



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Juegos Cooperativos para mejorar la convivencia escolar en  
el quinto grado de primaria de la Institución Educativa  
Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAESTRO EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**AUTOR:**

Br. Martín Meza Mariscal

**ASESORA:**

Dra. Belén Uscamayta Guzmán

**SECCIÓN:**

Educación e Idiomas

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Gestión y calidad educativa

**PERÚ – 2018**

## PÁGINA DEL JURADO

---

Dr. Hugo Enríquez Romero  
Presidente

---

Dra. Rosa Elvira Marmanillo Manga  
Secretario

---

Dra. Belén Uscamayta Guzmán  
Vocal

## DEDICATORIA

A mis queridos hijos Gabriela, Joanne y Eduardo por ser la razón de mi vida, y que siempre me animan a seguir con el desarrollo profesional.

A mi esposa por su apoyo constante, su ánimo permanente y colaboración hacia el éxito profesional.

Martín

## **AGRADECIMIENTO**

Al Dr. César Acuña Peralta y a los educadores de la Maestría en Administración de la Educación de la casa de estudios por su labor realizada y dedicación para que la organización brille con luz propia, resaltando la participación invaluable del MBA. Adolfo Arana Sánchez por su dedicación y apoyo constante en la realización de la investigación, a la Dra. Jannet Aspiros Bermúdez, por haber aportado en el cimiento de este trabajo y a la Dra. Belén Uscamayta Guzmán, por su aporte invaluable en la culminación de la tesis presentada, motivo de la titulación.

A la coordinadora de Maestría en Educación, Dra. María Hilda Rozas Cáceres, por su abnegada labor en favor de todos los maestristas.

A los docentes y estudiantes de las I.E. N° 50581 “Nuestra Señora de Fátima” de Chinchero, por su colaboración y por las facilidades prestadas.

El autor

## **PRESENTACIÓN**

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO:

Cumpliendo los acuerdos establecidos por el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad “César Vallejo” de Trujillo para obtener el Grado Académico de Maestro en Administración de la Educación, me dirijo a Uds. con la finalidad de dar a conocer la tesis titulada “Juegos Cooperativos para mejorar la convivencia escolar en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero” cuyo propósito fue determinar en qué medida los Juegos Cooperativos mejoran la convivencia escolar en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.

Con ello espero se cumpla con los requisitos establecidos.

El autor

## ÍNDICE

	Página
Páginas del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCION	11
1.1 Realidad problemática	11
1.2 Trabajos previos	13
1.3 Teorías relacionadas al tema	15
1.4 Formulación del problema	27
1.5 Justificación del estudio	27
1. 6 Hipótesis	29
1.7 Objetivos	30
II. MÉTODO	31
2.1 Diseño de investigación	31
2.2 Variables y operacionalización	31
2.3 Población y muestra	33
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35
2.5 Método de análisis de datos	38
2.6 Aspectos éticos	38
III. RESULTADOS	39
IV. DISCUSION	60
V. CONCLUSIONES	65
VI. RECOMENDACIONES	68
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	69
ANEXOS	
✓ Instrumentos	

- ✓ Validez de los instrumentos
- ✓ Matriz de consistencia
- ✓ Constancia emitida por la Institución que acredite la realización del estudio.
- ✓ Otras evidencias

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación está orientado a determinar en qué medida los Juegos Cooperativos mejoran la convivencia escolar en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.

A partir del enfoque de un estudio con tipo aplicativo experimental, con diseño pre-experimental. Se hizo un conjunto de acciones y se tuvo un muestreo No Probabilística condicional, eligiéndose como muestra de 35 estudiantes del quinto grado de educación primaria a quienes se les aplicó la prueba de entrada y salida, antes y después. Lo hallado se procesó en mediante tablas y gráficos estadísticos y se halló la prueba de hipótesis de t student.

Se logró demostrar que los juegos cooperativos mejoraron significativamente la convivencia escolar en los estudiantes del grupo experimental, La aplicación de juegos cooperativos contribuyen al desarrollo de manera significativa de la Convivencia Escolar en los estudiantes del quinto grado de primaria en el centro de estudios, asumiéndose de la tabla N° 10, que el 48% de los educandos tienen bajo nivel de Convivencia Escolar, el 52% tienen un nivel regular en sus interacciones y espacios cooperativos, ellos alcanzaron un nivel de tolerancia social, proceso de autoaceptación, logrando sentirse plenos en relación a las acciones que se les presenta con el juego, estos son el 84% en buen nivel de desarrollo de la variable estudiada.

**PALABRAS CLAVE:** Juegos cooperativos, convivencia escolar.



## **ABSTRACT**

The present research work is aimed at determining to what extent the cooperative games improve the coexistence of electors in the fifth grade of the educational institution Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.

From the approach of a study with experimental application type, with pre-experimental design. A set of actions was carried out and a non-Probabilistic conditional sample was taken, being chosen as a sample of 35 students of the fifth grade of primary education to whom the entrance and exit test was applied, before and after. The findings were processed in statistical tables and graphs and the student t hypothesis test was found.

It was demonstrated that cooperative games significantly improved the coexistence of students in the experimental group. The application of cooperative games contributes to the significant development of Coexistence in elementary students in the fifth grade of primary school, assuming Table No. 10, that 48% of the students have a low level of Coexistence, 52% have a regular level in their interactions and cooperative spaces, they reached a level of social tolerance, a process of self-acceptance, managing to feel fulfilled in relation to the actions that are presented with the game, these are 84% in good level of development of the variable studied.

**KEY WORDS:** Recreational games, school coexistence.

## I. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad problemática

Los espacios áulicos, son ambientes donde se desarrolla la persona el cual debería ser armonico y amigable, este espacio es donde comparten áreas y un espacio temporal que tiene una estructura organizativa preliminarmente instituida. Por tanto se requiere generar escenarios educativos que hagan posible aprender a vivir y disfrutar de una convivencia no exenta de problemas y dificultades. Los inconvenientes de disciplina más frecuentes son aquellos llamados comportamientos disruptivos, siendo los más frecuentes, de acuerdo a Fernández (2001), infringir los acuerdos instituidos en el salón de clase, trastornar el desarrollo de las labores, resistirse a la autoridad del docente y la agresión hacia otros compañeros. La escuela tiene con función enseñar conocimientos; pero, además tiene que enseñar maneras de relacionarnos con el resto, de comprender a los demás y de convivir.

De esto se puede indicar que el rechazo hacia los escolares lo más habitual de lo que pudiéramos pensar y se encuentra en la mayoría de aulas. Efectivamente, está comprobado que existe un porcentaje de aproximadamente, 10% y 15% de alumnos que sufren de este rechazo por parte de sus compañeros (Asher y Coie, 1990). Ciertamente este rechazo está basado en las características físicas de los escolares. Pero también, una gran parte de estos casos tiene su origen en la falta de habilidades sociales, una facilidad para transgredir las reglas del grupo, una posible diferencia de culturas o quizás que exista alguna conducta específica como demasiado retraimiento o timidez, o una evidente hostilidad y agresividad hacia el resto de personas.

Por ello es necesario buscar espacios y/o actividades que permitan que los estudiantes puedan mejorar sus niveles de interrelación mediante juegos y metodológicas cooperativas que son importantes para el desarrollo de las habilidades intersociales entre ellos.

En los centros educativos, a nivel nacional, se observa la existencia de niños agresivos, quienes muestran las siguientes características: gritan, tiende a ser molestos con el resto, se muestran resentidos o iracundos, conflictivos, pleitistas, dañan objetos de su entorno, esto tiene un impacto negativo para sus relaciones

sociales y académicas. De igual forma influye la sociedad según el grado de educación que recibieron, por lo que su expresión verbal es impropia.

En el Cusco, en la Institución Educativa primaria N° 50581 “Nuestra Señora de Fátima” de Chinchero, se observa que los estudiantes presentan diferentes formas de agresividad entre compañeros y destrucción de mobiliario y/o infraestructura educativa, mostrando infantes sin habilidades y valores destacables como poca tolerancia social y liderazgo, tampoco el trabajo cooperativo, Interacción social y la tolerancia. Se atribuye este problema a una poca formación integral del estudiante que le permite convivir adecuadamente dentro de la institución y por el desinterés de los agentes de la educación. Por esa razón es necesario hacer uso de los juegos cooperativos.

De continuar con este problema, se incrementará la cantidad de infantes y niñas que usan mal el tiempo libre, quienes se dedicarán a otras actividades que no tienen nada que ver con su formación en la institución (agresiones, destrucción de áreas verdes, deterioro de piletas, destrucción y deterioro de la infraestructura del plantel, etc.), y por ende una inadecuada convivencia escolar.

A través de esta investigación, se pretende lograr que los estudiantes, que no pueden jugar fútbol o voleibol, dediquen su tiempo libre a utilizar las áreas recreativas en las cuales podrán encontrar juegos divertidos y principalmente que contribuyen a la convivencia escolar de los infantes y niñas y que al mismo tiempo facilitará la calidad de aprendizaje .

## **1.2. Trabajos previos**

Entre los antecedentes se ha revisado diversas investigaciones, considerados, se tienen a nivel internacional, nacional y local, siendo los siguientes:

Clavijo (2015) “Los Juegos Cooperativos como Estrategia Pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay”, realizado en la Universidad Libre, Colombia Facultad Ciencias De La Educación, para efectuar esta investigación se empleo un enfoque cualitativo e investigación acción, los instrumentos que se manejaron para recolectar datos fueron: ficha de observación y diario de campo, así mismo para desarrollar el proyecto se laboraron fichas de observación de maltratos y el impacto de los juegos

cooperativos pretendiendo optimizar los vínculos interpersonales de los estudiantes.

Del estudio se concluyó que los juegos cooperativos reducen los episodios de violencia, ya que el estudiante se pone en el papel del otro, y así logra entenderlo y se identifica con su compañero. Al laborar en conjunto estudiantes, profesores y familia se puede solucionar los problemas que afecten la convivencia. El curso de educación física no sólo labora la parte motriz, también contribuye con el desarrollo de su personalidad asentado en valores. Un modo de contribuir, es a través del juego cooperativo, de esta manera se labora valores e se incentiva a los infantes a tener una convivencia apacible.

Alvarado, Arteaga (2014) “El Juego como estrategia para fortalecer la Convivencia Escolar de los Educandos del 3º grado “A” de la Unidad Educativa “Santiago Mariño”. Realizado en la Universidad de Carabobo, para este estudio se realizo un diagnostico concerniente al estado de la convivencia escolar en el ámbito de un contexto específico situado en la Unidad Educativa “Santiago Mariño”, en la ciudad de Valencia, Municipio San Diego, y se elaboró una propuesta con el fin de solucionar el problema de la convivencia escolar. Por tanto se solicitó que los maestros de la institución con la asesoría y la contribución de todo el personal especializado y con la intervención de los actores de los grupos familiares y socioculturales investiguen por medio del desarrollo de metodología de investigación-acción.

Del estudio se concluye que existen algunos aspectos en el ámbito académico que forman ciertas conductas en los estudiantes, así mismo cada actor que conforma el entorno académico contribuye con la mejora de la convivencia en la institución. Se evidenció que es necesario que tanto maestros como estudiantes consoliden los valores que identifican a la institución, y también revisen, analizen de manera compartida las reglas y procedimientos de participación que benefician la convivencia escolar armónica y fomenta un ambiente positivo de aprendizaje, implantando dentro de este proceso los juegos para consolidar los valores y conseguir fortalecer el respeto y las relaciones interpersonales. Cuando se implementan estrategias del juego con el fin de fortificar los valores y la convivencia

se traza una nueva ruta para que los estudiantes puedan ahondar de modo divertido la importancia de lo que son los vínculos interpersonales.

Pedraza (2013) "El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en infantes de segundo de preescolar" esta investigación se desarrolló en la Universidad Pedagógica Nacional Unidad 096 D.F. Norte, Mexico, este estudio surge debido a la naturaleza agresiva del ser humano, por esto se implementaron algunas actividades ligadas al juego cooperativo que tenían como principal objetivo disminuir la agresividad, ya que por medio de estos se busca la cooperación y no la competencia entre los infantes para conseguir objetivos en común, además de ser un medio práctico que reduce los niveles de agresión entre ellos, siempre que se respete cada componente que son cooperación, participación, aceptación y no competencia. Este estudio se enfocó en laborar con estudiantes de esta edad, porque en la edad preescolar es posible construir una base importante en el desarrollo integral del infante porque es ahí donde se obtienen o fortalecen habilidades tanto cognitivas como sociales y motrices.

Del estudio se observó que con el paso del tiempo y una vez implementadas las actividades establecidas en el juego cooperativo se obtuvo avances significativos en las categorías de análisis que estaban contempladas: Autorregulación, Integración Social, Comunicación y Cooperación.

Resultado positivo implementar esta clase de estrategias didácticas con los estudiantes, se logró reducir considerablemente los comportamientos agresivos de los estudiantes, también aprendieron a laborar en equipo, respetar normas, oír instrucciones y aprendieron a controlar sus emociones, a excepción de tres infantes ya no agreden a sus compañeros en el aula, y al conversar con los padres de familia estos manifiestan que también observaron cambios en su conducta dentro del ambiente familiar.

Camacho (2012) en su tesis "El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años" realizado en la Pontificia Universidad Católica del Perú Facultad de Educación, la metodología empleada para este estudio, organiza, propone y establece un programa de juegos, al respecto presento la metodología, el rol del alumno y del profesor así como sus lineamientos de acción, a nivel

práctico, se aplicó a un grupo de niñas una selección de juegos cooperativos que se orienten a incrementar las habilidades sociales y se alcanzó un mejor desarrollo de las habilidades sociales, las cuales influyen en la relación entre el grupo.

De la investigación se concluye que el juego cooperativo ofrece espacios a las estudiantes para laborar sus habilidades sociales, habilidades de organización y optimizar los niveles de comunicación entre los participantes. En este estudio se seleccionó 5 clases de juegos, que promueven un excelente uso de algunas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. Los juegos cooperativos que se fomentan en el salón son una alternativa para optimizar las habilidades sociales entre el grupo de estudiantes, fomentando un ambiente apropiado en el salón. Los juegos mostrados tienen un carácter especialmente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus miembros para conseguir una meta, y el cual certifica un rol activo del participante. Supone una sucesión de juegos, que tienen reglas, materiales y áreas determinadas

Negrete (2015) en su tesis “Estrategia Didáctica de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en infantes de 4 años en Educación Inicial”, realizado en la Universidad San Ignacio de Loyola Escuela de Postgrado, esta es una investigación de tipo aplicada proyectiva, enfoque cualitativo, incluyó una muestra intencionada (directora, dos docentes, cuatro padres de familia y dieciséis infantes); a quienes se aplicó instrumentos como guía de entrevista y lista de chequeo de habilidades sociales. El análisis muestra falta de habilidades sociales, de convivencia escolar y fortalecimiento personal; así como problemas en la interacción de pares y para solucionar problemas particulares en los infantes; mientras que en las profesoras existe un desconocimiento de estrategias para el desarrollo de habilidades sociales y poco conocimiento de juegos cooperativos. Para desarrollar habilidades sociales se planteó la estrategia de juegos cooperativos, en la base del enfoque constructivista, socio formativo y psicosocial.

El resultado trascendental de este planteamiento está en que se aceptó el diseño de la secuencia metodológica de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales, que se utilizaran en las sesiones de aprendizaje durante el primer bimestre del año 2016. Por tanto se concluye, que la estrategia didáctica de juegos

cooperativos es acertada para fortalecer las habilidades sociales de los infantes de Cerro de Pasco

Gomez, Porras (2014) "El Juego Cooperativo Y Las Conductas Agresivas Entre Pares En Los Infantes(As) Del Barrio Ocopilla - 2013", presentado en la Universidad Nacional Del Centro Del Perú, Huancayo. Es una investigación cuantitativa que busca determinar la influencia del juego cooperativo en los comportamientos agresivos que se evidencian en los infantes del barrio Ocopilla, entonces mediante la aplicación del juego cooperativo es posible reducir los comportamientos agresivos entre pares, originando que los infantes tengan conductas Prosociales. En este estudio se utilizó el método de análisis y síntesis, y un nivel de investigación experimental, para recolectar datos se empleó una pre prueba y una post prueba. Se trabajó con 40 infantes de 7 a 12 años, fraccionados en dos grupos (control y experimental) 20 por cada grupo, a ambos grupos se les aplicó el pre test y el post test.

Según la investigación con el programa de juegos cooperativos aplicados al grupo experimental se observa una reducción de los comportamientos agresivos verbales en un 87.77%. , del mismo modo los comportamientos agresivos físicos disminuyeron en un 67.64 %. y se acrecentaron los comportamientos pro sociales en un 79.75%. del grupo experimental.

