. Aquí, es muy importante haber hecho las tareas.
32. En esta clase los alumnos no compiten para hacer las tareas escolares.
33. A menudo, en esta clase se forma un gran lío.
- 34.. El profesor aclara cuáles son las normas de la clase.
35. Los alumnos pueden “tener problemas” con el profesor por hablar cuando no deben.
36. 36. Al profesor le agrada que los alumnos hagan trabajos originales.



37. Muy pocos alumnos toman parte en las discusiones o actividades de clase.
38. En esta clase a los alumnos les agrada colaborar en los trabajos.
39. Cuando una alumna no sabe las respuestas el profesor le hace sentir vergüenza.
40. En esta clase los alumnos no trabajan mucho.
41. Aquí si uno entrega tarde los deberes, te bajan la nota.
42. El profesor rara vez tiene que decir a los alumnos que se sienten en su lugar.
43. El profesor procura que se cumplan las normas establecidas en clase.
44. Aquí, los alumnos no siempre tienen que seguir las normas
45. Los alumnos pueden opinar muy poco sobre la forma de emplear el tiempo en la clase.



46. Muchos alumnos se distraen en clase haciendo garabatos o pasándose papelitos
47. A los alumnos les gusta ayudarse unos a otros para hacer sus deberes.
48. El profesor habla a los alumnos como si se tratara de niños pequeños.
49. Aquí, generalmente hacemos lo que queremos.
50. En esta clase no son muy importantes las calificaciones.
51. Frecuentemente, el profesor tiene que pedir que no haga tanto lío.
52. Los alumnos podrán aprender algo más, según como se sienta el profesor ese día.
53. Los alumnos pueden ser castigados si no están en su lugar al comenzar la clase.
54. El profesor propone trabajos originales para que los hagan los alumnos.



55. A veces, los alumnos presentan a sus compañeros algunos trabajos que han hecho.
56. Aquí, los alumnos no tienen muchas oportunidades de conocerse unos a otros.
57. Si los alumnos quieren que se hable sobre un tema, el profesor buscará tiempo para hacerlo.
58. Si un alumno falta a clase un par de días, tiene que recuperar lo perdido.
59. Aquí, a los alumnos no les importa qué nota reciben otros compañeros.
60. Los trabajos que se piden están claros y cada uno sabe lo que tiene que hacer.

61. Existen unas normas claras para hacer las tareas en clase.

62. Aquí, es más fácil que te castiguen que en muchas otras clases.



63. Los alumnos tienen que seguir normas establecidas al hacer sus tareas.

64. En esta clase, muchos de los alumnos parecen estar medio dormidos.

65. Aquí se tarda mucho tiempo en conocer a todos por su nombre.

66. Este profesor quiere saber qué es lo que les interesa aprender a los alumnos.

67. A menudo, el profesor dedica tiempo de la clase para hablar sobre cosas no relacionadas con el tema.

68. Los alumnos tienen que trabajar duro para obtener buenas notas.

69. Esta clase rara vez comienza a su hora.

70. El profesor explica en las primeras semanas las normas sobre lo que los alumnos podrán hacer aquí.

71. El profesor "aguanta" mucho.

72. Los alumnos pueden elegir su lugar en la clase



73. Aquí, a veces, los alumnos hacen trabajos extra por su propia iniciativa.

74. En esta clase hay algunos alumnos que no se llevan bien.

75. El profesor no confía en los alumnos.

76. Esta clase parece más una fiesta que un lugar para aprender algo

77. A veces la clase se divide en grupos para competir en tareas unos con otros.

78. Aquí las actividades son planeadas clara y cuidadosamente.

79. Los alumnos no están siempre seguros de cuándo algo va contra las normas.

80. El profesor expulsará a un alumno fuera de clase si se porta mal.

81. Casi todos los días los alumnos hacen el mismo tipo de tareas.



82. A los alumnos realmente les agrada esta clase.

83. Algunos compañeros no se llevan bien entre ellos en la clase.

84. Aquí, los alumnos deben tener cuidado con lo que dicen.

85. El profesor sigue el tema de la clase y no se desvía de él.

86. Generalmente, los alumnos aprueban, aunque no trabajen mucho.

87. Los alumnos no interrumpen al profesor cuando está hablando.

88. El profesor se comporta siempre igual con los que no siguen las normas.

89. Cuando un profesor propone una norma, la hace cumplir.

90. En esta clase, se permite a los alumnos preparar sus propios proyectos

GRACIAS.

HOJA DE RESPUESTAS

EDAD:

SEXO: M () F ()

FECHA :

INSTITUCIÓN

EDUCATIVA: GRADO/NIVEL:

SUB ESCALA PD T

V 1 F	V 10 F	V 19 F	V 28 F	V 37 F	V 46 F	V 55 F	V 64 F	V 73 F	V 82 F			
V 2 F	V 11 F	V 20 F	V 29 F	V 38 F	V 47 F	V 56 F	V 65 F	V 74 F	V 83 F			
V 3 F	V 12 F	V 21 F	V 30 F	V 39 F	V 48 F	V 57 F	V 66 F	V 75 F	V 84 F			
V 4 F	V 13 F	V 22 F	V 31 F	V 40 F	V 49 F	V 58 F	V 67 F	V 76 F	V 85F			
V 5 F	V 14 F	V 23 F	V 32 F	V 41 F	V 50 F	V 59 F	V 68 F	V 77 F	V 86 F			
V 6 F	V 15 F	V 24 F	V 33 F	V 42 F	V 51 F	V 60 F	V 69 F	V 78 F	V 87 F			
V 7 F	V 16 F	V 25 F	V 34 F	V 43 F	V 52 F	V 61F	V 70 F	V 79 F	V 88 F			
V 8 F	V 17 F	V 26 F	V 35 F	V 44 F	V 53 F	V 62 F	V 71 F	V 80 F	V 89 F			
V 9 F	V 18 F	V 27 F	V 36 F	V 45 F	V 54 F	V 63 F	V 72 F	V 81 F	V 90 F			

ANEXO No 2**Validez del Instrumento****Encuesta para Clima Social Escolar (CES)**

Aplicación: individual o colectiva

Usuarios: Escolares de Nivel Secundario

Tiempo de Aplicación: No hay límite de tiempo, pero se estima 20 minutos, incluyendo el periodo de instrucciones

Corrección: A mano, mediante la aplicación de plantilla de corrección directamente sobre la hoja de respuestas.