La investigación recomienda: Al juego cooperativo como una opción estratégica de intervención para disminuir los comportamientos agresivos y como una estrategia para determinar e intervenir en los problemas sociales relacionados con la infancia.

Robles, Z. (2017) "Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red "kushi qaqla", Huaraz, 2016", realizado en la Universidad Cesar Vallejo, esta fue una aplicada de carácter experimental, cuantitativa, transversal. Se empleó la técnica de la observación y sus instrumentos lista de cotejo, validados por juicio de 3 expertos, antes de su aplicación y desarrollo de la propuesta. Utilizó una muestra conformada por 56 estudiantes de 5 años de los centros educativos educación inicial red "Kushi qaqla", el grupo experimental, formado por 28 estudiantes de 5 años del centro Educativo N° 420-3, Antonio Raimondi, y el grupo control de 28 estudiantes del centro Educativo N°86694 Tacllan. De acuerdo a los resultados obtenidos se

observa que la aplicación de los juegos cooperativos mejora la convivencia escolar en los estudiantes de 5 años de los centros educativos de educación inicial red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016.

Carazas (2017) “Influencia de la aplicación de juegos matemáticos cooperativos en las actitudes hacia el aprendizaje de las matemáticas del Centro de Educación Básica Alternativa “Humberto Luna” de Cusco” presentado en la Universidad Nacional Mayor De San Marcos, es una investigación de carácter experimental y de acuerdo al análisis situacional de dicha institución se observa que el 92% de los estudiantes presentan poco logro en sus calificaciones y tienen actitudes de antipatía hacia el área de matemática. Utilizando 30 juegos matemáticos con particularidades de metodología heurística.

Una vez aplicado los juegos matemáticos se observó una mejora en las actitudes de los estudiantes hacia las matemáticas poseen mayor nivel de confianza, creatividad, innovación, posición crítica y se valora la acción pedagógica para aprender teniendo el aspecto afectivo.

Por tanto a través de los juegos cooperativos los alumnos optimizan sus actitudes hacia la matemática, confían en sí mismos, interés, perseverancia, imaginación y creatividad situándolo al estudiante como un sujeto relacionado con sus compañeros de aula impregnando la labor de ser libres para: ayudar, crear, elegir, exclusión, agresión física, y psicológica evitando notablemente sentimientos de frustración y rechazo hacia la matemática

### **1.3 Teorías relacionadas al tema**

#### **1.3.1 El juego**

Schiller” (2002: 21), señala que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es natural en el ser humano, todas las personas son capaces de jugar como parte de un proceso de desarrollo y progreso. La Real Academia de la Lengua Española delimita al juego como “la acción de jugar”, que a la vez significa “hacer algo con alegría”; entonces, el juego es un acto que genera alegría para el individuo que lo efectúa. También, manifiesta que el juego infantil es “una forma de procesar un saber sin problema ni formalidad”; por lo tanto, mientras el infante juega, aprende algo de un modo informal, sin el apoyo de un adulto. Por lo tanto, desde



este enfoque se dice que el juego genera regocijo en las personas, y asu vez permite que absorba conocimientos sin problema alguno. Ortega (1992: 20) manifiesta que el juego infantil compone una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los demás y consigo mismo y que por tanto, es una oportunidad para aprender y comunicarse. El infante, al jugar, tiene un vínculo con los demás que le permitirá establecer redes marcadas por la naturalidad y proporcionará una dinámica de comunicación lógica. Entonces, en el momento que el infante juega también aprende, porque se comunica y genera vínculos con el resto de individuos que constituyen su mundo, a su ves fortalecerá su lenguaje ya que comunicará sus pensamientos e ideas. Por lo tanto el juego es una actividad fundamental para las personas, ya que hace posible que estas exploren explorar y conozcan de modo significativo su entorno. En su obra “Aprendizaje a través del juego”, Chateau refiere que el juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad (1958; 22); por lo tanto, el juego no solo beneficia la adquisición de conocimientos, en la relación con el mundo exterior sino además en la personalidad del infante. Zapata (1988:45), refiere al juego infantil como una forma de expresarse, una herramienta de conocimiento, elemento de socialización, regulador y reparador de la afectividad, una efectiva herramienta de desarrollo de las estructuras del movimiento, es el medio fundamental de organización, desarrollo y aseveración de la personalidad. A través del juego el infante consigue no sólo establecer su personalidad, vincularse con el resto y obtener distintos saberes, además va a divertirse y fundamentalmente va a conseguir instituir mecanismos para resolver dificultades. El juego es importante porque genera oportunidades al infante para que este pueda investigar distintos enfoques de la vida diaria y pueda obtener saberes significativos que sean de utilidad para su vida. Cuando se juega se tiene que hacer uso de habilidades mentales y físicas que permitirán desarrollar habilidades y destrezas estando como único protagonista de estas al mismo infante. Dice que el juego es un instrumento muy útil y esencial para las personas y sobre todo para aquellos que están atravesando la primera infancia, porque fortifica la parte cognitiva, emocional y social. Huizinga (2009:13) en su obra “Homo Ludens” muestra el juego como un fenómeno cultural y lo considera muy importante como la reflexión y el trabajo. El texto de “Juegos para entrenar el cerebro” Batlori (Narcea, 2005) proporciona información de ciertas capacidades,

saberes, actitudes y habilidades que se desarrollan a través del juego, como por ejemplo:

- Ayuda a la movilidad; permite optimizar la parte motriz del infante.
- Estimula la comunicación, refuerza la adquisición del lenguaje.
- Facilita desarrollar la comunicación.
- Permite la obtención de nuevos saberes.
- Promueve la diversión individual y colectiva.
- Desarrolla la lógica y el sentido común, beneficiando a la resolución de dificultades venideras.
- Suministra experiencias nuevas.
- Ayuda a explorar potencialidad y limitaciones.
- Ayuda a la aprobación de jerarquías y trabajo en conjunto.
- Promueve la confianza y la aceptación.
- Desarrolla habilidades manuales, motricidad fina.
- Instituye valores.
- Ayuda al desarrollo físico y mental.
- Promueve el respeto por los demás individuos.
- Aprender a solucionar complicaciones o dificultades y a buscar opciones de solución.
- Incita la aprobación de normas.

Las habilidades señaladas son algunas de las muchas que pueden ser adquiridas gracias al juego, por lo tanto el juego es importante para los infantes. Porque es el modo más natural, innato y divertido de instruirse. A pesar de que el juego no posea un objetivo determinado o educativo, consigue hacer que el infante logre saberes, esto hace que el juego sea una actividad de permanente de aprendizaje y liberación de energía que ofrece al infante goce y felicidad al momento de conseguir la acción ansiada

En el terreno educativo Dávila (1987), refiere al juego como una estrategia de enseñanza que brinda al infante la oportunidad de modificar y engrandecer sus experiencias, concentrar su voluntad y su inteligencia, conocer sus restricciones y potencialidades para efectuar ciertas actividades, haciendo fácil así la incorporación a su entorno.

Según Piaget (1983), refiere que el infante se encuentra envuelto en tres esferas significativas para el desarrollo: el factor biológico, el infante está determinado a comportarse de cierta modo según sus elementos genéticos, además del factor que es el emocional, el niño se forma de una manera distinta deberá ser tratado con bastante respeto como algo primordial que es ser social, mediante el cual el infante aprende y se desarrolla según el mundo que lo rodea.

Patrick (1991) señala que el juego es una actividad humana libre y espontanea realizada sin buscar mayor fin por la persona que lo practica. Innegablemente el juego hace que los individuos se expresen libre y abiertamente.

A lo largo del tiempo las personas han usado el juego como un recurso liberador de tensiones, como una forma de socializar y para aprender diferentes modos de comportarse, lo cual ha hecho sin percatarse de la importancia que tiene para su propio desarrollo. De este modo el juego fue, es y será un elemento significativo en el proceso de desarrollo del infante en edad escolar.

Entre los inicios del juego se puede desvelar su apoyo a la especie humana. No existe humanidad donde no exista juego, y el juego sin la humanidad no existiría.

Ausubel-Novak-Hanesian (1983) aseveran que en la iniciación de la vida el juego fue un recurso para el trabajo y los infantes laboraban en actividades con sus padres en el campo y se divertían, pues su trabajo estaba enredado en la magia del juego.

Acorde se desarrolló la humanidad, el infante fue obteniendo mas derechos ante sus padres y sus actividades laborales fueron cada vez menos, con la finalidad de que este acudiera a la escuela, y aprenda. Es así que en estos tiempos el infante goza de los privilegios del tiempo libre, y ese tiempo, mayormente se relaciona a las actividades lúdicas. El tiempo es cuando el infante efectúa alguna actividad lúdica, que por no ser conformemente formativa o de trabajo no significa que no sea menos significativo.

En la formación el maestro maneja varias estrategias que contribuyen a formar en el estudiante un aprendizaje significativo. El juego es una de estas estrategias desde sus más antiguas expresiones y con numerosos materiales así como concepciones a lo largo de estos años.

La importancia del Juego Cooperativo, se sabe que el juego ha evolucionado según los requerimientos y contextos existentes de cada sociedad. Hay autores que plantean su importancia en el desarrollo del infante y el rol que desempeña en el desarrollo de la personalidad. Vigotsky, (1987) cree importante la creatividad en los juegos de los infantes y propone la importancia de la imaginación en la creación de estos.

Huizinga, (2002); señala que la cultura nace como un juego, en sus etapas primeras, se desarrolla con diversos enfoques y con el ánimo de un juego, prepondera que este corresponde a la esfera de lo ilógico, especifica que por esa razón esa situación no deja de tener sentido.

Según Vigotsky (1987), cuando el infante genera en el juego una situación ficticia, esta a su vez genera un área de desarrollo potencial, que sujeta en sí mismo una forma condensada, como en el foco de una lente de aumento, a todas las tendencias del desarrollo: El infante mientras juega trata de brincar por encima del nivel de su conducta acostumbrada y acopia conocimientos para llenar su recopilación.

El vínculo entre juego y desarrollo puede contrastarse con el vínculo entre educación y desarrollo. En el juego ocurren cambios en las capacidades y en la conciencia de forma general este es una fuente de desarrollo y origina el espacio del desarrollo potencial. Entonces el infante se desarrolla por medio de la actividad lúdica, de esta forma, es posible decir que el juego es una actividad determinante de su desarrollo y si se lleva de manera adecuada, será posible alcanzar acciones específicas de avance integral.

Díaz (2004), menciona las siguientes características del juego:

Es una actividad espontánea y libre: El infante selecciona un rumbo para formarse a sí mismo de forma espontánea y libre, sin tapujos en su imaginación y espíritu creador.

No tiene interés material: Se sitúa en dirección de su propia práctica, todo juego es atractivo porque el jugador le importa el resultado de su actividad.

Se desarrolla con orden: existe primero un alboroto al momento de elaborar y organizar el juego, después se muestra formalidad y orden al ejecutar el juego.

El juego manifiesta regularidad y consistencia: El infante aumentará o reducirá su tiempo determinado para esta actividad, según las necesidades individuales de desarrollo o de evasión de la realidad.

El juego no aburre: porque los juegos se modifican y son de interés del infante y satisface sus pretensiones.

Es una reproducción de la realidad en el plano de ficción: Todo lo que los infantes juegan es una copia de lo que observan en casa o en demás lugares y lo realizan con tal seriedad a la imitación.

Se expresa en un tiempo y un espacio: Buscan zonas de tiempos para hacer su juego y la zona más adecuada para efectuar las diversas actividades lúdicas.

Es individual o social: El infante decide de que manera quiere efectuar el juego individualmente o jugando solo.

### **Teorías sobre el juego.**

Teoría del excedente energético.- Herbert Spencer (1855) a mediados del siglo XIX plantea esta teoría, señalando que el juego se origina debido a la abundancia de energía del ser humano y que requiere focalizar. Spencer apoya esta teoría y manifiesta que la infancia y la niñez son fases en las que el infante no tiene mayor responsabilidad no necesita efectuar algún trabajo para sobre vivir, son sus padres quienes cubren sus necesidades. Spencer explica que el infante consume su excedente de energía mediante el juego, y que esta es una actividad fundamental frente a sus tiempos libres.

Teoría del pre ejercicio.- Esta teoría nace en 1898, cuando Karl Groos plantea que la infancia es una fase en la que el infante se prepara por medio de algunas situaciones, juego de roles y realiza ciertas funciones establecidas. Según Ortega (1992: 123) la función del juego en esta teoría es de carácter fundamental porque influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del infante. En esta teoría, Groos (2004) señala el gran interés que las personas tienen al observar el inicio de los primeros juegos del infante, que muestran la interacción social. En un inicio, el

adulto dirige el juego, después se cambian los papeles y es el infante el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con personas, el juego en esta etapa fluye en el aquí y ahora.

Teoría de la recapitulación.- según Hall (1904), esta acoge una postura biogenética, planteando que el juego resulta de una conducta ontogenética que recoge aspectos esenciales del desarrollo genético.

Teoría de la relajación.- se encuentra respaldada por la tesis de Lazarus. Esto se refleja en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los infantes muestren signos de agotamiento. Según Lazarus, el juego sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías gastadas en las actividades serias o útiles, cuando uno se siente agotado.

### **Clasificación del juego**

De acuerdo a Moreno (2002) el juego se clasifica en 5 tipos considerando el siguiente criterio.

Juego funcional o de acción.- El infante, poco a poco, ejecuta actividades sobre su propio cuerpo, como la de objetos y dejará de simbolizar al juego. Estas actividades de juego no tienen reglas internas y se efectúan por placer. Deval (1994) señala que el juego funcional, continúa presente incluso después de los 2 años de edad, diferentes tipos de juego funcional se presentan en la vida del infante hasta cuando este es adulto: manejar bicicleta, jugar y bromear con los compañeros, hasta asistir a una fiesta.

Juego de construcción.- Aquí nacen diferentes expresiones de juego de construcción. Moreno (2002: 45) se refiere al juego de construcción, como toda actividad que conlleva al manejo de objetos para crear algo, algo que solo se crea en el imaginario del infante, este rediseña, proyecta, crea, cambia y utiliza diversos recursos intencionales. Diversos autores señalan que esta clase de juego permanece durante todo el desarrollo del ser humano.

Juego simbólico.- según Huizinga (1972; 7-8) es un modo de entender la cultura, de conocer la realidad de nuestro entorno, en la que el infante aprende a vivir.

Desde los 2 años nace por parte del infante la emergente capacidad por constituir un nuevo modo de jugar, nombrado “juego simbólico”, representacional o sociodramático (Moreno 2002: 57). El juego simbólico progresa de maneras sencillas en las que el infante emplea objetos e incluso su propio cuerpo para imitar algún aspecto de la realidad.

Juego de reglas.- desde los 7 años el infante inicia modos de juego predominantemente sociales, donde comparte el trabajo con otro grupo de infantes. Los infantes comparten una misma área de juego, iguales materiales y herramientas y las reglas y normas surgen para que cada participante conozca, asuma y respete los parámetros y limitaciones del juego. De acuerdo a Ortega (1992: 34), la lúdica haciendo uso de reglamentos, se representan mediante modificaciones en razón al físico o al aspecto social. Entre los 2 y 5 años el infante recoge las reglas del exterior, no interacciona sus labores con los otros, tampoco existen ganadores ni quienes pierdan porque todo su aprendizaje esta basado en “todos ganan”. Es importante señalar que además el juego de reglas se somete a reglas de convivencia implantadas por los tutores o los mismos estudiantes, como códigos de respeto por el otro con el fin de convivir en un ambiente de aula óptimo.

Juego cooperativo.- son una clase de juego más complejo desde un enfoque social. El infante juega con demás chicos pero de forma muy organizada, se designan tareas según las metas que quieren lograr. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el infante adquiere según la evolución de su juego y su madurez social y afectiva. Los juegos cooperativos pretenden reducir las expresiones de agresividad en los juegos, fomentando actitudes de sensibilización, contribución, comunicación y solidaridad. Hacen posible el encuentro con los demás y acercarse a la naturaleza. Buscan la participación de todos, prevaleciendo las metas colectivas los objetivos individuales. Las personas juegan con los demás y no contra los demás; juegan para vencer retos y trabas y no para vencer a los demás.

Dada las peculiaridades de las diferentes clases de juego, es fácil intuir que todos ellos no se encuentran en todas las fases del ciclo vital y que cada infante utiliza los diferentes juegos en distintos periodos y estas se modifican según el ritmo de madurez de cada infante.