Significación: Evalúa el clima social en el salón de clases, atendiendo especialmente a la medida y descripción de las relaciones alumno - profesor, profesor - alumno y a la estructura organizativa en las clases y se puede aplicar a todo tipo de centros escolares.

Base Teórica: Los principios utilizados en el desarrollo de la escala se derivan básicamente de las aportaciones teóricas de Henry Murray (1938) y de su conceptualización de la presión ambiental. El supuesto básico es que el acuerdo entre los individuos, al mismo tiempo que las características del entorno; constituyen una medida del clima ambiental; y que este clima ejerce una influencia directa sobre la conducta de los individuos. De este modo se construyó la escala con 90 elementos agrupados en 9 áreas y cuatro grandes dimensiones.

Áreas: Implicación, afiliación, ayuda, tareas, competitividad, organización, claridad, control e innovación.

Dimensiones: Relaciones, Autorrealización, Estabilidad y Cambio.

Normas de aplicación y corrección: La escala CES se presenta en un impreso que contiene 90 ítems y una hoja de respuestas la cual el examinado anotará encerrando en un círculo la letra V si su respuesta es verdadera o la letra F si su respuesta es falsa, a cada pregunta planteada. En la aplicación se deben cumplir los requisitos usuales de toda aplicación de pruebas; la sala debe ser tranquila, confortable e iluminada, con espacio amplio para cada sujeto de forma que el examinador pueda circular cómodamente por ella y comprobar que los sujetos realizan la tarea en forma adecuada. La corrección de la prueba se realiza en forma objetiva aplicando una plantilla perforada sobre la Hoja de Respuestas, donde cada respuesta que coincida con la Clave se le otorga el valor de un punto, siendo el puntaje máximo para cada área de 10 puntos; Para obtener las dimensiones se suman los puntajes de cada una de las áreas, siendo éstas las siguientes: Relaciones (Implicación, afiliación y ayuda), Autorrealización (tareas, competitividad), Estabilidad (Organización, claridad y control), Cambio (innovación).

Validez de la escala

Estudios realizados por Moos (Moos, R., 1979) indican que la Escala de Clima Social Escolar tiene Validez de Contenido y Concurrente. A partir de un análisis factorial realizado por Trickett y Quinlan (1979) los factores encontrados en la Escala CES apuntan a una estructura matemática de vectores algo distinta de la agrupación en sub escalas que proponen los autores. “Probablemente la encontrada en la adaptación española es más perfecta desde el punto de vista estadístico, pero menos útil desde una perspectiva psicológica, y por esta razón en la versión española no se ha alterado dicha agrupación en sub escalas o rasgos del clima social. “(Moos, Moos y Trickett, 1989).

En los estudios presentados por TEA para la Escala CES se han empleado distintos procedimientos para determinar la confiabilidad la Escala de Clima Social Escolar (CES).

ANEXO No 3

Matriz de Consistencia

TÍTULO: Programa de Juegos Lúdicos en el Clima Social Escolar en Estudiantes del 4to grado de Secundaria de una I.E.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	DEFINICIÓN DE LA VARIABLE	VARIABLES E INDICADORES		METODOLOGÍA
Problema General	Objetivo General	Clima Social Escolar: Es la impresión que tienen las personas sobre las relaciones interpersonales que se habilitan en el medio escolar, específicamente en la I.E., donde se evidenciará organización, dinamismo y laboriosidad generando entre los estudiantes, docentes y demás participantes un entorno educativo con características psicosociales funcionales las cuales le proporcionarán un estilo propio a la I.E.	Variable Independiente: "Programa de Juegos Lúdicos"		Diseño de Investigación: Cuasi experimental Población y Muestra: Población: 220 Muestra: 40 Instrumentos de Medición: Cuestionario
¿Cómo influye la aplicación de un programa de juegos lúdicos en el clima social escolar en estudiantes del 4to grado de secundaria de una Institución Educativa?	Determinar cómo influye la aplicación de un Programa de Juegos Lúdicos en el Clima Social Escolar en estudiantes del 4to grado de Secundaria de una Institución Educativa.		Objetivo General	Denominación de Juego	
Hipótesis General	Objetivos Específicos		Variable Dependiente: Clima Social Escolar		
Aplicar un Programa de Juegos Lúdicos que influya y mejore significativamente el Clima Social Escolar en estudiantes del 4to grado de Secundaria de una Institución Educativa	-Aplicar el Pre Test y Post Test a los estudiantes seleccionados para la compilación de información. -Plantear sesiones lúdicas y desarrollarlas con el grupo experimental. -Analizar e Interpretar los resultados obtenidos.		Dimensión: Relaciones - Implicancia - Afiliación – Ayuda Dimensión: Autorrealización - Tareas – Competitividad Dimensión: Estabilidad - Organización - Claridad – Control Dimensión: Cambio - Innovación		

ANEXO No 4

PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS – (10 SESIONES)

I. DATOS GENERALES

- a) Institución Educativa. –
- b) Grupo Experimental. - 20 Estudiantes
- c) Grupo Control. - 20 Estudiantes

II. JUSTIFICACIÓN

La participación del adolescente en juegos lúdicos ayuda convenientemente a prevenir conflictos, caso de bullying, acoso escolar, discriminación, como herramienta educativa le favorece al alumno a desarrollar y compartir actividades que llevan a la integración, elevación de autoestima y sobre todo a relacionarse con sus pares dentro del aula y entorno educativo. Dentro de un ambiente afectivo y bien organizado el estudiante se desenvolverá demostrando sus habilidades y capacidades evidenciando en lo posible mejoras, por medio de la lúdica el alumno fortalece su confianza y autoestima descartando cualidades negativas y afirmando hábitos positivos en favor de su bienestar y actitudes acertadas,

III. OBJETIVOS

Objetivo General. -

Disminuir las conductas disruptivas que muestran los estudiantes de la I.E mediante la aplicación de juegos lúdicos con la finalidad de afinar el ambiente social escolar.