Los juegos no deben fomentar la eliminación de participantes: el modelo del juego pretende incorporar a todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más frágiles, los más lentos, los más torpes, los menos “aptos”, los menos inteligentes, los menos “vivos”, etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego busca incluir y no excluir.

Una particularidad propia del juego cooperativo es que su juego es organizado donde el grupo de participantes se reparten funciones y tareas con el fin de conseguir las metas. Según Orlick (1998:53) resulta importante usar ensayos y estudios en el ámbito educativo con el fin de saber cual es el efecto de los juegos cooperativos y la influencia de este.

Este autor ejecutó una investigación en infantes de 5 años con una muestra de 73 estudiantes fraccionándolos en dos grupos uno se le aplicó juegos cooperativos y demás juegos tradicionales con la finalidad de conocer el efecto y comparar estos. Johnson, Johnson y Stanne (2000) efectuaron un meta-análisis donde examinaron los resultados obtenidos por diversos estudios en más de 150 trabajos, respecto del uso de distintos métodos de aprendizaje cooperativo, éstas fueron las siguientes:

- La cooperación promueve una mejor productividad y rendimiento que la competición interpersonal o que los esfuerzos individuales
- La cooperación permite emplear un razonamiento de mejor calidad que la competición o el individualismo
- Se produce una mayor transferencia, un mejor vínculo entre los estudiantes, y en la realidad diaria las recompensas grupales son vistas como más justas que las recompensas individuales.

Según Mejía (2001) es un medio por el cual el alumno se divierte, participa de forma libre, sin que sea motivo de competencia, tampoco debe hallarse niveles de agresividad, en ninguna medida.

Pérez (1998) los juegos cooperativos son propuestas que tienen la intención de disminuir las situaciones de agresividad en los espacios que comparte, promoviendo diversas actitudes, como son sensibilizar, cooperar, comunicar, ser solidarios; estos juegos permiten la relación con otras personas y acercarse a la



naturaleza, buscan que todos participen, juegan todos, no con la intención de generar disputas, sino con la intención de superar desafíos u obstáculos y no para sentirse superiores a demás.

Uno de los aspectos que son necesarios en la vida es la cooperación, el cual siempre ha estado presente en nuestras vidas, debido a que las personas siempre necesitamos de demás seres para poder relacionarnos y aprender más de ellos.

El juego cooperativo, surge con una actividad divertida en donde participan los infantes, donde no se imponen castigos, ni penitencias, tampoco juegan uno contra todos, sino se labora en grupo; solo se gana cuando participan en estrecha colaboración con los demás.

Existen diversos juegos cooperativos entre los que se señalan tenemos los siguientes:

Un **juego de mesa** para este se necesita de una mesa o un soporte equivalente y generalmente se juega por un conjunto de individuos que se ubican alrededor de él. Sin embargo la suerte logra ser un punto importante en esta clase de juegos, igualmente existen otros que requieren de estrategias y raciocinio para poder jugar y en los que la suerte no aparece.

Por su naturaleza, en general estos juegos de mesa no demandan de actividad física, sin embargo hay algunos que involucran levantarse de la mesa y efectuar acciones fuera de ésta ya sea por sanción o premio, en este caso estos serían juegos de mesa pero no limitados a la misma.

Los juegos de mesa se congregan generalmente en categorías, de acuerdo a las características específicas que los diferencien. A continuación se muestran algunas de ellas.

### **Juegos de dados**

Son aquellos donde se utilizan dados o semejantes a ellos, tales como el ludo y similares.

### **Juegos de fichas**

Son aquellos donde se utilizan fichas marcadas como el dominó, damas, ajedrez, el zorro y las ovejas, tres en raya, etc.

### **Juegos de cartas**

Destacan los juegos de naipes tradicionales que además son parte de la categoría de juegos de mesa, ejemplo: baraja francesa o española, por ejemplo, poker, juego de cartas, golpeado, nadie sabe para quien labora, veintiuno, siete y medio, etc.

### **Los deportes colectivos**

Son juegos donde se coopera entre dos o más compañeros y se da una oposición a los deportistas contrarios, ejecutando una intervención paralela o alternativa de los jugadores, donde se comparte un área común y se utiliza un objeto móvil.

Se puede señalar que las características de los deportes colectivos son: a) cooperación, b) oposición, c) presencia de dos o más jugadores, d) interrelación de los mismos, e) en espacios, f) con un móvil.

Los juegos que se pueden practicar en estos espacios, pueden ser: El futbol, futsal, voleibol, básquetbol, etc.

### **Convivencia Escolar**

Dada la naturaleza social de las personas, estas no pueden estar aislados, necesitan relacionarse con otros individuos. La convivencia contribuye a que la persona controle su conducta cuando se encuentre en compañía de otras, este proceso se da a través de la educación. Mora (1995) “declara que estar comunicados beneficia al crecimiento y permite que los demás crezcan” Convivir es saber vivir en armonía, aceptando a los demás.

Según el Ministerio de educación de la nación (2010) “convivir es admitir distintos aspectos, opiniones y formas de vida, a pesar de que no pensemos de igual forma, es admitir la peculiaridad de cada persona y respetarla. No es suficiente con conocer estas diferencias, sino que tenemos que respetarlas y aprender de ellas”.

Convivencia en el aula

La convivencia con demás personas inevitable. Comenzamos viviendo con nuestro medio familiar y cuando crecemos empezamos a añadir más entornos a nuestra vida donde nos relacionamos y convivimos con otras personas. En estos nuevos ambientes se encuentra el colegio, lugar que tendremos que pasar todos, (Ramírez; Justicia, 2006). La convivencia en el entorno académico es el proceso donde cada miembro de la comunidad pedagógica aprende a convivir con los demás (Carretero, 2008). De acuerdo a Jares (2001, 2002) convivir es vivir con otras personas y con ciertos vínculos sociales, y en un contexto social establecido. (Jares, 2006) indica que son cinco los factores primordiales que conforman el contexto actual de convivencia y que poseen un nivel de influencia en el sistema pedagógico:

El sistema económico-social, esta basado en lograr el éxito sin importar el coste, prevalece el interés económico y ve a los individuos como medios y no como fines.

El deterioro del respeto y los valores fundamentales de convivencia, es la instrucción elemental o urbanidad, procedida de la clase de sociedad que habitamos –que resulta ser individualista, consumista, deshumanizada, etc. – y de los cambios culturales en las relaciones sociales.

La mayor complejidad y diversidad social, resulta de la globalización.

El desgaste del liderazgo pedagógico de ambos sistemas tradicionales de formación, la familia y el sistema pedagógico, que implica los cambios que acontecen en la sociedad, la reforma en la función de estos sistemas, el esfuerzo y creciente protagonismo de los medios de comunicación, la confusión y la innegable ausencia de compromiso en ciertos sectores principales de la familia y los docentes.

La mayor aparición y visibilidad de la violencia, incluido algunos sectores sociales son un símbolo de identidad de algunas culturas colectivas y de conductas sociales. Por tal motivo resulta alarmante el declive en la edad de los actores violentos.

Ortega (2007) arguye que el concepto de convivencia sujeta varios vínculos y matices que terminan señalando la particularidad que vincula a los individuos y que hace posible una convivencia en concordia. Involucra proceder según algunos modelos de conducta que ofrezca libertad individual y también preserven el respeto

y la tolerancia de otros, constituyendo, así, el apoyo justo que ocasione el hecho pedagógico. Igualmente (Ortega, 2007) declara que la convivencia debe entenderse esencialmente como el establecimiento de relaciones entre individuos y grupos que benefician a un clima de familiaridad, respeto y ayuda mutua en la escuela, fortificando así el trabajo democrático de la escuela, con lo que se beneficia conjuntamente la existencia de lazos positivos entre los miembros de la comunidad escolar. La convivencia involucra ser parte de un grupo y aceptar que los que comparten, por diferentes razones, escenarios y actividades, tienen que desear compartir asimismo un sistema de pactos y normas para lograr una vida conjunta apropiada, sin inconvenientes y para conseguir esto se demanda que conste una inspección por parte de cada uno respecto de sus propios intereses y a su vez comprenda los intereses del resto de miembros.

El MINEDU (2007:p.124) señala que la convivencia escolar es “un agregado de acciones estructuradas, que se caracterizan por establecer relaciones interpersonales democráticas entre los miembros de la comunidad escolar, que ayudan a tener un estilo de vida moralista y la formación integral”.

Benites, L (2011:p.78) señala que “La convivencia escolar, la determina un grupo de características propias de nuestras escuelas y de nuestro sistema educativo que obstaculizan una convivencia auténticamente democrática, entonces es trascendental inspeccionar y reformular, si se intenta crear climas positivos de convivencia en los salones de nuestras escuelas.

#### Valores para la convivencia

El colegio como área democrática tiene valores que sostienen su proceder. Josep Puig (2000) manifiesta que los valores son horizontes formales que direccionan hacia donde han de dirigirse las prácticas educativas y son además reguladores que colaboran con la detección de errores y enmendarlos. Elizabeth Guibert (2007), indica que los valores son principios o ideas éticas que permiten a los individuos de expresar un juicio respecto los comportamientos y su sentido. Asimismo, Serna Sánchez (2007) asevera que los valores son los que permiten hacerse cargo de uno mismo y responsabilizarse por otros. Lo esencial en la construcción de uno mismo es, además, responsabilizarnos por los demás es parte del aprender a convivir. Según Cortina (2010) los valores son cualidades que para ser captados,

precisan de un individuo que pueda estimarlos. Esta apreciación solicita un aprendizaje que facilite atraer valores tanto positivos como negativos y priorice los valores positivos en lo más alto, por ser más elevados. Entonces, los valores son aquellos patrones, pautas, normas, cualidades que orientan la conducta y que precisan los alumnos para ser reconocidos y valorados antes, durante y después del proceso de aprendizaje.

¿Qué valores deben considerarse en la escuela?

Hevia (2010) indica que los valores manifiestan lo que resulta significativo y prioritario. La priorización no es genérica, se da por las necesidades del grupo y las situaciones que surgen durante la convivencia.

Según Cortina (2010) la autoestima y la libertad son valores llamados proactivos, ya que crean un mundo creador por permitir la toma de decisiones. La autoestima fortalece en los alumnos la apreciación del ser humano para afrontar los desafíos y propósitos. La libertad les ofrece la posibilidad de participar en la vida en común. Asimismo, se considera los valores que los alumnos demuestran en el desarrollo de este estudio.

Respecto al modo en que trabajan los valores en el centro educativo, Spiegel (2000) refiere que la enseñanza de valores en el centro educativo se lleva a cabo mediante ejemplos, con moralejas, muy apartados de lo que en realidad experimentan los alumnos diariamente. Lo cual hace que nos preguntemos si las prácticas pedagógicas se desligan de lo que experimentan efectivamente los alumnos, por lo que están carentes de significado para ellos. Spiegel plantea que el centro educativo trabaje con lo que ocurre diariamente, y así los jóvenes, practiquen lo que desarrollan en los salones de clase, alcanzando conexión entre la palabra y el hecho. Por ello, recae en la formación la responsabilidad de crear poblaciones comprometidas con su comunidad, que respeten los derechos y la dignidad de los individuos y que puedan resolver problemas y tomen decisiones y asuman en base a valores que avalen una convivencia democrática.

La convivencia y los conflictos

Los problemas son parte del día a día de los seres humanos. Los individuos piensan, sienten de diversas formas, tienen distintos intereses y distintas formas de

conseguir objetivos. Al respecto, Daza Bertha y Laura Vega (2004) indican que dentro del salón de clase también, ya que es un área en el que se manifiestan tanto entre los alumnos, como entre los profesores. El desarrollo de la educación en ciudadanía tiene que utilizar los problemas como una oportunidad para fomentar el aprendizaje de los ciudadanos en concordia y buscando favorecer a todos los implicados. Los conflictos dentro del ambiente académico son cotidianos se pueden observar altercados entre alumnos, infracción de convenios, hurtos de útiles escolares, ataques verbales que pudieran derivar en violencia física. Lo cual complica la convivencia y el bienestar interpersonal, se imposibilita las adecuadas relaciones entre profesores y alumnos y entre los mismos alumnos.

Pero ¿qué es un conflicto? Según Casamayor (2002) un conflicto se origina cuando se da un enfrentamiento de intereses, necesidades de un individuo con los de otro, o con los del grupo o con los de quien detenta la autoridad legítima. Tuvilla (2004) habla del conflicto desde una perspectiva positiva e indica que es el motor de la transformación social y sus efectos, siempre que se sepa gestionarlos, permiten instituir vínculos cada vez más cooperativos (p. 51). De igual forma, este autor indica que: se refiere a conflictos a aquellos contextos de reyerta o discrepancia en las que hay rivalidad de intereses (tangibles), necesidades y/o valores en conflicto. A esa rivalidad se le conoce como problema: cubrir ciertas necesidades imposibilita satisfacer otras. (Cascón, 2010, p. 58). Es así que se define al conflicto como una circunstancia, que es parte de la vida, donde se da una contraposición de intereses, necesidades y/o valores. Asimismo, el conflicto es una oportunidad que posee y debe ser operada en el centro educativo para el aprendizaje de aprender a convivir.

#### Normas de convivencia en el aula

Estas normas son sustanciales, porque mediante estas es posible controlar comportamientos y actitudes, favoreciendo así con el bienestar dentro del centro educativo, estas reglas surgen de forma democrática, resultan de los requerimientos de los mismos estudiantes. El Centro de investigación y desarrollo de la Educación (2001) muestra que “para conseguir una convivencia en pacífica y en concordia se requiere establecer compromisos y normas, porque es así como se logra regular comportamientos y a si respetar los derechos propios y del resto de personas”. Las reglas de convivencia, no son estáticas, son dinámicas, lo cual

permite que se modernicen continuamente. La convivencia en el salón de clase, de acuerdo al Centro de investigación y desarrollo de la Educación (2001) “es producto del accionar colectivo. Por tanto los infantes habrían de ser más dinámicos en su participación y definir sus responsabilidades, autocontrolándose, resolviendo, tomando roles. Tienen que ser motivados a realizar sus cosas de forma independiente, y así evitar que permanezcan sentados, inmóviles y silenciados”. el Centro de investigación y desarrollo de la Educación (2001) señala que “las relaciones que se constituyen en el periodo escolar nos ofrecen la posibilidad de aprender, mediante situaciones frecuente. Por medio de contextos concretos, como establecer normas, forjar compromisos, compartir los alimentos, elaborar materiales para compartir lo aprendido, solucionar dificultades ocasionados durante el receso, etc., los infantes aprenden y practican valores y comportamientos que benefician la convivencia democrática en un ambiente de respeto y estimación mutua”.

De acuerdo al Ministerio de Educación del Perú (2009) quien a su vez nombra a Charles (1989), Watkins y Wagner (1991), Wielkiewicz (1992), García, Rojas y Brenes (1994), Cubero, Abarca y Nieto (1996), entre otros, estos son algunos criterios que deben cumplirse para que las reglas de convivencia se instituyan apropiadamente:

Considerar la participación de los alumnos en la formulación de las reglas de convivencia, porque de ese modo se forma la responsabilidad grupal e individual para su aplicación.

Tiene que elaborarse en un idioma claro y exacto para su fácil comprensión. Igualmente, se debe concebir que la aplicación de las reglas es general, incluso el maestro, pues estas reglas deben ser para la convivencia.

Cuando se establecen reglas, tiene que señalarse desde un principio cuales son las posibles derivaciones si no se cumplen estas.

Una norma debe ser aplicada de forma consistente, esto la dota de solidez y hace que sean efectivas y a su vez hace que los individuos conozcan cual es la conducta esperada. Este punto es importante si queremos ayudar a los alumnos a instituir aparatos de autocontrol. Si las reglas no son firmes, para el alumno no será claro

cuál es la conducta que se espera de él y que conductas son permitidas y en qué momento.

Estas tienen que estar acorde al contexto, ya sea cuando se trate de reconocer su obediencia o cuando se trate de aplicar un castigo por su infracción. Es por esto la necesidad de instituir anticipadamente las consecuencias, así evitamos subjetivismos y proceder influenciados por el enfado en el instante en que sucede la infracción.

Además deben ser revisadas de forma periódica en cuanto a su pertinencia y eficacia". El Ministerio de educación (2015) constituye seis obligaciones de gestión escolar para centros educativos estatales y particulares para que se trabaje durante el año 2016, se destaca el compromiso número cinco debido a que se relaciona con la gestión de la convivencia escolar en el centro educativo, que considera conformar los comités de tutoría, orientación educativa y convivencia escolar renovados en el reglamento interno a nivel de cada centro educativo y a nivel de cada aula. Con el fin de instituir relaciones armónicas que sean positivas para el aprendizaje.

#### Las dimensiones de la convivencia

**Autonomía Social y Liderazgo:** El Autonomía Social y Liderazgo permiten una clarificación de la propia forma de ser, pensar y sentir las opiniones y valores personales, haciendo posible un gradual conocimiento de uno mismo, una valoración del mismo individuo de forma consciente

**Tolerancia social y Autorregulación:** hace posible que podamos decidir libremente nuestro propio comportamiento, los valores y normas morales, igualmente las relaciones afectivas y emocionales que pretendemos construir, alcanzando una mejor cohesión de la acción personal.

**Razonamiento moral:** nos permite hacer una reflexión respecto a los problemas de valor, considerando los principios y valores universales y se organiza para proceder en función a ello.



Capacidad de diálogo: hace que nos relacionemos pacíficamente con otras personas, olvidando el individualismo y así poder dialogar respecto a los problemas que no fueron solucionados en los niveles personales y sociales

Capacidad para transformar el entorno: ayuda a elaborar normas y proyectos apropiados a las circunstancias, en donde se ponen en manifiesto juicios de valor relacionados al compromiso y participación.

Empatía y perspectiva social: hace que el individuo tenga mayor consideración por otras personas, interiorizando valores como la colaboración y la solidaridad. La creciente descentralización hace posible comprender y conocer los motivos y los niveles de los demás.

Habilidades sociales para la convivencia: Son conductas interpersonales que se aprenden y que configuran una competencia social en los distintos espacios de las relaciones. Hacen posible una correlación entre los juicios particulares, las normas y principios coaxiales.

Resolución pacífica de conflictos: conflicto es todo aquello que es inevitable que es parte de la naturaleza social humana, es así que establece también una búsqueda permanente por resolver estos conflictos en el marco del diálogo y la democracia.

Aprendizaje de la convivencia; se refiere que a convivir se aprende y enseña conviviendo, diariamente, día a día, involucra admitir la necesidad de relacionarnos con otros respetando sus derechos y tolerando los distinguos y aprendiendo a enmendar diferencias y problemas que pudiesen suceder durante nuestras diligencias, obligaciones y funciones. Benites, L (2011:p.156) indica que aprender a vivir en convivencia demanda de varias de habilidades y capacidades propias e interpersonales que se desarrollan y envuelven a la familia, la comunidad y la escuela, involucran experiencias consignadas a:

Aprender a conocerse a sí mismo: auto-concepto y Convivencia Escolar.

← Aprender a conocer a los individuos que están en nuestro entorno: competencia emocional y empatía.

← Aprender a relacionarse con otras personas: habilidades sociales y de comunicación.

La Comisión Internacional de la Educación para el siglo XXI respaldada por la UNESCO, construyó un informe titulado “La Educación Encierra un Tesoro” por Delors, J (1997:p.34), en el cual se indican los cuatro pilares fundamentales que deben regir todo sistema educativo: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos. Aunque aprender a convivir involucra varias habilidades y competencias personales y sociales, también demanda que existan reglas y valores consensuados y un reconocimiento y respeto por lo heterogéneo y disímil. Lo aprendido en el colegio no es únicamente lo que enseña el docente, sino también es aquello que los escolares aprenden dentro de un escenario de enseñanza - aprendizaje restringido por las relaciones interpersonales y de convivencia que allí se forman y ejercen. El aprendizaje de la convivencia en el colegio, no sólo puede ser una solución a los peligros de acoso y de violencia, además es un elemento importante en la educación ciudadana de infantes, puesto que el colegio es un ambiente primordial para que aprendan, lugar en que diversos individuos y diferentes grupos comparten lugar, tiempo y experiencias, asimismo se convierten en la vía de aprendizaje privilegiado para vivir en una sociedad democrática que reconoce y respeta las diferencias y los derechos del resto de personas. Es recomendable que las estrategias de aprendizaje para establecer relaciones de convivencia positivas en el colegio deben orientarse a:

El alumno es el centro interés, sus necesidades e intereses, realizar acciones en grupo (Aprendizaje cooperativo), introducir una función activa del maestro, modelador y proactivo, hacer que el currículo se ajuste a las circunstancias de aprendizaje de cada alumno, elogiar y estimular no sólo los resultados y productos sino igualmente los esfuerzos de los alumnos, Confiar y respetar las contribuciones y aceptar las prohibiciones y potencialidades de cada uno.

Carozzo, J (2010:p.157), refiere un proyecto de aprendizaje de convivencia en el colegio tiene que considerar: acciones que creen el establecimiento de vínculos interpersonales entre los miembros de la comunidad académica, fomentar áreas y diligencias determinadas que hagan posible y fortalezcan de modo sólido estas relaciones entre los alumnos, docentes y padres de familia, la preparación que

reciben los alumnos, los profesores y padres de familia, la integración de los programas de enseñanza y la tutoría escolar al Plan de Convivencia.

#### Principios de la convivencia escolar

La Organización de Estados Iberoamericanos (2005), manifiesta que algunos principios son los que favorecen una convivencia escolar menos violenta, y estos son:

Enfrentar la adicción por la violencia: actualmente estamos en un contexto en el que exceden casos de violencia de toda clase, esto hace que haya una gran diversidad de violencia jamás vista antes.

Instaurar culturas de paz desde una “paz integral y positiva”: no significa habitar un lugar donde no exista guerra ni problemas, sino que implica constituir una paz con justicia y equidad estructural, esto debe ser considerado como una meta luego de un amplio espacio de transformación de pensamiento.

Enseñar para la paz conflictual: la paz y los conflictos se encuentran siempre juntos, pero se pueden considerar como cuestiones complementarias. No se puede introducir los conflictos en un esquema polarizado de una batalla entre rivales, sino como un problema puede solucionarse mediante la mediación, la aceptación y la negociación, que hará posible la reconciliación.

Modificar toda entidad instructiva en “fuerza de paz”: esta es una función esencial para todo causante de una cultura de paz, instaurada en la base del desarrollo humano sostenible basado en la justicia, la igualdad, la libertad, la democracia y el respeto integral de los derechos humanos.

Tomar nuevos prototipos de exploración y enseñanza: es una función constante de los docentes, ahí ellos construyen una legítima cultura de justicia y reducción de la violencia.

Educar en valores éticos: aquí, se necesita considerar el salón como un espacio para debatir la formación ética, esto hará posible la práctica de valores, y que se origine la autocrítica, se proporcione solución a las dificultades y se pueda tener una Convivencia Escolar sana en los estudiantes. A la par es necesario suprimir la instrucción tradicional y hacer que los alumnos tomen responsabilidades y

procedan de forma libre, pero siempre queriendo alcanzar los objetivos antes señalados.

#### Factores que favorecen la convivencia escolar

Un ambiente académico positivo, calificado así, por los miembros de la comunidad escolar se establece según la forma de convivencia que se caracteriza por relaciones interpersonales de colaboración, de normas claras y adecuadas, de valores institucionales coherentes y de la mediación abierta de los alumnos. “Es sustancial inspeccionar y reflexionar sobre la notabilidad de estos factores que favorecen el ambiente de convivencia escolar democrática y que están relacionadas directamente”. Benítez, L (2011:p.152): lazos interpersonales de contribución basados en el respeto de los derechos y obligaciones y en solucionar dificultades entre todas las instancias y miembros de la comunidad académica.

Reglas claras y pertinentes, constructivas, realistas, consensuadas y ratificadas por todos. Es necesario tomar en cuenta las disposiciones disciplinarias y de qué forma se afrontarán los fallos y las sanciones que caerán, los cuales deben de ser imparciales y objetivos.

Valores institucionales coherentes entre sus enunciados y su realización, son valores asumidos y practicados efectivamente en la práctica pedagógica por cada miembro de la sociedad.

La convivencia es producto de todas las interrelaciones de los integrantes de la comunidad académica, independiente de la función que cumple. Por tanto todos son, no sólo participantes de la convivencia como se indicó anteriormente, sino que son gestores de ésta. entonces la convivencia no es algo estable, sino que es una construcción grupal y dinámica, que depende de los cambios según varíen las interrelaciones de los actores en el tiempo. MINEDU (2002: 7).

#### **Tolerancia social y liderazgo**

Tolerancia social: es poder controlar, enfrentar y tomar, por propia iniciativa, decisiones personales respecto a la forma de vivir según las reglas y preferencias propias al igual que desarrollar acciones fundamentales de la vida cotidiana. Artículo 2º de la Ley 39 (2006)

Promoción de la Tolerancia social Personal y Atención a las personas en situación de dependencia.

Tolerancia social moral; es poder tomar decisiones por uno mismo, sin ser influenciados por el más fuerte. Ser responsables de nuestras conductas, actitudes. Capacidad individual para manejar nuestro comportamiento. La tolerancia social presume identificar la capacidad que posee todo individuo para administrar su propia vida según su consciencia, su forma de pensar, querer.

La tolerancia social moral es producto de un extenso proceso de desarrollo y edificación propia; Kohlberg indica seis etapas de desarrollo moral. El primero se refiere a una moral heterónoma y a lo largo de los años se tiene que avanzar hacia la moral autónoma o personalidad moral.

La noción de tolerancia social tiene un espacio significativo en la filosofía moral de Kant, es cierto que no brinda el fundamento de la validez de los requerimientos que la moralidad exige a un ser humano.

La tolerancia social plena, es el acatamiento forzoso y gustoso de la ley moral, es un ideal imposible por una voluntad humana. Mardomingo (2002)

Liderazgo: ¿Los líderes nacen o se hacen? Es una interrogante que existe hace muchos años y continúa siendo inicio de debate y polémica, y esta no se ha resuelto aún. De modo general se interpreta y analiza el liderazgo a partir de dos figuras: cualidad personal del líder y como una función en la organización, comunidad o sociedad.

Al principio el liderazgo era definido bajo esta inicial figura, actualmente, como resultado de indagaciones en el área de las organizaciones y de la administración, existe una tendencia a que predomine el concepto del liderazgo como una función dentro de las organizaciones y la sociedad. PUCP (2009)

El liderazgo ha sido definido como una "actividad de influenciar a las personas para que se empeñe voluntariamente en la obtención de las metas colectivas".

### **Trabajo cooperativo**

Cooperación significa una sociedad entre individuos que buscan el apoyo mutuo de acuerdo a las actividades que van a realizar, y así estas puedan aprender unos de otros.

El Aprendizaje Cooperativo está basado en la cooperación la cual es una estructura cooperativa de estímulo, labor y motivaciones, esto involucra establecer una interdependencia positiva en la interacción alumno-alumno y alumno-profesor, en la evaluación individual y en el uso de habilidades interpersonales al momento de proceder en pequeños grupos.

El trabajo grupal hace que los estudiantes estén unidos, se apoyen solidariamente, que posean mejor voluntad, logrando generar más y se cansen menos... porque los esfuerzos individuales articulados en un grupo cooperativo cobran más energía.

El aprendizaje cooperativo beneficia la unificación de los alumnos. Cada estudiante contribuye con sus habilidades y sapiencias; hay algunos que son más analíticos, otros más activos para planificar el trabajo; otros más sintéticos, que facilitan la coordinación; otros más manipulativos, que participan en las producciones materiales. Caldeiro (2005)

### **Interacción social**

Es un fenómeno elemental a través del cual se instaura la posterior influencia social que recibe cada persona. Se puede hacer un resumen de las relaciones elementales estudiadas por la Psicología social:

Relaciones persona-persona, Interacción social: se observa una influencia recíproca entre dos individuos.

Relaciones persona-grupo. Conformidad: el individuo es influenciado por el grupo.

Liderazgo: el individuo tiene influencia sobre el grupo.

Relaciones grupo-grupo, Conflicto (generalmente motivado por la competitividad)

Cooperación, conversar con otros individuos amistosamente incrementa la capacidad intelectual, específicamente, la llamada "función ejecutiva", la cual comprende la memoria de trabajo, el retraimiento del comportamiento o la

concentración. Son suficientes 10 minutos de interacción social para desarrollar nuestra inteligencia. Martínez, Yaiza (2010)

Tolerancia Social, esta palabra deriva del verbo “tollerare” del latín, la cual significa sobrellevar o soportar. Tiene un significado negativo (soportar, no existe otra opción), sin embargo en la actualidad es considerado como un valor o inclusive como una virtud humana. Hoy en día la tolerancia es como la actitud apacible de las personas frente a las diferencias en otras personas con las que convive. Los principios de la tolerancia son:

Nadie tiene la razón y verdad absolutas, e igualmente “nadie está errado en absoluto” (González-Carvajal). El saber del respeto recíproco que procede de reconocer la igualdad esencial de todas las personas.

Tolerancia es respetar las opiniones, credos o costumbres del resto de individuos cuando estas son distintas a las nuestras. Diccionario Real Academia Española.

### **1.3. Formulación del problema**

Ante la problemática descrita se formula las siguientes preguntas:

#### 1.3.1. Problema General

¿En qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar la convivencia escolar en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero?

#### 1.3.2. Problemas Específicos

- ¿En qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar la autonomía social y liderazgo en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero?
- ¿En qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar el trabajo cooperativo en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero?
- ¿En qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar la interacción social en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero?

- ¿En qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar la tolerancia social en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero?

#### **1.4. Justificación del estudio**

Es importante a nivel teórico, porque en las escuelas la violencia afecta directamente las relaciones de convivencia, propiciando un clima poco favorable para con la enseñanza – aprendizaje del alumnado. Una escuela donde se mira de manera positiva al conflicto, reduce las manifestaciones de violencia directa. Tuvilla (2004:26) caracteriza la convivencia escolar como una situación de relaciones interpersonales que permitan mejorar la interacción entre ellas, con la intención de desarrollar lugares donde se pueda construir lazos de amistad, negociación y confianza, por lo que se considera que los elementos de proteger a los demás que es más valioso para disminuir, prever y minimizar la violencia.

A nivel práctico, el juego es una actividad que los infantes y niñas realizan durante su etapa infantil como medio para aprender los roles sociales que de adulto desempeñarán. A través del juego el infante y la niña conocen el mundo que los rodea y la matriz cultural que tiene su familia y comunidad.

En el ámbito escolar, es mediante el juego que los infantes y niñas aprenden las primeras palabras, a escribir y a relacionarse con los demás personas. A medida de que las personas crecen, el juego sigue siendo uno de los medios para aprender. Podemos enunciar todas las facetas del ser humano y describir cómo el juego es uno de los medios para conocer miedos y temores. Aún de adultos, el juego adquiere otra connotación en el campo de las relaciones humanas y familiares.

#### **1.5. Hipótesis:**

##### **1.5.1 Hipótesis General:**

Los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar significativamente la convivencia escolar en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.

##### **1.5.2. Hipótesis Específicos:**



- Los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar significativamente la tolerancia social y liderazgo en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.
- Los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar significativamente a mejorar el trabajo cooperativo en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.
- Los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar significativamente a mejorar la interacción social en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.
- Los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar significativamente a mejorar la tolerancia social en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.

## **1.6. Objetivos:**

### **1.6.1. Objetivo General:**

Determinar en qué medida los Juegos Cooperativos mejoran la convivencia escolar en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.

### **1.6.2. Objetivos Específicos:**

- Determina en qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar la autonomía social y liderazgo en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.
- Determinar en qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar el trabajo cooperativo en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.
- Determinar en qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar la interacción social en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.
- Determinar en qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar la tolerancia social en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.

## II. MÉTODO

### 2.1. Tipo y diseño de investigación

Según Ñaupas, Novoa, Mejía y Villagómez (2011), el estudio presenta un enfoque cuantitativo, experimental, porque el propósito es utilizar los juegos cooperativos para el desarrollo de la convivencia escolar. Y, por las características de la investigación el presente estudio es de **diseño pre experimental** porque se labora en un solo grupo.

Tipología: M: O<sub>1</sub> -----X -----O<sub>2</sub>

Dónde:

M<sub>1</sub> : Es la muestra

O<sub>1</sub> : Observaciones del pre test

O<sub>2</sub> : Observaciones del post test.

X : Experimento.