Objetivos Específico. -

-Reconocer las causas que ocasionan las conductas disruptivas en los estudiantes de la I.E

-Sugerir el empleo de estrategias que ayuden a mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes.

-Fomentar la práctica de valores mediante el juego lúdico.

-Reducir conductas agresivas mediante aplicación de programas de juegos cooperativos y lúdicos.

IV. RECURSOS

• Humanos. - Estudiantes, docentes del nivel secundaria, Auxiliar de Educación.

V. METAS. - 40 estudiantes

VI. METODOLOGÍA

Las sesiones del programa Juego Lúdico tiene un tiempo de duración de 6 semanas respectivamente (60 minutos por sesión). Teniendo como personajes principales a los estudiantes quienes son los entes de acción en el desarrollo del plan, determinándose y acatando las reglas y normas de cada juego, propiciando un clima escolar saludable y armonioso entre los educandos.

VII. SECUENCIA METODOLÓGICA:

El cumplimiento de las sesiones tendrá el siguiente orden:

Inicio: se determinan las reglas y sanciones a regir durante el juego en acuerdo con el pleno.

Desarrollo: se indica a los estudiantes en que consiste el juego.

Cierre: se lleva a la reflexión a los alumnos extrayendo las actitudes positivas durante el trabajo en equipo realizado.

VIII.- ACTIVIDADES LÚDICAS:

DENOMINACIÓN DEL JUEGO	No DE SESIÓN
EL LAZARILLO	01
LA BATALLA DE LOS GLOBOS	02
RELEVAME	03
EL NUDO	04
COLECCIONANDO NOMBRES	05
ENHEBRA LA AGUJA	06
SUMA RAPIDA	07
ENCENDER LAS VELAS	08
VENDETE	09
HAY UNA CARTA PARA TI	10

SESIÓN N° 1: “El Lazarillo”

OBJETIVO: Conseguir la confianza suficiente para alcanzar el trabajo en equipo

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

MOMENTOS:

1.- Motivación: (ESTRATEGIAS)

La docente saluda a los estudiantes, explica que vamos a salir al campo deportivo a jugar al Lazarillo, para eso formaremos las normas del juego propuestas por los mismos estudiantes. Se anotará sus respuestas en una pizarra, y comenta con los alumnos que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros:

Normas

- No atentar al compañero.
- Trabajar en equipo.
- Obedecer las instrucciones del docente.

2.-Saberes previos

Se interrogará ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Por qué lo haremos?

3.-Conflicto cognitivo:

Funcionamiento de nuestros sentidos.

4.-Organización

La maestra en el aula explica en que consiste el juego el Lazarillo, separa el aula en dos grupos de 10 alumnos, se realiza el sorteo de 2 guías y 1 alumno que verifique que el juego se realice amigablemente, una vez realizado el sorteo, los guías eligen a los integrantes de su grupo, la docente y la auxiliar colocan los obstáculos en el patio, vendan los ojos a ambos grupos, están agrupados de dos en dos (un ciego y un guía). Los lazarillos conducen a los ciegos ayudándolos a pasar una serie de obstáculos hasta llegar a la meta, gana el grupo que ha sabido escuchar al lazarillo para pasar una serie de obstáculos.

5.- Procesamiento y socialización

Salimos al campo deportivo, forman los grupos con sus respectivos integrantes, los guías empiezan con el juego el lazarillo, los estudiantes se divierten, aprenden que es importante trabajar en grupo y escuchar con atención las indicaciones de otras personas.

6.- Retroalimentación

Valoran sus sentimientos vividos y su importancia. Se retroalimentará en el momento necesario, así como a los estudiantes que necesiten más énfasis.

7.- Evaluación

La docente pregunta a los participantes ¿Cómo llegaron a la meta? ¿Qué dificultades encontramos? ¿Será importante trabajar en equipo? ¿Qué importancia tiene para ti el apoyarse uno a otro?, la maestra hace hincapié de la importancia de trabajar armoniosamente en equipo para lograr una meta. ¿Cómo se comportó durante el juego? ¿Agredió a un compañero? ¿Trabajó en equipo?

¿Siguió las indicaciones de la docente?, según las respuesta y comportamiento se distinguirá el nombre del alumno en señal de buena convivencia.

8.- Reflexión sobre la actividad.

Busca la integración de los participantes entre sí, otorgar un voto de confianza al compañero y comprender a las personas con problemas de discapacidad.

9.- Materiales

Pizarra, plumones, vendas para tapar los ojos, conos de señalización, reloj, pito.

Lista de Cotejos para Evaluar Juegos Lúdicos

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Demuestran compañerismo y respeto durante El desarrollo de la actividad.		Muestran entusiasmo en la realización del juego.		Respetan instrucciones y normas del juego		Registran integración en el grupo.	
		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

SESIÓN N° 2: “La batalla de los globos”

OBJETIVO: Promover la participación en grupo.

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

MOMENTOS:

1.- Motivación: (ESTRATEGIAS)

La docente saluda a los estudiantes, explica que vamos a salir al campo deportivo a jugar la batalla de los globos, para eso estableceremos las reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo) por los mismos estudiantes. La docente designa a un alumno anota las respuestas en la pizarra, y comenta que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros sin agredirnos.

Normas

- Abrazo a todos sus compañeros.
- No rechazó a ningún compañero

2.-Saberes previos

Se les pregunta a los alumnos ¿Qué sientes cuando te abraza un compañero? ¿Cómo te sientes cuando no quieren abrazarte?

3.-Conflicto cognitivo:

¿Qué significa la palabra rechazar?

4.-Organización

La maestra en el aula explica en que consiste el juego la batalla de los globos Se forman cuatro grupos de 5 personas, cada integrante tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos, los participantes estarán abrazados bailando al compás de la música, cada vez que paré la música tratarán de reventar los globos del otro equipo, al participante que le revienten el globo queda eliminado, terminará el juego cuando uno de los grupos siga conservando los globos en sus tobillos.

5.- Procesamiento y socialización

Salimos al campo en orden, la maestra recuerda las normas de juego, al sonido de las canciones los estudiantes bailarían abrazado en grupo de 5 integrantes empezarán a reventar los globos del grupo contrario cada vez que pare la música, se acabará el juego cuando uno de los grupos siga conservando los globos en sus tobillos

6.- Retroalimentación

Es importante trabajar en grupo, conversar sobre las estrategias que vas a realizar para poder ganar un juego; siempre respetando las normas y reglas determinada.

7.- Evaluación

La docente deja expresar a cada uno, ¿Qué sucedió con los grupos que perdieron sus globos? ¿Por qué perdieron sus globos? ¿Qué sucede con el grupo que conservó sus globos? ¿cuáles fueron sus reacciones de los alumnos que ganaron el juego?

8.-Reflexión sobre la actividad

Apunta a la toma de iniciativa en solución de problemas, participación en temas de liderazgo, ser proactivos.

9.- Materiales

Pizarra, plumones, reloj, espacio al aire libre, USB, equipo de sonido, globos.

Lista de Cotejos para Evaluar Juegos Lúdicos

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Demuestran compañerismo y respeto durante El desarrollo de la actividad.		Muestran entusiasmo en la realización del juego.		Respetan instrucciones y normas del juego		Registran integración en el grupo.	
		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

SESIÓN N° 3: “Relévame”

OBJETIVO: Fomentar el juego en equipo y remarcar la cooperación

TECNICA: Trabajo en equipo

MOMENTOS:

1.- Motivación: (ESTRATEGIAS)

La docente saluda a los estudiantes, comunica que saldremos al campo deportivo a jugar relévame, para eso estableceremos las reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo) por los mismos estudiantes. Se hacen las respectivas anotaciones y sus respuestas se registran en la pizarra, la docente comenta que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros.

Normas

- Trabajar en equipo.
- Obedecer las instrucciones del docente.

2.-Saberes previos

Se les pregunta a los alumnos ¿Qué sientes cuando un compañero no es apoyado? ¿Cómo te sientes cuando aun pidiendo apoyo no lo encuentras?

3.-Conflicto cognitivo: ¿Qué significa la palabra respaldar?

4.-Organización

La maestra los organiza en dos grupos de 6 alumnos cada uno, y por consiguiente habrá una botella para cada integrante las botellas tendrán la misma capacidad, y distara de su equipo unos 10 metros, los grupos dispondrán de un recipiente con agua para poder llenarse la boca con este líquido y vaciarlo en la botella, seguidamente le continuara su compañero y así sucesivamente gana aquel grupo que termine de llenar todas las botellas con agua.

5.- Procesamiento y socialización

Salimos al campo en orden, la maestra recuerda las normas de juego, y los ubica en el espacio señalado luego indica la señal de partida a lo que los grupos minutos antes determinaron su orden de salida de cada integrante, destacando la agilidad de cada uno, apoyándose unos a otros en delimitar el tiempo y llegar a la victoria.

6.- Retroalimentación

Es importante destacar cualidades de cada integrante de grupo para poder ganar el juego; siempre respetando las normas y reglas determinada.

7.- Evaluación

La docente pregunta ¿cómo se sintieron al contar con un compañero que te secundaba ¿y ¿que opinión tienen aquellos que sintieron el respaldo de los demás compañeros?

¿Que opinión tienen de aquellas estudiantes que cometieron errores? ¿cómo se sintió el grupo que no llevo a ganar la prueba?

8.-Reflexión sobre la actividad.

Ser competitivos en cualquier circunstancia que se nos presentes, practicar la solidaridad con aquellas personas que lo requieran.

9.- Materiales

Botellas vacías, agua, un recipiente.

Lista de Cotejos Para Evaluar Juegos Lúdicos

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Utilizan estrategias comunicativas para inter Actuar con el grupo.	Establecen un ambiente de tolerancia y respeto.	Respetan instrucciones y normas del juego	Asumen con responsabilidad su rol dentro de la actividad.			
		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								

13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

SESIÓN N° 4: “El Nudo”

OBJETIVO: Promover la desinhibición y generar un clima grupal

TECNICA: Trabajo en equipo

MOMENTOS:

1.- Motivación: (ESTRATEGIAS)

La docente saluda a los estudiantes, comunica que saldremos al campo deportivo a jugar el nudo, para eso estableceremos las reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo) por los mismos estudiantes. Se hacen las respectivas anotaciones y sus respuestas se registran en la pizarra, la docente comenta que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros.

Normas

- Trabajar en equipo.
- Obedecer las instrucciones del docente.

2.-Saberes previos

¿Qué sientes cuando te cogen de las manos, te agrada, o te disgusta?

¿Qué opinión tienes sobre los roles corporales entre tus compañeros?

3.-Conflicto cognitivo:

¿Practicas la desinhibición? ¿Explícalo con ejemplos?