### 2.2. Variables, operacionalización

#### 2.2.1. Variables

**Variable de estudio 1 : Juegos Cooperativos**

**Variable de estudio 2: Convivencia Escolar**

**Dimensiones**

- Autonomía social y liderazgo
- Trabajo cooperativo
- Interacción social
- Tolerancia social

## 2.2.2. Operacionalización

### Variable de estudio 1: Juegos Cooperativos

DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES
<p><b>JUEGOS COOPERATIVOS</b></p> <p>Los juegos cooperativos son las formas que demandan los jugadores de una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin. (Omeñaca y Ruiz, 2007).</p>	<p><b>JUEGOS COOPERATIVOS</b></p> <p>Los juegos cooperativos permiten la modificación de ambiente físico favoreciendo el uso de las competencias individuales en el camino a la independencia, a la autodirección. Además numerosos juegos estacionarios, de mesa y deportivos pueden adaptarse mediante la modificación de reglas sin que interfieran en el aprendizaje del grupo y posibilitando el desarrollo integral del estudiantado con necesidad específica del apoyo educativo. (Omeñaca y Ruiz, 2007).</p>	<p><b>JUEGOS ESTACIONARIOS</b></p> <p>Que se pintan o se fijan en espacios reducidos del piso o la pared que permanecen en el mismo lugar y permiten reunir a un buen número de jugadores sin necesidad de muchos implementos de juego. Facilitan el intercambio de ideas, el acercamiento afectivo y el disfrute de vivir en alegría que produce el juego. (Omeñaca y Ruiz, 2007).</p>
		<p><b>JUEGOS DE MESA</b></p> <p>Es un juego que requiere una mesa para jugarse o un soporte similar y que es jugado generalmente por un grupo de personas alrededor de él. Sin embargo el azar puede ser una parte muy importante en este tipo de juegos, también los hay en los que son necesarios estrategia y razonamiento para poder jugar y en los que el azar no aparece. (Omeñaca y Ruiz, 2007).</p>
		<p><b>JUEGOS DEPORTIVOS</b></p> <p>Son aquellos en los que existe cooperación entre dos o más compañeros y oposición a los deportistas contrarios, realizando una participación simultánea o alternativa de los jugadores, pudiendo compartir un espacio común y utilizar un objeto móvil. (Omeñaca y Ruiz, 2007).</p>

**Variable de estudio 2: Convivencia Escolar**

DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p><b>CONVIVENCIA ESCOIAR</b></p> <p>La convivencia escolar es la interacción entre los estudiantes, que son considerados partícipes de la convivencia adscribiéndoseles derechos y responsabilidades.</p> <p>La convivencia es fruto de todas las interrelaciones de los miembros de una comunidad, independientemente del rol que desempeñen. De allí que todos son, no</p>	<p><b>CONVIVENCIA ESCOIAR</b></p> <p>La coexistencia pacífica de los miembros de un ambiente educativo, que supone una interrelación positiva entre ellos requiere el desarrollo de aptitudes como la autonomía social y liderazgo, trabajo cooperativo, una adecuada interacción social y desarrollo nivel de tolerancia social, lo cual permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos</p>	<p><b>Autonomía social y Liderazgo</b></p> <p>Es la capacidad de controlar, afrontar y tomar, por propia iniciativa, decisiones personales acerca de cómo vivir de acuerdo con las normas y preferencias propias así como de desarrollar las actividades básicas de la vida diaria. Y, el liderazgo es la actividad de influenciar a la gente para que se empeñe voluntariamente en el logro de los objetivos del grupo". Por grupo debe entenderse un grupo pequeño, un sector de la organización, una organización. MINEDU (2002)</p>	<p>Demuestran habilidad para solucionar problemas cotidianos.</p> <p>Los estudiantes son capaces de liderar grupos sociales, interactuando con destreza con los integrantes de grupo.</p> <p>Los estudiantes son capaces de liderar grupos sociales, interactuando con destreza con los integrantes de grupo.</p>
		<p><b>Trabajo cooperativo</b></p> <p>Se entiende la cooperación como una asociación entre personas que van en busca de ayuda mutua en tanto procuran efectuar actividades conjuntas, de manera tal que puedan aprender unos de demás. El Aprendizaje Cooperativo se caracteriza por un comportamiento basado en la cooperación, esto es: una estructura cooperativa de incentivo, trabajo y motivaciones, lo que necesariamente implica crear una interdependencia</p>	<p>Los estudiantes practican un trabajo cooperativo para el logro de objetivos de grupo.</p>

DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>solo partícipes de la convivencia, sino gestores de ésta. Por lo tanto la convivencia no es algo estable, sino que es una construcción colectiva y dinámica, sujeta a modificaciones conforme varían las interrelaciones de los actores en el tiempo. MINEDU (2002)</p>	<p>en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiante. MINEDU (2002)</p>	<p>positiva en la interacción alumno-alumno y alumno-profesor, en la evaluación individual y en el uso de habilidades interpersonales a la hora de actuar en pequeños grupos. El trabajo en grupo permite que los estudiantes se unan, se apoyen mutuamente, que tengan mayor voluntad, consiguiendo crear más y cansándose menos ya que los esfuerzos individuales articulados en un grupo cooperativo cobran más fuerza. MINEDU (2002)</p>	
		<p><b>Interacción social</b></p> <p>La interacción social es el fenómeno básico mediante el cual se establece la posterior influencia social que recibe todo individuo. Podemos hacer un resumen de las relaciones básicas estudiadas por la Psicología social:</p> <p>Relaciones persona-persona: interacción social: existe influencia mutua entre dos personas.</p> <p>Relaciones persona-grupo: conformidad: la persona recibe influencia del grupo y liderazgo: la persona influye sobre el grupo.</p>	<p>Los estudiantes interactúan en pares.</p> <p>Los estudiantes se desenvuelven dentro de un grupo</p> <p>El estudiante influye en las decisiones del grupo.</p> <p>Los estudiantes muestran tolerancia con demás grupos</p>

DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
		Relaciones grupo-grupo: Conflicto (generalmente motivado por la competencia) y cooperación. MINEDU (2002)	
		<p><b>Tolerancia Social</b></p> <p>La palabra tolerancia proviene del verbo "tollerare" del latín, que significa soportar o aguantar. Tiene un significado negativo (soportar, no hay más remedio que hacerlo), pero hoy en día se considera un valor o incluso virtud del ser humano. Actualmente la tolerancia se considera como la actitud pacífica del ser humano frente a las diferencias en demás individuos con los que convive. MINEDU (2002)</p>	<p>Los estudiantes actúan con prudencia frente a los problemas con sus compañeros.</p> <p>Los estudiantes respetan a sus compañeros en los diferentes acontecimientos de su vida.</p>

## 2.3. Población, muestra y muestreo

### 2.3.1. Población y muestra

La población viene hacer el total de elementos en función a quienes se generalizarán lo hallado en la investigación, donde se encuentra delimitado las características comunes que tienen, los cuales precisados dentro de un espacio y tiempo establecido. (Hernández, Fernández y Batispta, 2010)

#### **Población de la investigación realizada**

Estudiantes	Total
Varones	44
Mujeres	47
Total	91

Fuente: Nóminas de matrícula (2018)

La muestra se encuentra relacionada al número total de población, en función a que si es adecuado o no, que debe incluir al número considerable de objetos que garanticen que exista las mismas características de lo considerado dentro de la población.

La muestra en relación a la población, es apropiada cuando posee la cantidad de elementos suficientes para avalar la existencia de las mismas características de la población. Hernández, Fernández y Batispta (2010).

La muestra en estudio, estuvo constituido los miembros del siguiente cuadro, que son en total 35:

Muestra en estudio	
Hombres	Mujeres
19	16

## **2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **2.4.1. Técnica**

Se consideran al grupo de procedimientos que son necesarios para recoger la información, en razón a la variable dependiente Convivencia Escolar; en este caso se usó la Encuesta.

### **2.4.2. Instrumento**

Para poder hacer el recojo de datos, se requiere un instrumento, en este caso se utilizó el Cuestionario sobre la variable estudiada Convivencia Escolar mediante el cual se formuló una serie de preguntas que permitieron recoger información sobre lo estudiado dentro de un grupo de personas, quienes emitieron las respuestas de manera libre. (Abanto, 2014. p. 47).

### **2.4.3. Validez y confiabilidad de los instrumentos**

Todo instrumento que fue utilizado debe ser validado, para así tener la pertinencia adecuada de las preguntas. En este caso se asume tanto la confiabilidad y validez mediante juicio de expertos.

#### **A) Confiabilidad**

Para hacer el cálculo del nivel de confiabilidad de las preguntas presentadas en el instrumento, cada pregunta se revisó teniendo en consideración el instrumento en similares condiciones, donde se ha tomado en consideración los fenómenos establecidos, debería arrojar los resultados esperados. Por ello la finalidad de realizar el proceso de confiabilidad es necesario para que tengan firmeza interna las preguntas establecidas. Esto implica que haya un nivel interno de medir lo que se ha establecido como variable.

Para el cálculo de confiabilidad, es posible utilizar el estadígrafo de alfa de Crombach, que puede variar entre 0 y 1; cuando más se acerque a uno entonces se indica que es mayor el nivel de confianza, pero si se aleja hacia el cero pierde esta categoría. En razón a ello un índice considerable como adecuado es igual o mayor a 0.7.



### Rangos para interpretar el Índice Alfa de Crombach

Rango	Magnitud
0.01 a 0.20	Muy baja
0.21 a 0.40	Baja
0.41 a 0.60	Moderada
0.61 a 0.80	Alta
0.81 a 1.00	Muy alta

Los valores considerados en la presente tabla, permiten hacer el análisis del Alfa de Crombach para la variable que fue estudiada, dentro del procesamiento se alcanzó los siguientes valores:

#### Resumen hallado después de procesar los datos

		N	%
Casos	Válidos	35	100%
	Total	35	100%

#### Resultados sobre el estudio de la Variable Convivencia Escolar

Estadísticos descriptivos		
	N	Varianza
VAR-001	35	.963
VAR-002	35	.675
VAR-003	35	.765
VAR-004	35	1.090
VAR-005	35	.906
VAR-006	35	.885
VAR-007	35	.876
VAR-008	35	.894
VAR-009	35	.862
VAR-010	35	.659

VAR-011	35	.851
VAR-012	35	.545
VAR-013	35	.712
VAR-014	35	.869
VAR-015	35	.869
VAR-016	35	.745
VAR-017	35	1.180
VAR-018	35	1.032
VAR-019	35	.844
VAR-020	35	.629
VAR-021	35	1.044
VAR-022	35	.975
VAR-023	35	.813
VAR-024	35	.990
VAR-025	35	.721
VAR-026	35	1.032
VAR-027	35	.829
VAR-028	35	.719
		25.610

### Estadísticos de fiabilidad

Estadígrafo Alfa de Crombach	Nº de elementos
.716	35

### 2.5. Métodos de análisis de datos

**Codificación:** Se codificó el instrumento, con la intención de salvaguardar la identificación de las personas y los datos.

**Calificación :** Se considera el valor que puede tener el instrumento en base a los resultados recogidos en cada una de las preguntas. En base a ello se concluirá respecto a lo hallado.

**Tabulación:** Que se refiere a los datos que fueron presentados dentro de las tablas de frecuencia, asimismo se estableció los gráficos estadísticos.

**Interpretación:** Que se refiere a utilizar los datos y en base a ellos hacer la interpretación correspondiente, de cada una de las tablas y gráficos que se encuentran ya tabuladas.

## **2.6. Aspectos éticos.**

Se solicitó a la Autoridad competente, los permisos que fueran necesarios para concluir al respecto de la investigación.

### III. RESULTADOS

#### 3.1. Descripción

En base a lo investigado es necesario la organización de los datos esto se realizó tomando en consideración lo hallado en el pre test y pos test aplicado a la variable Convivencia Escolar, los resultados hallados se han organizado dentro de lo establecido en las hipótesis tanto general como específicas correspondiéndose a las dimensiones establecidas. Cada tabla y grafico estadístico se organizó en base a los rangos establecidos:

#### 3.2. Escalas de Calificación Cualitativa de la Convivencia Escolar

Tabla N° 02  
VARIABLE 1: CONVIVENCIA ESCOIAR

VARIABLE	N° ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN DEL ITEMS	PUNTAJE TOTAL	INTÉRVA LO	CATEGORÍA DE LA VARIABLE 1
Convivencia Escolar	28	Nunca A veces Casi siempre Siempre	112	28-49 50-70 71-91 92-112	Inadecuada Medianamente adecuada Adecuada Muy adecuado

Fuente: Elaboración propia (2018).

DIMENSIONES	N° DE ITEMS	PUNTAJE TOTAL	INTERVALO	CATEGORÍA DE LA VARIABLE 1
<b>DIMENSIÓN AUTONOMIA SOCIAL Y LIDERAZGO</b>	6	24	6-10 11-15 16-20 21-24	Inadecuada Medianamente adecuada Adecuada Muy adecuado
<b>DIMENSIÓN TRABAJO COOPERATIVO</b>	6	24	6-10 11-15 16-20 21-24	Inadecuada Medianamente adecuada Adecuada Muy adecuado
<b>DIMENSION INTERACCION SOCIAL</b>	8	32	8-14 15-21 22-27 28-32	Inadecuada Medianamente adecuada Adecuada Muy adecuado
<b>DIMENSIÓN TOLERANCIA SOCIAL</b>	8	32	8-14 15-21 22-27 28-32	Inadecuada Medianamente adecuada Adecuada Muy adecuado
	28	160		

### 3.2. Resultados por dimensiones

Tabla N° 01

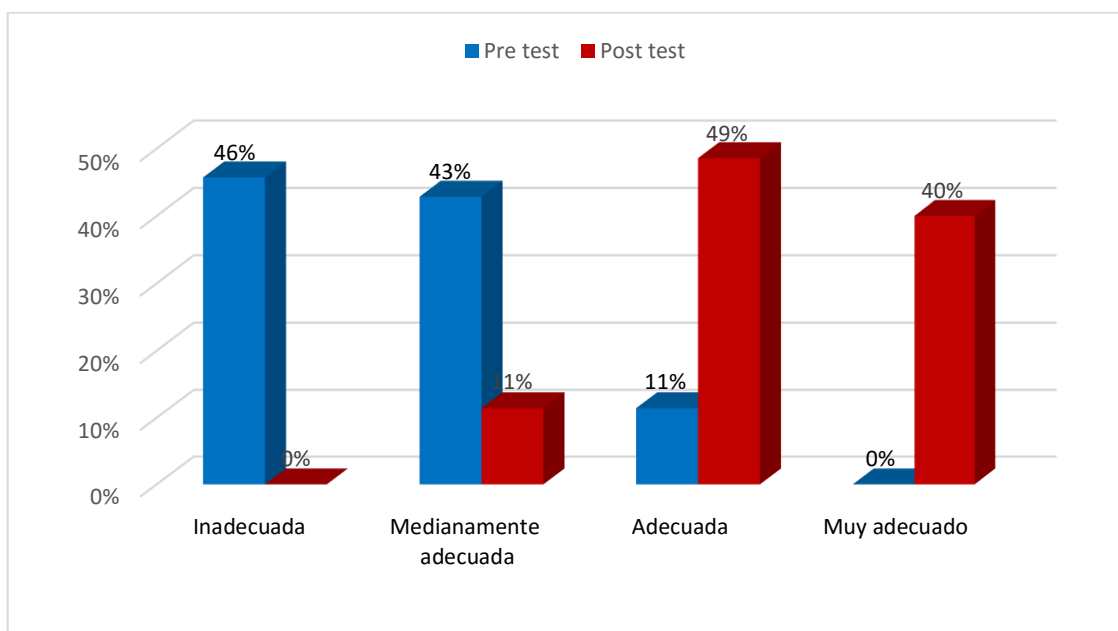
#### Resumen de los resultados de la dimensión de Autonomía social y Liderazgo en la muestra

Categoría	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inadecuada	16	46%	0	0%
Medianamente adecuada	15	43%	4	11%
Adecuada	4	11%	17	49%
Muy adecuado	0	0%	14	40%
Total de la muestra	35	100%	35	100%

Fuente: Elaborado en base al instrumento aplicado.(2018)

Gráfico N° 1

#### Resumen de los resultados de la dimensión de Autonomía social y Liderazgo en la muestra



Fuente: Elaboración propia en base a los instrumentos (2018)

## **Análisis e interpretación**

De la tabla N° 01, de lo mencionado para la dimensión de autonomía social y liderazgo en la muestra se considera dentro de la prueba de entrada que el 46% de los escolares tenían inadecuada tolerancia social, los estudiantes no eran capaces de liderar grupos sociales, interactuando con destreza con los integrantes de grupo; posterior a ello a la aplicación de juegos cooperativos en el post test el 65% de los escolares evidenciaron que su nivel de Autonomía Social y Liderazgo ha mejorado; los estudiantes son capaces de liderar grupos sociales, interactuando con destreza con los integrantes de grupo; esto permite evidenciar que hubo efectos positivos a la aplicación de juegos cooperativos considerados.