4.-Organización

La maestra los organiza en dos grupos de 6 alumnos cada uno, todos ellos se colocan en el centro y cerrados los ojos se reunirán y cogerán de las manos, hay que tener cuidado con los movimientos en el caso de enredarse mucho y ver se alguien perjudicada se soltarán, en este juego no gana ni pierde nadie.

5.- Procesamiento y socialización

Salimos al campo en orden, la maestra recuerda las normas de juego, una vez formado el círculo se pedirá que se tomen de las manos con otros compañeros y compañeras, con la salvedad que no pueden ser las personas con las que estén ubicadas a su derecha y a su izquierda. Entre todos colaborando para deshacer el nudo sin soltar las manos, deduciendo en cada momento cuál será el mejor movimiento para liberarlo, ya sea pasando los brazos por encima o por debajo de los cuerpos, moviéndose unas cuantas personas en la misma dirección, etc... Al final tienen que formar una sola fila cogidos de la mano.

6.- Retroalimentación

Este juego tiende a apuntar a la aproximación, el espíritu de grupos, los participantes implementen competencias ciudadanas para la convivencia grupal, destacándose las relacionadas con los fines del proyecto.

7.- Evaluación

La docente pregunta cómo se sintieron cuando los presionaron de las manos sus propios compañeros, les agrado el juego, lo volverías a realizar.

8.-Reflexión sobre la actividad.

Este juego ayuda a socializar y a perder el miedo al contacto con los demás, fomentando además el trabajo en equipo, el espíritu de grupo y, por qué no decirlo, la aproximación, el roce entre cuerpos y los abrazos.

9.- Materiales

Nuestras manos y brazos.

Lista de Cotejos Para Evaluar Juegos Lúdicos

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Demuestran compañerismo y respeto durante El desarrollo de la actividad.		Muestran entusiasmo en la realización del juego.		Respetan instrucciones y normas del juego		Registran integración en el grupo.	
		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

SESIÓN N° 5: “Coleccionando Nombres “

OBJETIVO: Fomentar la participación del grupo.

TECNICA: Trabajo en equipo

MOMENTOS:

1.-Motivación: (ESTRATEGIAS)

La docente saluda a los estudiantes, explica que vamos a salir al campo deportivo a desarrollar el juego Coleccionando Nombres, para eso estableceremos las reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo) por los mismos estudiantes. La docente escribe los acuerdos y reitera respeto mutuo y el cumplimiento de regla.

Normas

- Participación activa.
- Respetar pautas indicadas.

2.-Saberes previos

Se les pregunta a los alumnos ¿cuánto conocen sobre personajes reconocidos que marcaron historia de tu país?

3.-Conflicto cognitivo: ¿significado de galería de personajes trascendentales?

4.-Organización

La maestra en el aula explica en que consiste el juego coleccionando nombres, se forman dos grupos de 10 integrantes, los estudiantes se colocan en círculo con una hoja de papel y un lápiz en mano, en la espalda de cada uno está pegado un pedazo de papel con el nombre de un personaje.

5.- Procesamiento y socialización

Salimos al campo en orden, la maestra recuerda las normas de juego, y detalla el procedimiento del juego, dada la señal de comenzar cada jugador trata de descubrir el mayor número posible de nombres, cada nombre que descubre lo escribe en su hoja, se da un tiempo límite para el juego, al final de juego el vencedor es el que tenga escritos mayor número de nombres.

6.- Retroalimentación

Reconocer la participativa, conversar sobre las estrategias que vas a realizar para poder ganar un juego; siempre respetando las normas y reglas determinada.

7.- Evaluación

La docente permite que los estudiantes se expresen cada uno, ¿Qué sucedió con los grupos que escribieron menor cantidad de nombres? ¿tuvieron respaldo de los demás integrantes del grupo? ¿Se sintieron cómodos en su grupo?

8.-Reflexión sobre la actividad.

Contribuye a la retención y memorización de datos, desarrollo de práctica y la agilidad mental. Dentro de la parte académica nos ayuda a organizarnos si deseamos plantearnos como técnica de estudio para mejorar el aprendizaje.

9.- Materiales

Papel, lápiz o plumones.

Lista de Cotejos Para Evaluar Juegos Lúdicos

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Demuestran compañerismo y respeto durante el desarrollo de la actividad.		Muestran entusiasmo en la realización del juego.		Respetan instrucciones y normas del juego		Registran integración en el grupo.	
		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

SESIÓN N° 6: “Enhebrar la aguja”

OBJETIVO: Demostrar tenacidad y firmeza

TECNICA: Trabajo cooperativo

MOMENTOS:

1.- Motivación: (ESTRATEGIAS)

La docente saluda a los estudiantes, explica que vamos a salir al campo deportivo a desarrollar el juego Enhebrar una aguja para eso estableceremos las reglas de juego e indicaciones (normas, tiempo) por los mismos estudiantes. La docente escribe los acuerdos y reitera respeto mutuo.

Normas

- Participación activa.
- Respetar tiempos indicadas.

2.-Saberes previos

Se le hace preguntas relacionadas sobre sus habilidad y destrezas para algunos asuntos.

3.-Conflicto cognitivo: ¿Consideras fácil enhebra una aguja a un hilo?

¿Qué tan seguros tienes tus reflejos?

4.-Organización

La maestra en el aula explica en que consiste el juego enhebrar una aguja, el participante debe atravesar 10 agujas de diferentes tamaños, desde la más grande hasta la más pequeña con un hilo, usando únicamente una de sus manos en el proceso. Para lograrlo, el jugador debe demostrar su visión, su firmeza, y su estabilidad para enhebrar las 10 agujas.

5.- Procesamiento y socialización

Salimos al campo en orden, la maestra recuerda las normas de juego, y detalla el procedimiento del juego, una aguja es un objeto delgado y filoso que tiene un agujero por donde se pasa un hilo, es usada principalmente para coser o bordar, el estudiante empleara una sola mano para pasar el hilo por el ojo de las 10 agujas, si esta misión no se desarrolla en 16 minutos el alumno se considerara eliminado.

6.- Retroalimentación

Para él logró de la prueba el participante deberá demostrar su firmeza en enhebrar las 10 agujas, siempre respetando las normas y reglas determinada.

7.- Evaluación

¿cumplió con todas las reglas prescritas? ¿Tuvo estabilidad al realizar la prueba?

¿Cuenta con la aprobación de sus compañeros a pesar de no concluir la prueba?

8.-Reflexión sobre la actividad.

Busca que el ser humano sea más firme ya sea en sus asuntos o decisiones, mantenga el equilibrio en su forma de desenvolverse o actitudinal mente.

9.- Materiales

Aguja, hilo, reloj.

Lista de Cotejos Para Evaluar Juegos Lúdicos

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Utilizan estrategias comunicativas para inter actuar con el grupo.		Establecen un ambiente de tolerancia y respeto.		Respetan instrucciones y normas del juego		Asumen con responsabilidad su rol dentro de la actividad.	
		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

SESIÓN N° 7: “Suma rápida”

OBJETIVO: Generar agilidad mental y tolerancia

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

MOMENTOS:

1.- Motivación: (ESTRATEGIAS)

La docente saluda a los estudiantes, explica que vamos a salir al campo deportivo a desarrollar el juego suma rápida para eso estableceremos las reglas de juego e indicaciones las reglas las que están dadas por los mismos estudiantes. La docente escribe los acuerdos y reitera respeto y tolerancia.

Normas

- Participación activa.
- Respetar tiempos indicadas.
- Acatar normas de juego.

2.-Saberes previos

Se le hace preguntas relacionadas sobre sus habilidades, destrezas y capacidades numéricas.

3.-Conflicto cognitivo: ¿practicar nociones matemáticas con frecuencia?

¿Qué tan rápido eres resolviendo sumatorias u alguna otra operación matemática?

4.-Organización

La maestra explica en que consiste la dinámica suma rápida, se formaran 2 grupos de 10 integrantes, los cuales tendrán entre sus manos unas hojas de papel escrito con unos números, para esto tendrá que haber un juez que indique la cantidad a sumar y dictamine quien lo hizo rápido y bien.

5.- Procesamiento y socialización

Salimos al campo en orden, la maestra recuerda las normas de juego, y detalla el procedimiento del juego, para esto los dos grupos deben constituirse en dos filas y de colocarse frente ambos grupos. La jueza mencionará la cantidad del número a sumar quien lo haga rápido y bien, ese grupo será el ganador

6.- Retroalimentación

El participante tendrá conocimiento de operaciones aritméticas, básicas y otra relacionadas al área, siempre respetando las normas y reglas determinada.

7.- Evaluación

¿Coordinaste con tus compañeros para no tener problemas en la ubicación al formar el número y evitar golpes?

¿El juez fue imparcial al evaluar?

8.-Reflexión sobre la actividad.

Busca ejercitar la habilidad mental relacionada a la capacidad numérica y conduce a asumir errores en cualquier equivoco si es que no respondiéramos con exactitud

y sobre todo pone en juicio a la paciencia y tolerancia en el momento del juego.

9.- Materiales

Hojas de papel, empleo del recurso verbal.

Lista de Cotejos Para Evaluar Juegos Lúdicos

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Utilizan estrategias comunicativas para inter actuar con el grupo.		Establecen un ambiente de tolerancia y respeto.		Respetan instrucciones y normas del juego		Asumen con responsabilidad su rol dentro de la actividad.	
		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

SESIÓN N° 8: “Encender las velas”

OBJETIVO: Desarrollar seguridad

TECNICA: Aprendizaje cooperativo

MOMENTOS:

1.- Motivación: (ESTRATEGIAS)

La docente saluda a los estudiantes, y comunica que saldremos al campo deportivo a desarrollar el juego encender las velas para eso estableceremos las reglas de juego e indicaciones. La docente escribe los acuerdos y reitera respeto y firmeza.

Normas

- Participación activa.
- Respetar tiempos indicadas.
- Respetar turnos.

2.-Saberes previos

Se hace preguntas relacionadas a temas de inseguridad y protección.

3.-Conflicto cognitivo:

¿Te sientes protegida en el colegio? ¿Consideras que tus padres te ofrecen un buen tiempo para dialogar contigo sobre temas de protección? ¿Qué significado tiene la confianza?

4.-Organización

La maestra explica en que consiste la dinámica encender las velas, se formaran 2 grupos de 10 integrantes, un grupo tendrá las velas encendidas mientras que el otro tratara de apagarlas en menos de tres minutos. Al apagarse las velas no se podrán volverá encender.

5.- Procesamiento y socialización

Salimos al campo en orden, la maestra recuerda las normas de juego, y detalla el procedimiento del juego, para los dos grupos, se trata de apagar las velas del otro equipo con un soplo. Gana el equipo que al cabo de tres minutos tiene una mayor cantidad de velas encendidas o pierde aquel que le apagaron todas.

6.- Retroalimentación

Hay Tener en cuenta que todos los compañeros se deben apoyar en la medida de protegerse y no permitir que apaguen la llama de su vela, respaldarse entre todos los participantes del grupo.

7.- Evaluación

¿todos los estudiantes participaron con el mismo entusiasmo? ¿Qué paso con aquellos que se apagaron su llama al inicio de la dinámica?

8.-Reflexión sobre la actividad.

Busca que cada estudiante se muestre seguro, crea en sí mismo, se otorgue un voto de confianza.

9.- Materiales

Paquete de Velas, caja de fosforo.