**Tabla N° 02**

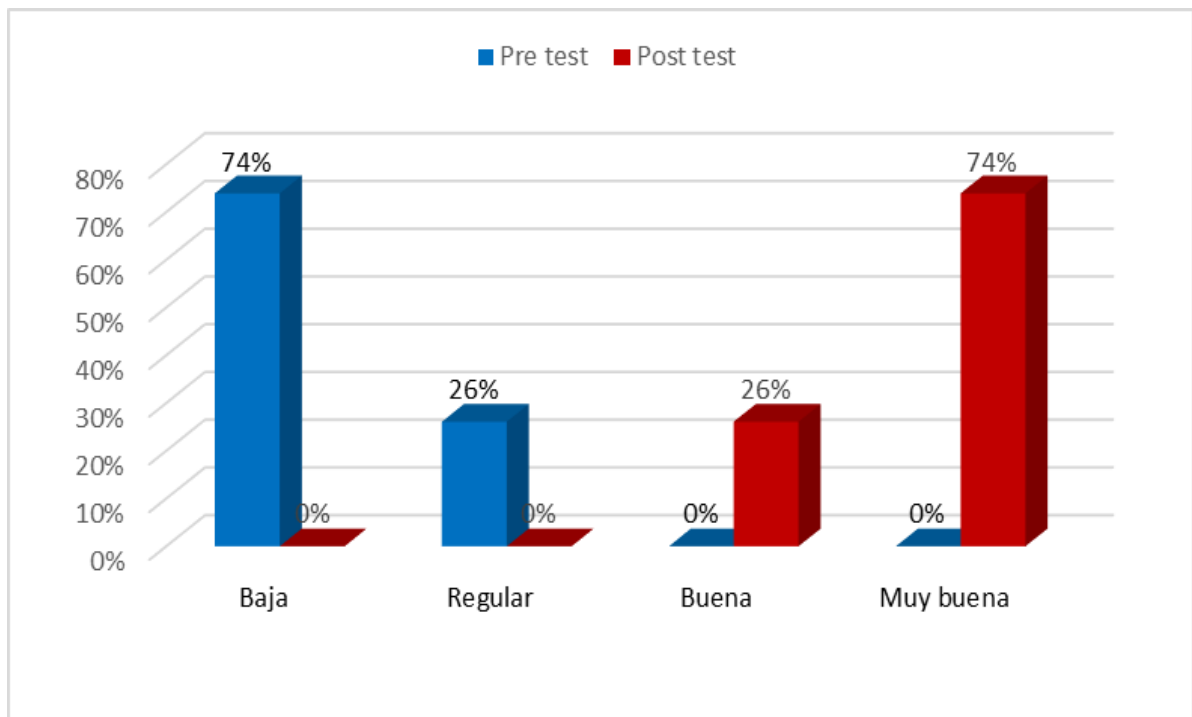
**Resumen de los resultados de la dimensión trabajo cooperativo en la muestra**

Categoría	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inadecuada	24	76%	0	0%
Medianamente adecuada	11	24%	0	0%
Adecuada	0	0%	12	26%
Muy adecuado	0	0%	23	74%
Total	35	100%	35	100%

Fuente: Elaboración basada en los instrumentos (2018)

**Gráfico N° 2**

**Resumen de los resultados de la dimensión trabajo cooperativo en la muestra**



Fuente: Elaboración basada en los instrumentos (2018)

### **Análisis e interpretación**

De la tabla N° 02, se considera de lo hallado en los resultados para la dimensión trabajo cooperativo, que los escolares cuando fue aplicado el pre test la muestra alcanzo puntajes del 74% en un nivel bajo, sólo el 26% alcanzo un puntaje regular; luego de aplicar los juegos cooperativos se logró que el 74% de los escolares practique un trabajo cooperativo para el logro de objetivos de grupo, se sienten seguros y confiados en que las habilidades de trabajo con los otros se ha desarrollado, pudiendo tener alto grado de relación con los otros, asimismo ponen en práctica técnicas de negociación que les permitan crecer como personas. Considerando ello se asume que fue favorable los juegos cooperativos para mejorar la dimensión que fue estudiada.



**Tabla N° 03**

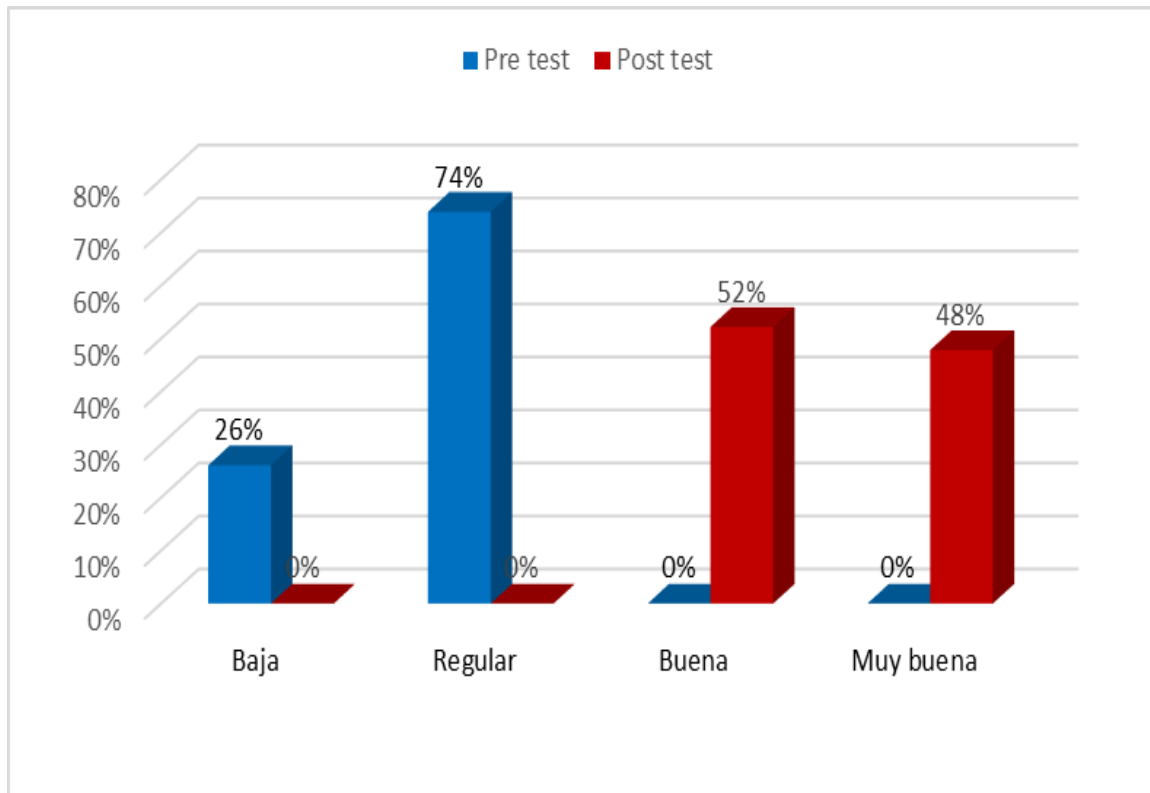
**Resumen de los resultados de la dimensión Interacción social en la muestra en estudio**

Categoría	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inadecuada	13	26%	0	0%
Medianamente adecuada	22	74%	0	0%
Adecuada	0	0%	14	52%
Muy adecuado	0	0%	21	48%
Total de la muestra	35	100%	35	100%

Fuente: Elaboración basado en los instrumentos (2018)

**Gráfico N° 3**

**Resumen de los resultados de la dimensión Interacción social en la muestra en estudio**



Fuente: Elaboración basado en los instrumentos (2018)

### **Análisis e interpretación**

En la tabla N° 03, para la dimensión Interacción social en la muestra estudiada, se alcanzó para la prueba de entrada que el 74% de los escolares tienen regular Interacción social, después de usar los juegos cooperativos se considera que el 48% de los escolares han alcanzado desarrollar su Interacción social, siendo capaces los estudiantes se desenvuelven dentro de un grupo, el estudiante influye en las decisiones del grupo y los estudiantes muestran tolerancia con demás grupos; porque son capaces de aportar formas para que contribuya a que entre ellos se respeten, lo que significa que usar los juegos cooperativos para desarrollar la Interacción social en los escolares de lo estudiado.

**Tabla N° 04**

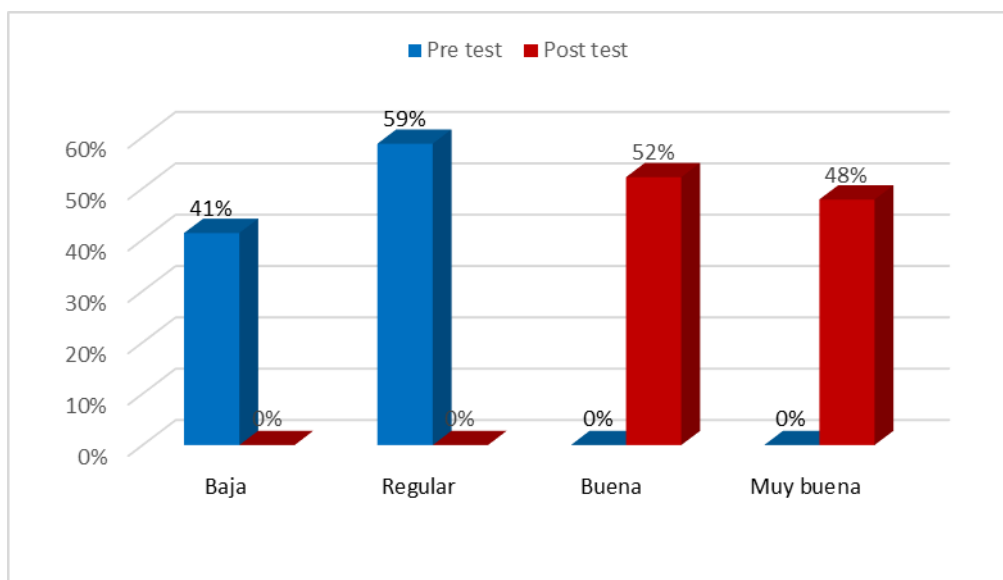
**Resumen de los resultados de la dimensión tolerancia social en la muestra de estudio**

Categoría	Pre test		Post test	
	F	%	f	%
Inadecuada	15	41%	0	0%
Medianamente adecuada	20	59%	0	0%
Adecuada	0	0%	18	52%
Muy adecuado	0	0%	17	48%
Total de la muestra	35	100%	35	100%

Fuente: Elaboración basada en los instrumentos (2018)

**Gráfico N° 4**

**Resumen de los resultados de la dimensión tolerancia social en la muestra de estudio**



Fuente: Elaborado en base al instrumento aplicado.(2018)

## **Análisis e interpretación**

En la tabla N° 04, se ha evidenciado que la dimensión tolerancia social, se genera que los escolares han logrado que el 59% regula desarrollo autónomo, el 41% que es bajo dicho aspecto, luego de aplicar juegos cooperativos se ha logrado en el pos test que el 48% de los escolares generen sus capacidades para interrelacionarse con los otros, con tolerancia social, con respeto a los derechos de los demás, los estudiantes respetan a sus compañeros en los diferentes acontecimientos de su vida. Lo considerado genera la posibilidad de manifestar que usar de manera continua los juegos recreativos permite mejorar la dimensión establecida.

**Tabla N° 05**

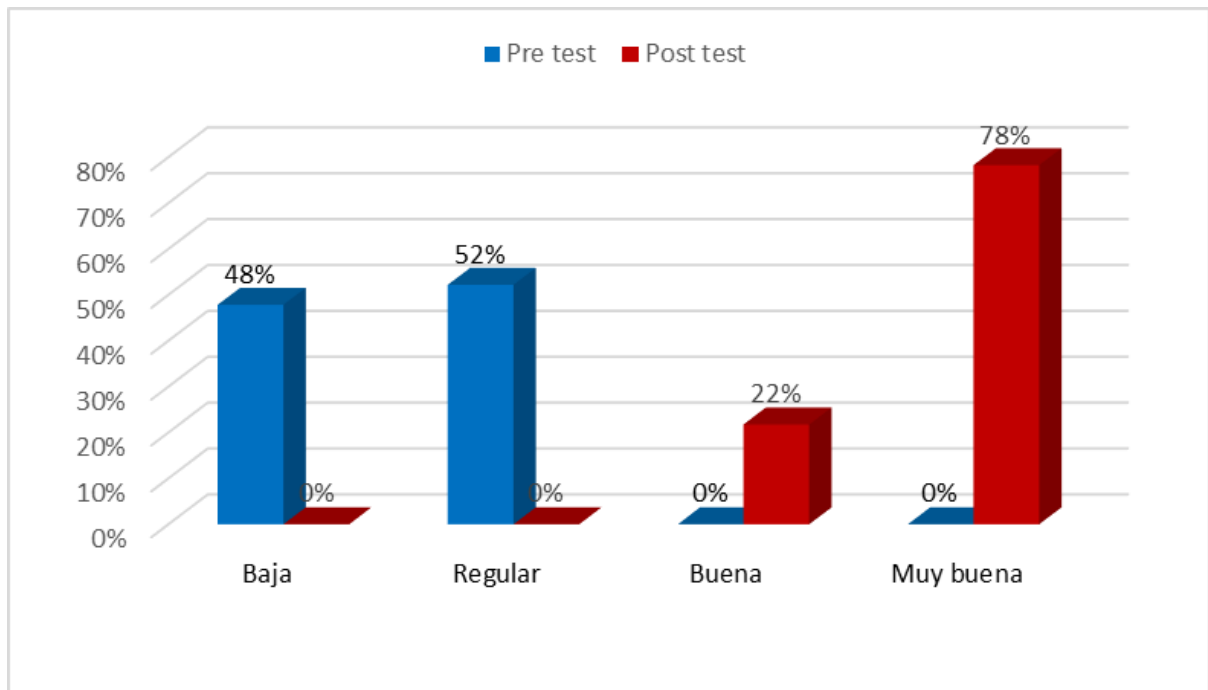
**Resumen para la Variable Convivencia Escolar en la muestra en estudio**

Categoría	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inadecuada	22	48%	0	0%
Medianamente adecuada	24	52%	0	0%
Adecuada	0	0%	10	22%
Muy adecuado	0	0%	36	78%
Total de la muestra	46	100%	46	100%

Fuente: Elaborado en base al instrumento aplicado.(2018)

**Gráfico N° 5**

**Resumen para la Variable Convivencia Escolar en la muestra en estudio**



Fuente: Elaboración basada en los instrumentos (2018)

## **Análisis e interpretación**

En la tabla N° 05, de lo considerado para variable Convivencia Escolar, se considera que el 48% de los escolares tienen bajo nivel de Convivencia Escolar, el 52% cuentan con un nivel regular de Convivencia Escolar, luego de usar los juegos cooperativos los escolares desarrollaron las actividades de tolerancia social, como también auto aceptarse en función a ello se sienten tranquilos y comprendidos al realizar diversas acciones que se presentan, el 78% de los escolares lograron alcanzar un buen nivel de generación de acciones convivenciales, concluyéndose que el uso de juegos cooperativos permitirán desarrollar el respeto a sus compañeros en los diferentes acontecimientos de su vida de manera positiva.

#### 4.1.2. Prueba de Hipótesis

**Tabla N° 06**

**Prueba de Hipótesis de la dimensión Autonomía Social y Liderazgo en la muestra estudiada**

	Valor de prueba = 0				95% Intervalo de confianza para la diferencia	
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Inferior	Superior
PRE TEST	12.551	24	.000	6.400	5.35	7.45
POST TEST	135.207	24	.000	21.120	20.80	21.44

Fuente: Elaboración basada en los instrumentos (2018)

T = valor de t Student

Gl= grado de libertad

#### **Procedimiento de la Prueba de Hipótesis específica**

<b>Interpretación y análisis:</b> Hipótesis estadísticas	H <sub>0</sub> : La aplicación de juegos cooperativos no permite desarrollar significativamente el Autonomía Social y Liderazgo.
	H <sub>a</sub> : La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente el Autonomía Social y Liderazgo en los estudiantes.
Nivel de significación	$\alpha = 0.05$
Valor de p calculado	$p = 0.000$
"T" de student	Pre test= 12.551    post test 135.207
Conclusión	Como $p < 0,05$ , se acepta la hipótesis alterna y se concluye que la aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente el Autonomía Social y Liderazgo en los estudiantes.