Lista de Cotejos Para Evaluar Juegos Lúdicos

	INDICADORES	Utilizan estrategias comunicativas para inter Actuar con el grupo.		Establecen un ambiente de tolerancia y respeto.		Respetan instrucciones y normas del juego		Asumen con responsabilidad su rol dentro de la actividad.	
		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	APELLIDOS Y NOMBRES								
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

SESIÓN N° 9: “Me Venden”

OBJETIVO: Fomentar la autoestima

TECNICA: Observación externa

MOMENTOS: (ESTRATEGIAS)

1.- Motivación:

La docente saluda a los estudiantes, y comunica que saldremos al campo deportivo a desarrollar el juego “me venden” para eso estableceremos las reglas de juego e indicaciones. La docente escribe los acuerdos y reitera mucho respeto y consideración.

Normas

- Emplear términos adecuados.
- Tomar iniciativas
- Respetar las precisiones.

2.-Saberes previos

Abordar temas sobre valoración personal.

3.-Conflicto cognitivo:

Se plantean las siguientes interrogantes:

¿Tus padres toman en cuenta tus opiniones? ¿Hay un buen trato entre tú y los compañeros de tu aula?

4.-Organización

La maestra explica la dinámica expresando que se busca vender a un participante con la colaboración de los demás creando un “anuncio de palabras” de la manera más breve se describirán las cualidades de un compañero, la finalidad es venderlo ya mismo por la valoración de sus actitudes. Se conformarán en dos grupos de 10 integrantes.

5.- Procesamiento y socialización

Salimos al campo en orden, la maestra recuerda las normas de juego, y detalla el procedimiento del juego, ambos grupos se colocan en dos círculos concéntricos mostrando nuestro anuncio a cada uno de los que ahí se encuentran.

6.- Retroalimentación

Hacemos una rueda de opiniones sobre la dinámica, que nos pareció, que detalles debemos agregar para mejorarla.

7.- Evaluación

¿Surgen las preguntas: me agrada o me incomoda que hablen bien de mí?

8.-Reflexión sobre la actividad.

Extraer en la medida que sea posible cualidades de nuestros amigos, padres, hermanos y no centrarnos solo en críticas destructivas hacia nuestro prójimo, rescatar lo bueno, lo positivo.

9.- Materiales

Papel, lápiz, plumones.

Lista de Cotejos Para Evaluar Juegos Lúdicos

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Utilizan estrategias comunicativas para inter Actuar con el grupo.		Demuestran compañerismo y aceptación		Respetan instrucciones y normas del juego		Asumen con responsabilidad su rol dentro de la actividad.	
		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

SESIÓN N° 10: “Hay una carta para ti”

OBJETIVO: Valorar nuestras virtudes y reconocer nuestras diferencias.

TECNICA: Observación

MOMENTOS:

1.- Motivación: (ESTRATEGIAS)

La docente saluda a los estudiantes, explica que esta dinámica lo realizaremos en el aula, para eso estableceremos las reglas de juego e indicaciones por los mismos estudiantes. La docente registra lo acordado y comenta que lo más importante es disfrutar de los juegos respetando siempre a nuestros compañeros.

Normas

- Respetar reglas y normas
- Seguir secuencias
- Considerar el tiempo

2.-Saberes previos

Se plantea a los estudiantes opinen sobre el valor de la amistad.

¿En realidad hay verdaderos amigos? ¿Te estimas? ¿Cuáles son tus cualidades?

3.-Conflicto cognitivo: ¿Cuál es tu postura frente a un amigo que falto a tu confianza?

4.-Organización

La maestra en el aula explica en que consiste el juego Hay una carta para ti. Cada alumno escribe tres virtudes y tres defectos que crea tener su compañero, lo hará en una hoja de papel, que guardará en un sobre, se colocaron en modo circular todos los estudiantes irán escribiendo lo indicado sobre sus compañeros. El sobre irá pasando por todos los que habrán de sumar otras tres cualidades, y también defectos.

5.- Procesamiento y socialización

Esta dinámica se realizó en el aula ya que no se necesitaba de mayor espacio, cada estudiante dará lectura a lo escrito por los demás, destacando la valoración de sus compañeros.

6.- Retroalimentación

Se trabajó apreciación de cada participante, se respetó las reglas de juego y se sumó la estima incorporando el contraste de la descripción de algunos defectos.

7.- Evaluación

¿Qué sucedió con aquellos compañeros que solo escribieron defecto de sus compañeros y no cualidades? ¿crees que alguno de ellos te valora erróneamente porque consideras que no te conoce como eres en realidad?

8.-Reflexión sobre la actividad.

Esta actividad nos encamina hacia una toma de conciencia, conocer y valorar nuestras aptitudes, descartando uno que otro defecto de nuestros compañeros de aula, a modificar esa imperfección con madurez y paciencia.

9.- Materiales

Papel, lápiz, borrador.

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Reflejan seguridad y confianza dentro del grupo		Establecen un ambiente de tolerancia y respeto.		Respetan instrucciones y normas del juego		Asumen con responsabilidad su rol dentro de la actividad.	
		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		REGISTRO DE CUMPLIMIENTO	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

ANEXO No 5

VALIDACIÓN DE PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Nombre: Programa de Juegos Lúdicos

Autora: Elsa Violeta Vasquez Castañeda

Objetivo: Disminuir las conductas disruptivas que muestran los estudiantes del 4to grado de Secundaria de una I.E mediante la aplicación de un Programa de Juegos Lúdicos con la finalidad de afinar el ambiente social escolar.

Ámbito de aplicación: Complejo deportivo de la I.E.

Administración: Grupal.

Tiempo de duración: 2 horas por cada sesión.

Descripción: Programa de juegos Lúdicos que consta de 10 sesiones a desarrollarse en diferentes fechas, teniéndose como protagonistas a los estudiantes cuya finalidad es crear un ambiente participativo agradable e integral.