**Tabla N° 07**

**Prueba de Hipótesis de la dimensión trabajo cooperativo en la muestra estudiada**

<b>Prueba para una muestra</b>							
Valor de prueba = 0							
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% Intervalo de confianza para la diferencia		
					Inferior	Superior	
PRE_TEST	11.734	24	.000	6.160	5.08	7.24	
POST_TEST	73.426	24	.000	22.480	21.85	23.11	

Fuente: Elaboración propia de la aplicación de los instrumentos (2018)

T = valor de t Student  
 GI= grado de libertad

**Procedimiento de la Prueba de Hipótesis específica**

<b>Interpretación y análisis:</b> Hipótesis estadísticas	<p>H<sub>0</sub>: La aplicación de juegos cooperativos no permite desarrollar significativamente el trabajo cooperativo.</p> <p>H<sub>a</sub>: La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente el trabajo cooperativo.</p>
Nivel de significación	$\alpha = 0.05$
Valor de p calculado	p=0.000
"T" de student	Pre test= 11.734 post test 73.426
Conclusión	Como $p < 0,05$ , se acepta la hipótesis alterna y se concluye que la aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente la trabajo cooperativo en los estudiantes.



**Tabla N° 08**

**Prueba de Hipótesis de la dimensión Interacción social en la muestra estudiada**

<b>Prueba para una muestra</b>							
Valor de prueba = 0							
	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% Intervalo de confianza para la diferencia		
					Inferior	Superior	
PRE_TEST	25.857	24	.000	9.120	8.39	9.85	
POST_TEST	64.520	24	.000	21.360	20.68	22.04	

Fuente: Elaboración propia de la aplicación de los instrumentos (2018)

T = valor de t Student

Gl= grado de libertad

**Procedimiento de la Prueba de Hipótesis específica**

<b>Interpretación y análisis:</b>	H <sub>0</sub> : La aplicación de juegos cooperativos no permite desarrollar significativamente el Interacción social.
Hipótesis estadísticas	H <sub>a</sub> : La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente el Interacción social.
Nivel de significación	$\alpha = 0.05$
Valor de p calculado	p=0.000
"T" de student	Pre test= 25.857 post test 64.520
Conclusión	Como $p < 0,05$ , se acepta la hipótesis alterna y se concluye que la aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente el Interacción social en los estudiantes.

**Tabla N° 09**

**Prueba de Hipótesis de la dimensión tolerancia social en la muestra estudiada**

<b>Prueba para una muestra</b>						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE TEST	24.336	24	.000	6.040	5.53	6.55
POST TEST	61.845	24	.000	15.840	15.31	16.37

Fuente: Elaboración propia de la aplicación de los instrumentos (2018)

T = valor de t Student  
 Gl= grado de libertad

**Procedimiento de la Prueba de Hipótesis específica**

<b>Interpretación y análisis:</b>	H <sub>0</sub> : La aplicación de juegos cooperativos no permite desarrollar significativamente la tolerancia social.
Hipótesis estadísticas	H <sub>a</sub> : La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente la tolerancia social.
Nivel de significación	$\alpha = 0.05$
Valor de p calculado	$p = 0.000$
"T" de student	Pre test= 24.336    post test 61.845
Conclusión	Como $p < 0,05$ , se acepta la hipótesis alterna y se concluye que la aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente la tolerancia social en los estudiantes.

**Tabla N° 10**

**Prueba de Hipótesis de la Variable Convivencia Escolar en la muestra estudiada**

<b>Prueba para una muestra</b>						
Valor de prueba = 0						
	t	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE_TEST	25,195	24	,000	27,600	25,34	29,86
POST_TEST	128,292	24	,000	80,800	79,50	82,10

Fuente: Elaboración propia de la aplicación de los instrumentos (2018)

T = valor de t Student  
 Gl= grado de libertad

**Procedimiento de la Prueba de Hipótesis general**

<b>Interpretación y análisis:</b>	Ho: La aplicación de juegos cooperativos no permite desarrollar significativamente la Convivencia Escolar en los estudiantes de la muestra
Hipótesis estadísticas	Ha: La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente la Convivencia Escolar en los estudiantes de la muestra
Nivel de significación	$\alpha = 0.05$
Valor de p calculado	$p = 0.000$
"T" de student	Pre test= 25.195 post test 128.292
Conclusión	Como $p < 0,05$ , se acepta la hipótesis alterna y se concluye que la aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente la Convivencia Escolar en los estudiantes.

#### IV. DISCUSIÓN

Hacer que los estudiantes mejoren su calidad de vida, tiene relación con el trabajo de la Convivencia Escolar la necesidad de sentirse bien es muy necesario para que los escolares puedan sentirse valorados, en ese sentido se planteada la discusión de resultados.

La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente la Convivencia Escolar en los estudiantes del quinto grado de primaria en una institución educativa, esto se asume de la tabla N° 5, de lo considerado para variable Convivencia Escolar, se considera que el 48% de los escolares tienen bajo nivel de Convivencia Escolar, el 52% cuentan con un nivel regular de Convivencia Escolar, luego de usar los juegos cooperativos los escolares desarrollaron las actividades de tolerancia social, como también auto aceptarse en función a ello se sienten tranquilos y comprendidos al realizar diversas acciones que se presentan, el 78% de los escolares lograron alcanzar un buen nivel de generación de acciones convivenciales, concluyéndose que el uso de juegos cooperativos permitirán desarrollar el respeto a sus compañeros en los diferentes acontecimientos de su vida de manera positiva. Clavijo (2015) concluyó que los juegos cooperativos reducen los episodios de violencia, ya que el estudiante se pone en el papel del otro, y así logra entenderlo y se identifica con su compañero. Al laborar en conjunto estudiantes, profesores y familia se puede solucionar los problemas que afecten la convivencia. El curso de educación física no sólo labora la parte motriz, también contribuye con el desarrollo de su personalidad asentado en valores. Un modo de contribuir, es a través del juego cooperativo, de esta manera se labora valores e se incentiva a los infantes a tener una convivencia apacible.

La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente el Autonomía Social y Liderazgo en los estudiantes del quinto grado de primaria en una institución educativa, esto se establece de la tabla N° 01, que la prueba de entrada que el 46% de los escolares tenían inadecuada tolerancia social, los estudiantes no eran capaces de liderar grupos sociales, interactuando con destreza con los integrantes de grupo; posterior a ello a la aplicación de juegos cooperativos en el post test el 65% de los escolares evidenciaron que su nivel de

Autonomía Social y Liderazgo ha mejorado; los estudiantes son capaces de liderar grupos sociales, interactuando con destreza con los integrantes de grupo; esto permite evidenciar que hubo efectos positivos a la aplicación de juegos cooperativos considerados. Alvarado, Arteaga (2014) concluye que existen algunos aspectos en el ámbito académico que forman ciertas conductas en los estudiantes, así mismo cada actor que conforma el entorno académico contribuye con la mejora de la convivencia en la institución. Se evidenció que es necesario que tanto maestros como estudiantes consoliden los valores que identifican a la institución, y también revisen, analicen de manera compartida las reglas y procedimientos de participación que benefician la convivencia escolar armónica y fomenta un ambiente positivo de aprendizaje, implantando dentro de este proceso los juegos para consolidar los valores y conseguir fortalecer el respeto y las relaciones interpersonales. Cuando se implementan estrategias del juego con el fin de fortificar los valores y la convivencia se traza una nueva ruta para que los estudiantes puedan ahondar de modo divertido la importancia de lo que son los vínculos interpersonales.

La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente la Convivencia Escolar trabajo cooperativo en los estudiantes del quinto grado de primaria en una institución educativa, esto se establece de la tabla N° 02, donde para el pre test la muestra alcanzo puntajes del 74% en un nivel bajo, sólo el 26% alcanzo un puntaje regular; luego de aplicar los juegos cooperativos se logró que el 74% de los escolares practique un trabajo cooperativo para el logro de objetivos de grupo, se sienten seguros y confiados en que las habilidades de trabajo con los otros se ha desarrollado, pudiendo tener alto grado de relación con los otros, asimismo ponen en práctica técnicas de negociación que les permitan crecer como personas. Considerando ello se asume que fue favorable los juegos cooperativos para mejorar la dimensión que fue estudiada.; de acuerdo a Pedraza (2013) se observó que con el paso del tiempo y una vez implementadas las actividades establecidas en el juego cooperativo se obtuvo avances significativos en las categorías de análisis que estaban contempladas: Autorregulación, Integración Social, Comunicación y Cooperación.

La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente la Interacción social en los estudiantes del quinto grado de primaria en una institución educativa; de donde se establece de la tabla N° 03, para la prueba de entrada que el 74% de los escolares tienen regular Interacción social, después de usar los juegos cooperativos se considera que el 48% de los escolares han alcanzado desarrollar su Interacción social, siendo capaces los estudiantes se desenvuelven dentro de un grupo, el estudiante influye en las decisiones del grupo y los estudiantes muestran tolerancia con demás grupos; porque son capaces de aportar formas para que contribuya a que entre ellos se respeten, lo que significa que usar los juegos cooperativos para desarrollar la Interacción social en los escolares de lo estudiado. De acuerdo a Gomez, Porras (2014) según la investigación con el programa de juegos cooperativos aplicados al grupo experimental se observa una reducción de los comportamientos agresivos verbales en un 87.77%. , del mismo modo los comportamientos agresivos físicos disminuyeron en un 67.64 %. y se acrecentaron los comportamientos pro sociales en un 79.75%. del grupo experimental.

La investigación recomienda: Al juego cooperativo como una opción estratégica de intervención para disminuir los comportamientos agresivos y como una estrategia para determinar e intervenir en los problemas sociales relacionados con la infancia. La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente la tolerancia social en los estudiantes del quinto grado de primaria en una institución educativa, al respecto se establece en la tabla N° 04, se genera que los escolares han logrado que el 59% regula desarrollo autónomo, el 41% que es bajo dicho aspecto, luego de aplicar juegos cooperativos se ha logrado en el pos test que el 48% de los escolares generen sus capacidades para interrelacionarse con los otros, con tolerancia social, con respeto a los derechos de los demás, los estudiantes respetan a sus compañeros en los diferentes acontecimientos de su vida. Lo considerado genera la posibilidad de manifestar que usar de manera continua los juegos recreativos permite mejorar la dimensión establecida; Robles, Z. (2017) de acuerdo a los resultados obtenidos se observa que la aplicación de los juegos cooperativos mejora la convivencia escolar en los estudiantes de 5 años de los centros educativos de educación inicial red “Kushi qaqla”, Huaraz, 2016.

## V. CONCLUSIONES

**Primero:** La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente la Convivencia Escolar en los estudiantes del quinto grado de primaria en una institución educativa, esto se asume de la tabla N° 5, de lo considerado para variable Convivencia Escolar, se considera que el 48% de los escolares tienen bajo nivel de Convivencia Escolar, el 52% cuentan con un nivel regular de Convivencia Escolar, luego de usar los juegos cooperativos los escolares desarrollaron las actividades de tolerancia social, como también auto aceptarse en función a ello se sienten tranquilos y comprendidos al realizar diversas acciones que se presentan, el 78% de los escolares lograron alcanzar un buen nivel de generación de acciones convivenciales, concluyéndose que el uso de juegos cooperativos permitirán desarrollar el respeto a sus compañeros en los diferentes acontecimientos de su vida de manera positiva.

**Segundo:** La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente el Autonomía Social y Liderazgo en los estudiantes del quinto grado de primaria en una institución educativa, esto se establece de la tabla N° 01, que la prueba de entrada que el 46% de los escolares tenían inadecuada tolerancia social, los estudiantes no eran capaces de liderar grupos sociales, interactuando con destreza con los integrantes de grupo; posterior a ello a la aplicación de juegos cooperativos en el post test el 65% de los escolares evidenciaron que su nivel de Autonomía Social y Liderazgo ha mejorado; los estudiantes son capaces de liderar grupos sociales, interactuando con destreza con los integrantes de grupo.

**Tercero:** La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente la Convivencia Escolar trabajo cooperativo en los estudiantes del quinto grado de primaria en una institución educativa, esto se establece de la tabla N° 02, donde para el pre test la muestra alcanzo puntajes del 74% en un nivel bajo, sólo el 26% alcanzo un puntaje regular; luego de aplicar los juegos cooperativos se logró que el 74% de los escolares practique un trabajo cooperativo para el logro de objetivos de grupo, se sienten seguros y confiados en que las habilidades de trabajo con los otros se ha desarrollado, pudiendo tener alto grado

de relación con los otros, asimismo ponen en práctica técnicas de negociación que les permitan crecer como personas.

**Cuarta:** La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente la Interacción social en los estudiantes del quinto grado de primaria en una institución educativa; de donde se establece de la tabla N° 03, para la prueba de entrada que el 74% de los escolares tienen regular Interacción social, después de usar los juegos cooperativos se considera que el 48% de los escolares han alcanzado desarrollar su Interacción social, siendo capaces los estudiantes se desenvuelven dentro de un grupo, el estudiante influye en las decisiones del grupo y los estudiantes muestran tolerancia con demás grupos; porque son capaces de aportar formas para que contribuya a que entre ellos se respeten, lo que significa que usar los juegos cooperativos para desarrollar la Interacción social en los escolares de lo estudiado.

**Quinta:** La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar significativamente la tolerancia social en los estudiantes del quinto grado de primaria en una institución educativa, al respecto se establece en la tabla N° 04, se genera que los escolares han logrado que el 59% regula desarrollo autónomo, el 41% que es bajo dicho aspecto, luego de aplicar juegos cooperativos se ha logrado en el pos test que el 48% de los escolares generen sus capacidades para interrelacionarse con los otros, con tolerancia social, con respeto a los derechos de los demás, los estudiantes respetan a sus compañeros en los diferentes acontecimientos de su vida.



## VI.RECOMENDACIONES

**Primero:** A los educadores que desarrollen la convivencia escolar donde participaran plenamente todos los miembros de la institución, padres de familia, los escolares y los educadores; mediante un proceso de reflexión adecuado.

**Segundo:** Al director del centro de estudios que se proponga el desarrollo un plan donde se refuerce la Convivencia Escolar en los escolares, haciendo uso de actividades vivenciales, dentro de la organización escolar.

**Tercero:** A los tutores que realicen reuniones colegiadas para compartir sus experiencias sobre convivencia escolar y puedan utilizarlas en las diferentes aulas de trabajo .

**Cuarto:** A los docentes de la institución educativa que permitan el uso del teatro y el juego de roles para reforzar la tolerancia social en los escolares.

**Quinto:** A los tutores que siempre estén revisando de manera constante el trabajo académico de los escolares para así desarrollar la tolerancia social, lo cual permite mejorar su labor.

## VIII. REFERENCIAS

- Arroyo y Suárez (2012).Juegos Recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los estudiantes de 5to grado de educación Primaria de la Escuela Estatal Nª 30213 Juan Lucio Soto Jeremías de Lablaspata Huancayo-Perú.
- Burgos (2011).Significado que le atribuyen a su Ambiente Social escolar estudiantes de 5º A 8º Año de enseñanza básica de una Escuela Municipal de la Comuna de Cerro Navia, realizado en la Universidad de Chile Facultad de Ciencias Sociales. Chile.
- Gaviria, Guzmán, Mesa ,Rendón (2016). Experiencias de convivencia en infantes y niñas de la Institución Educativa María Jesús Mejía Sede primaria – Municipio de Itagüí, realizado en la Universidad de Manizales.
- Butrón (2015).Relación entre el clima social familiar y la convivencia en el aula de los estudiantes de I y II semestres de Ingeniería Industrial Universidad Tecnológica del Perú, filial Arequipa, 2015 Universidad Católica De Santa María. Arequipa- Perú.
- Hernández, R., Fernández, C. y Batista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ta. Ed). México. D.F., México: Mc Graw Hill Interamericana.

## **ANEXOS**

Instrumentos

Validez de los instrumentos

Matriz de consistencia

Constancia emitida por la institución que acredite la realización del estudio

Otras evidencias

Anexo N° 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: Juegos Cooperativos para mejorar la convivencia escolar en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿En qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar la convivencia escolar en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero?	Determinar en qué medida los Juegos Cooperativos mejoran la convivencia escolar en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.	Los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar significativamente la convivencia escolar en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.	VARIABLE DE ESTUDIO 1: JUEGOS COOPERATIVOS  DIMENSIONES - Juegos estacionarios - Juegos de mesa - Juegos deportivos	Tipo: Aplicado  Diseño de Investigación: Pre experimental  GE O1 X O2  Donde: GE = Alumnos O1 = prueba de entrada. O2 = prueba de salida. X = programa o estrategia
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS	VARIABLE DE ESTUDIO 2: CONVIVENCIA ESCOLAR	Población: - 91 estudiantes Muestra: - 35 estudiantes Por muestreo no Probabilístico condicional.  Técnicas/ instrumentos Encuesta/ Cuestionario  Técnicas para el análisis de datos Uso de tablas y gráficos estadísticos. Prueba de hipótesis: T student
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿En qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar la autonomía y liderazgo en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero?</li> <li>• ¿En qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar el trabajo cooperativo en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero?</li> <li>• ¿En qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar la interacción social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero?</li> <li>• ¿En qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina en qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar la autonomía y liderazgo en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.</li> <li>• Determinar en qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar el trabajo cooperativo en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.</li> <li>• Determinar en qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar la interacción social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.</li> <li>• Determinar en qué medida los Juegos Cooperativos contribuyen a</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar significativamente la autonomía y liderazgo en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.</li> <li>• Los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar significativamente a mejorar el trabajo cooperativo en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.</li> <li>• Los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar significativamente a mejorar la interacción social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de</li> </ul>	VARIABLE DE ESTUDIO 2: CONVIVENCIA ESCOLAR  DIMENSIONES - Autonomía y liderazgo - Trabajo cooperativo - Interacción social - Tolerancia social	

<p>mejorar la tolerancia social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero?</p>	<p>mejorar la tolerancia social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.</p>	<p>Chinchero.  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los Juegos Cooperativos contribuyen a mejorar significativamente a mejorar la tolerancia social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.</li> </ul> </p>		
---	---	---	--	--

Anexo Nº 02

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS COOPERATIVOS

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES
<p><b>JUEGOS COOPERATIVOS</b></p> <p>Los juegos cooperativos son las formas que demandan los jugadores de una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin. (Omeñaca y Ruiz, 2007).</p>	<p><b>JUEGOS COOPERATIVOS</b></p> <p>Los juegos cooperativos permiten la modificación de ambiente físico favoreciendo el uso de las competencias individuales en el camino a la independencia, a la autodirección. Además numerosos juegos estacionarios, de mesa y deportivos pueden adaptarse mediante la modificación de reglas sin que interfieran en el aprendizaje del grupo y posibilitando el desarrollo integral del estudiantado con necesidad específica del apoyo educativo. (Omeñaca y Ruiz, 2007).</p>	<p><b>JUEGOS ESTACIONARIOS</b></p> <p>Que se pintan o se fijan en espacios reducidos del piso o la pared que permanecen en el mismo lugar y permiten reunir a un buen número de jugadores sin necesidad de muchos implementos de juego. Facilitan el intercambio de ideas, el acercamiento afectivo y el disfrute de vivir en alegría que produce el juego. (Omeñaca y Ruiz, 2007).</p>
		<p><b>JUEGOS DE MESA</b></p> <p>Es un juego que requiere una mesa para jugarse o un soporte similar y que es jugado generalmente por un grupo de personas alrededor de él. Aunque el azar puede ser una parte muy importante en este tipo de juegos, también los hay en los que son necesarios estrategia y razonamiento para poder jugar y en los que el azar no aparece. (Omeñaca y Ruiz, 2007).</p>
		<p><b>JUEGOS DEPORTIVOS</b></p> <p>Son aquellos en los que existe cooperación entre dos o más compañeros y oposición a los deportistas contrarios, realizando una participación simultánea o alternativa de los jugadores, pudiendo compartir un espacio común y utilizar un objeto móvil. (Omeñaca y Ruiz, 2007).</p>

Anexo Nº 02

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: CONVIVENCIA ESCOLAR

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p><b>CONVIVENCIA ESCOLAR</b>                      La convivencia escolar es la interacción entre los estudiantes, que son considerados partícipes de la convivencia adscribiéndoseles derechos y responsabilidades.                      La convivencia es fruto de todas las interrelaciones de los miembros de una comunidad, independientemente del rol que desempeñen. De allí que todos son, no solo partícipes de la convivencia, sino gestores de ésta. Por lo tanto la convivencia no es algo estable, sino que es una construcción colectiva y dinámica, sujeta a modificaciones conforme varían las interrelaciones de los actores en el tiempo. MINEDU (2002)</p>	<p><b>CONVIVENCIA ESCOLAR</b>                      La coexistencia pacífica de los miembros de un ambiente educativo, que supone una interrelación positiva entre ellos requiere el desarrollo de aptitudes como la autonomía social y liderazgo, trabajo cooperativo, una adecuada interacción social y desarrollo nivel de tolerancia social, lo cual permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiante. MINEDU (2002)</p>	<p><b>Autonomía Social y Liderazgo</b>                      Es la capacidad de controlar, afrontar y tomar, por propia iniciativa, decisiones personales acerca de cómo vivir de acuerdo con las normas y preferencias propias así como de desarrollar las actividades básicas de la vida diaria. Y, el liderazgo es la actividad de influenciar a la gente para que se empeñe voluntariamente en el logro de los objetivos del grupo". Por grupo debe entenderse un grupo pequeño, un sector de la organización, una organización. MINEDU (2002)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demuestran habilidad para solucionar problemas cotidianos.</li> <li>- Los estudiantes son capaces de liderar grupos sociales, interactuando con destreza con los integrantes de grupo.</li> <li>- Los estudiantes son capaces de liderar grupos sociales, interactuando con destreza con los integrantes de grupo.</li> </ul>
		<p><b>Trabajo cooperativo</b>                      Se entiende la cooperación como una asociación entre personas que van en busca de ayuda mutua en tanto procuran realizar actividades conjuntas, de manera tal que puedan aprender unos de otros. El Aprendizaje Cooperativo se caracteriza por un comportamiento basado en la cooperación, esto es: una estructura cooperativa de incentivo, trabajo y motivaciones, lo que necesariamente implica crear una interdependencia positiva en la interacción alumno-alumno y alumno-profesor, en la evaluación individual y en el uso de habilidades interpersonales a la hora de actuar en pequeños grupos. El trabajo en grupo permite que los alumnos se unan, se apoyen mutuamente, que tengan mayor voluntad, consiguiendo crear más y cansándose menos ya que los esfuerzos individuales articulados en un grupo cooperativo cobran más fuerza. MINEDU (2002)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los alumnos practican un trabajo cooperativo para el logro de objetivos de grupo.</li> </ul>
		<p><b>Interacción social</b>                      La interacción social es el fenómeno básico mediante el cual se establece la posterior influencia social que recibe todo individuo. Podemos hacer un resumen de las relaciones básicas estudiadas por la Psicología social:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los alumnos interactúan en pares.</li> <li>- Los estudiantes se desenvuelven dentro de un grupo</li> <li>- El estudiante influye en las decisiones del grupo.</li> <li>- Los alumnos muestran tolerancia con otros</li> </ul>

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
		<p>Relaciones persona-persona: interacción social: existe influencia mutua entre dos personas.</p> <p>Relaciones persona-grupo: conformidad: la persona recibe influencia del grupo y liderazgo: la persona influye sobre el grupo.</p> <p>Relaciones grupo-grupo: Conflicto (generalmente motivado por la competencia) y cooperación. MINEDU (2002)</p> <p>Tolerancia Social La palabra tolerancia proviene del verbo "tollerene" del latín, que significa soportar o aguantar. Tiene un significado negativo (soportar, no hay más remedio que hacerlo), pero hoy en día se considera un valor o incluso virtud del ser humano. Actualmente la tolerancia se considera como la actitud pacífica del ser humano frente a las diferencias en otros individuos con los que convive. MINEDU (2002)</p>	<p>grupos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los alumnos actúan con prudencia frente a los problemas con sus compañeros.</li> <li>- Los alumnos respetan a sus compañeros en los diferentes acontecimientos de su vida.</li> </ul>





Anexo N° 03  
MATRIZ DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE N° 01: CONVIVENCIA ESCOLAR

DIMENSIONES	INDICADORES	PESO	N° D ITEMS	ITEMS/REACTIVO	VALORACION
Autonomía Social y Liderazgo	Demuestran habilidad para solucionar problemas cotidianos.	22%	6	1. Cuando te dan un trabajo, te esfuerzas por realizarlo de manera correcta. 2. Sí con tus compañeros se te presenta un problema, tu asumes propones la solución.	Nunca A veces Casi siempre Siempre
	Los estudiantes son capaces de liderar grupos sociales, interactuando con destreza con los integrantes de grupo.			3. Si tu profesor te pide encabezar un equipo de trabajo, tú asumes el rol de apoyar a los miembros. 4. Participas en algún grupo social o deportivo. 5. Cuando te piden trabajar en equipo aportas con diferentes ideas para culminar con el trabajo dado. 6. Tu profesor manifiesta que confía en ti y en el trabajo que realiza.	
Trabajo cooperativo	Los alumnos practican un trabajo cooperativo para el logro de objetivos de grupo.	22%	6	7. Participas en grupos de estudio que existen en tu institución educativa. 8. Haces trabajo con la participación de otros compañeros tuyos. 9. Es importante que mantengas la unidad entre tus compañeros. 10. Cuando realizan una labor en grupo, no te importa el tiempo que demores pero esperas que salga bien. 11. Tus compañeros de equipo aportan de manera activa en las tareas desarrolladas. 12. Cuando te encomiendan una tarea haces partícipes de ellas a otros compañeros.	
Interacción social	Los alumnos interactúan en pares.	28%	8	13. Te gusta trabajar con tus compañeros en pares. 14. Cuando te toca hacer una actividad te gusta que algún compañero tuyo se involucre.	
	Los estudiantes se desenvuelven dentro de un grupo			15. Te gusta opinar sobre el tema dentro de un grupo. 16. Te gusta aprender algo en forma conjunta con los otros.	
	El estudiante influye en las decisiones del grupo.			17. Cuando se trabaja con otros, tú aportas más a la solución 18. Cuando trabajas en grupo recoges la opinión de todos y lo consolidas.	
	Los alumnos muestran tolerancia con otros grupos			19. Cuando tus compañeros opinan tu escuchas lo que dicen. 20. Cuando alguien habla primero escuchas atentamente y luego respondes.	

DIMENSIONES	INDICADORES	PESO	Nº D ITEMS	ITEMS/REACTIVO	VALORACION
Tolerancia Social	Los alumnos actúan con prudencia frente a los problemas con sus compañeros.	25%	8	21. Respetas las diferencias físicas de sus compañeros.	
	Los alumnos respetan a sus compañeros en los diferentes acontecimientos de su vida.			22. Si alguien en tu salón se burla de ti, tú sabes cómo salir del inconveniente.	
	Los alumnos actúan con prudencia frente a los problemas con sus compañeros.			23. Tú respetas las opiniones de los demás y sus puntos de vista.	
				24. Tú respetas las características y opiniones de otros grupos.	
				25. Eres capaz de valorar a la personas por su forma de ser, sin importar lo que ha vivido.	
				26. Ayudas a solucionar problemas ocasionados entre compañeros, con bastante respeto y prudencia.	
				27. Eres parte de la solución si se presenta una dificultad.	
				28. Si ves que algún compañero tuyo tienen dificultad tu contribuyes a salir del problema.	
TOTALES		100%	28		

# INSTRUMENTO

## CUESTIONARIO SOBRE CONVIVENCIA ESCOLAR

### INTRODUCCIÓN:

Estimado(a) Profesor, el presente cuestionario es parte de un proyecto de investigación que tiene por finalidad la obtención de información, acerca de la convivencia escolar

### INDICACIONES:

Al responder cada uno de los ítems marcará con una "X" solo una de las alternativas propuestas. No existe respuesta correcta o incorrecta. Tómese su tiempo.

N°	ITEMS	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	Cuando te dan un trabajo, te esfuerzas por realizarlo de manera correcta.				
2	Si con tus compañeros se te presenta un problema, tu asumes propones la solución.				
3	Si tu profesor te pide encabezar un equipo de trabajo, tú asumes el rol de apoyar a los miembros.				
4	Participas en algún grupo social o deportivo.				
5	Cuando te piden trabajar en equipo aportas con diferentes ideas para culminar con el trabajo dado.				
6	Tu profesor manifiesta que confía en ti y en el trabajo que realiza.				
7	Participas en grupos de estudio que existen en tu institución educativa.				
8	Haces trabajo con la participación de otros compañeros tuyos.				
9	Es importante que mantengas la unidad entre tus compañeros.				
10	Cuando realizan una labor en grupo, no te importa el tiempo que demores pero esperas que salga bien.				
11	Tus compañeros de equipo aportan de manera activa en las tareas desarrolladas.				
12	Cuando te encomiendan una tarea haces partícipes de ellas a otros compañeros.				
13	Te gusta trabajar con tus compañeros en pares.				
14	Cuando te toca hacer una actividad te gusta que algún compañero tuyo se involucre.				
15	Te gusta opinar sobre el tema dentro de un grupo.				
16	Te gusta aprender algo en forma conjunta con los otros.				
17	Cuando se trabaja con otros, tú aportas más a la solución				
18	Cuando trabajas en grupo recoges la opinión de todos y lo consolidas.				
19	Cuando tus compañeros opinan tu escuchas lo que dicen.				
20	Cuando alguien habla primero escuchas atentamente y luego respondes.				
21	Respetas las diferencias físicas de sus compañeros.				
22	Si alguien en tu salón se burla de ti, tú sabes cómo salir del inconveniente.				

Nº	ITEMS	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
23	Tú respetas las opiniones de los demás y sus puntos de vista.				
24	Tú respetas las características y opiniones de otros grupos.				
25	Eres capaz de valorar a la personas por su forma de ser, sin importar lo que ha vivido.				
26	Ayudas a solucionar problemas ocasionados entre compañeros, con bastante respeto y prudencia.				
27	Eres parte de la solución si se presenta una dificultad.				
28	Si ves que algún compañero tuyo tienen dificultad tu contribuyes a salir del problema.				

¡Gracias por su colaboración!



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN-CUSCO  
UGEL – URUBAMBA- UNIDAD EJECUTORA N° 308  
I.E. N° 50581 “NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA



“AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACION NACIONAL”

**EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 50581. “NUESTRA SEÑORA DE FATIMA” DEL DISTRITO DE CHINCHERO, PROVINCIA DE URUBAMBA, REGIÓN CUSCO. Quien suscribe:**

### **HACE CONSTAR**

Que, el Profesor Martin Meza Mariscal aplico la Tesis Titulada **“JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 50581 NUESTRA SEÑORA DE FATIMA DE CHINCHERO”** En la Institución Educativa.

Se le expide el presente documento a solicitud verbal del interesado para los fines que vea conveniente.

Chincheró, 17 de Septiembre de 2018.



*William E. Pareja Covarrubias*  
William E. Pareja Covarrubias  
DIRECTOR (a)

## TESTIMONIO FOTOGRAFICO











## 10: VALIDACION DE EXPERTOS

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### ANEXO 06: FICHA DE OPINIÓN Y VALIDACIÓN

#### I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
ARELHANO ORTIZ JAVIER Bach. Martín Meza Mariscal	I.E. P. N° 50581 "Nuestra Señora de Fátima" - Chinchero	Ficha de observación	Bach. Martín Meza Mariscal
Título: Uso de Áreas Recreativas para convivencia escolar de los estudiantes en la Institución Educativa Primaria N° 50581 "Nuestra Señora de Fátima" de Chinchero – Urubamba – Cusco. 2011			

#### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos					✓
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					✓
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					✓
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado					✓

#### III. OPINION DE APLICACIÓN

DE ACUERDO PARA SU APLICACIÓN

#### IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

85%

Cusco, 15 de Oct. del 2011		JAVIER ARELHANO ORTIZ	
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ANEXO 06: FICHA DE OPINIÓN Y VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Bach. Martín Meza Mariscal	I.E. P. N° 50581 "Nuestra Señora de Fátima"- Chinchero	Ficha de observación	Bach. Martín Meza Mariscal
Título: Uso de Áreas Recreativas para convivencia escolar de los estudiantes en la Institución Educativa Primaria N° 50581 "Nuestra Señora de Fátima" de Chinchero – Urubamba – Cusco. 2011			

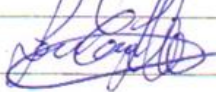
II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado			✓		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables			✓		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			✓		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			✓		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad			✓		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias				✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos				✓	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				✓	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				✓	
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado				✓	

III. OPINION DE APLICACIÓN

*colocar en el instrumento Ficha de observación solo factores a satisfacer*

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Cusco, 16 de 09 del 2011	06012255		
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

*Mg. Lindonira Castro Haya*

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ANEXO 06: FICHA DE OPINIÓN Y VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Bach. Martín Meza Mariscal	I.E. P. N° 50581 "Nuestra Señora de Fátima" - Chinchero	Ficha de observación	Bach. Martín Meza Mariscal
Título: Uso de Áreas Recreativas para convivencia escolar de los estudiantes en la Institución Educativa Primaria N° 50581 "Nuestra Señora de Fátima" de Chinchero – Urubamba – Cusco. 2011			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos					
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado					

III. OPINION DE APLICACIÓN

\_\_\_\_\_

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Cusco,.....de.....del 2011			
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