De la Actividad del programa. - Criterios durante el proceso:

Claridad. -El procedimiento esta detallado adecuadamente.

Coherencia. -Relación entre actividad y objetivo.

Relevancia. -Contribuye al desarrollo de los objetivos propuestos.

Del Contenido y valoración:

El desarrollo de la actividad será evaluado a través de un instrumento como es la Lista de Cotejos, teniendo en cuenta las dimensiones del clima social escolar las mismas que influirán en la valoración de los contenidos del programa en cada indicador, registrándose así el cumplimiento.

Técnica: Aprendizaje Cooperativo.

DIMENSIONES DEL PROGRAMA

Dimensiones	Objetivo de la actividad	Actividad	Criterios del Proceso			Observaciones/ Recomendaciones
			Claridad	Coherencia	Relevancia	
RELACIONES	Conseguir la confianza suficiente para alcanzar el trabajo en equipo	EL LAZARILLO				
AUTOREALIZACION	Promueve la participación en el grupo.	LA BATALLA DE LOS GLOBOS				
RELACIONES	Fomentar el juego en equipo y remarcar la cooperación.	RELEVAME				
AUTOREALIZACION	Promover la desinhibición y generar un clima grupal	EL NUDO				
RELACIONES	Fomentar la participación del grupo	COLECCIONANDO NOMBRES				
ESTABILIDAD	Demostrar tenacidad y firmeza	ENHEBRA LA AGUJA				
ESTABILIDAD	Generar agilidad mental y tolerancia	SUMA RAPIDA				
CAMBIO	Desarrollar seguridad	ENCENDER LAS VELAS				
RELACIONES	Promover la autoestima	VENDETE				
CAMBIO	Valorar nuestras virtudes y reconocer nuestros defectos	HAY UNA CARTA PARA TI				

Observaciones.....
(Precisar la aptitud)

Opinión de Aplicabilidad: **Aplicable (x) no aplicable ()**

Apellidos y Nombres del(os) Juez(ces) Validador(es)	No DNI	FIRMA
Dr. – Mg.		

-Mg.-----	-----	-----
-Mg.-----	-----	-----
-Mg.-----	-----	-----

Especialidad del Validador: Área de Matemática.

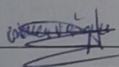
Virú, 22 de abril del 2019.



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL
UCV**

Yo, Elsa Violeta Vasquez Castañeda, identificada con DNI N° 18145012 egresada del Programa Académico de Maestría en Psicología Educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, (sí) autorizo la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Programa de Juegos Lúdicos en el Clima Social Escolar en estudiantes del cuarto grado de secundaria de una Institución Educativa"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33


FIRMA

DNI: 18145012



Trujillo, 13 de julio del 2019.

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD
DE LOS TRABAJOS ACADÉMICOS DE LA UCV

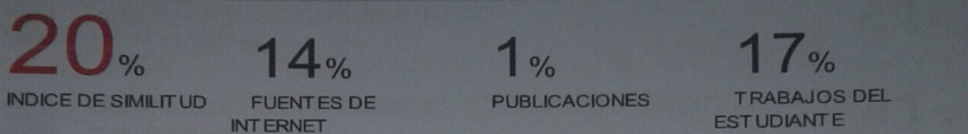
Yo, Merino Hidalgo Darwin Richard, identificado con DNI No 18143841 Docente del área de Investigaciones de la Escuela de Posgrado – Trujillo; y revisor del trabajo académico titulado: “Programa de Juegos Lúdicos en el Clima Social Escolar en estudiantes del cuarto grado de secundaria de una Institución Educativa” de la estudiante Vasquez Castañeda Elsa Violeta, he constatado por medio del uso de la herramienta **turnitin** lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de **similitud de 20 %** verificable en el **Reporte de Originalidad** del programa turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la **Universidad César Vallejo**.

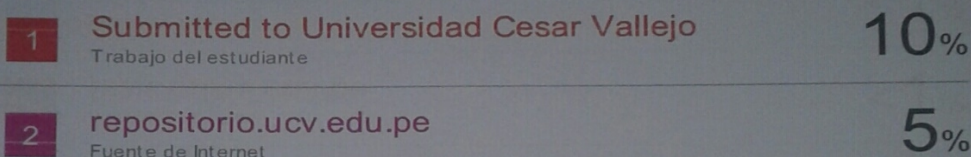
Trujillo, 13 de julio de 2019.

Programa de Juegos Lúdicos en el Clima Social Escolar en estudiantes de cuarto grado de secundaria de una Institución Educativa

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

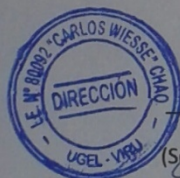


CONSTANCIA DE HABER REALIZADO INVESTIGACIÓN EN UNA INSTITUCIÓN

Conste por el presente documento, que la alumna : Elsa Violeta Vasquez Castañeda perteneciente al III ciclo de la Escuela de Pos Grado de la Universidad Cesar Vallejo, ha realizado la investigación denominada Programa de Juegos Lúdicos en el Clima Social Escolar en estudiantes del 4to grado de educación secundaria en el período comprendido entre 16-04-2019 al 31-05-2019, en la institución Educativa "Carlos Wisse "-Chao(La Libertad), conduciéndose con propiedad y conforme a lo establecido en reglamento de Investigación de la Universidad Cesar Vallejo. Asimismo, han entregado a esta dirección, una copia del informe de investigación, conteniendo los resultados, conclusiones y recomendaciones derivados de dicho estudio.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada para los fines que estime convenientes.

Chao, 03 de junio del 2019.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80092 "CARLOS WISSE"
CHAO - VIRAJ
[Handwritten Signature]
Mg. Juan Javier Calle Díaz
DIRECTOR

(Sello y firma del director o jefe de institución)

Nombres y Apellidos

Cargo