



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA
EN INTERVENCIÓN PSICOLÓGICA**

**Propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos
para la convivencia escolar en niños de una institución educativa
de Cajamarca, 2020**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Intervención Psicológica**

AUTORA:

Lozano Quiroz, Aliz Martha (ORCID: 0000-0002-1380-1072)

ASESOR:

Dr. Rodríguez Vega, Juan Luis (ORCID: 0000-0002-2639-7339)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Modelo de prevención y promoción

TRUJILLO - PERÚ

2021

Dedicatoria

Con amor y gratitud, a mi madre Marta Quiroz, que con su paciencia, tolerancia y persistencia me motivó a perseguir mis sueños y luchar por mis propósitos.

A mis hermanos Miguel, Jesús, Melissa y Pedro, por su infinito amor, compañía e incondicionalidad a lo largo de toda mi vida, quienes junto a mi madre han sido mi principal guía y soporte.

A mis amigos y a aquellas personas que estuvieron conmigo durante esta etapa, por haberme apoyado, por su paciencia, por su amistad y por acompañarme en mis anhelos por superarme personal y profesionalmente.

LA AUTORA

Agradecimiento

Eternamente gracias a Dios, por el don de la vida y la salud. Por ser mi más grande y mejor refugio en aquellos momentos difíciles.

A toda la plana docente de la Universidad César Vallejo, quienes impartieron sus conocimientos y experiencias en la materia, confiando en el aporte profesional de mi persona mediante la presente tesis, en beneficio de la convivencia escolar.

Y un agradecimiento especial al director, docentes, padres de familia y alumnos del 5to y 6to grado de la Institución Educativa, quienes me apoyaron con su participación para realizar la presente investigación.

LA AUTORA

Índice de contenidos

	Pág.
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Operacionalización de las variables	13
3.3. Población, muestra y muestreo.....	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	15
3.5. Procedimiento	16
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN.....	23
VI. CONCLUSIONES	28
VII. RECOMENDACIONES.....	29
REFERENCIAS	30
ANEXOS	

Índice de tablas

Pág.

Tabla 1. <i>Distribución de frecuencias y porcentajes según niveles de la variable convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca (n=60)</i>	19
Tabla 2. <i>Distribución de frecuencias y porcentajes según niveles de la dimensión convivencia inclusiva en niños de una institución educativa de Cajamarca (n=60)</i>	20
Tabla 3. <i>Distribución de frecuencias y porcentajes según niveles de la dimensión convivencia democrática en niños de una institución educativa de Cajamarca (n=60)</i>	21
Tabla 4. <i>Distribución de frecuencias y porcentajes según niveles de la dimensión convivencia democrática en niños de una institución educativa de Cajamarca (n=60)</i>	22

Índice de gráficos y figuras

Figura 1. <i>Distribución de porcentajes de la variable convivencia escolar</i>	19
Figura 2. <i>Distribución de porcentajes de la dimensión convivencia inclusiva</i>	20
Figura 3. <i>Distribución de porcentajes de la dimensión convivencia democrática</i>	21
Figura 4. <i>Distribución de porcentajes de la dimensión convivencia pacífica</i>	22

Resumen

La investigación de diseño descriptivo-propositivo se orientó a cumplir como objetivo general el diseñar una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar, en una muestra de 60 niños de 10 a 12 años de una institución educativa de Cajamarca. Los resultados obtenidos evidencian la prevalencia del nivel alto de convivencia escolar para el 86.67% de los niños, prevalece el nivel alto en la convivencia inclusiva con el 85%, la convivencia democrática con el 88.33%, y en la convivencia pacífica con el 83.33%, el programa se fundamentó en los juegos colaborativos de Garaigordobil, basándose en la teoría del Aprendizaje social, por último su elaboración comprendió 12 sesiones, encaminadas a evaluar la convivencia escolar antes del desarrollo de los juegos cooperativos, asimismo promover los juegos cooperativos para la convivencia inclusiva, impulsar los juegos cooperativos para la convivencia democrática, estimular los juegos cooperativos para la convivencia pacífica, y por último evaluar la convivencia escolar después del desarrollo de los juegos cooperativos, mediante las actividades lúdicas orientadas a la cooperación en niños.

Palabras claves: Convivencia escolar, juegos cooperativos, niños.

Abstract

The descriptive-purposeful design research was aimed at fulfilling the general objective of designing an intervention proposal based on cooperative games for school coexistence, in a sample of 60 children aged 10 to 12 years from an educational institution in Cajamarca. The results obtained show the prevalence of the high level of school coexistence for 86.67% of the children, the high level prevails in inclusive coexistence with 85%, democratic coexistence with 88.33%, and in peaceful coexistence with 83.33% , the program was based on the collaborative games of Garaigordobil, based on the theory of Social Learning, finally its elaboration included 12 sessions, aimed at evaluating school coexistence before the development of cooperative games, also promoting cooperative games for inclusive coexistence, promoting cooperative games for democratic coexistence, stimulating cooperative games for peaceful coexistence, and finally to evaluate school coexistence after the development of cooperative games, through playful activities aimed at cooperation in children.

Keywords: School life, cooperative games, children.

I. INTRODUCCIÓN

La niñez tardía, comprendida desde los 10 a 12 años, comprende un estadio desafiante, debido a la pronta maduración bio-psico-social que se afrontará, de tal manera que compete una etapa determinante en el desarrollo humano, al consolidar las bases para los rasgos de personalidad, que posterior a la adolescencia se consolidarán en la adultez (Papalia, Martorell & Duskin, 2017), siendo entonces una etapa muy importante para el desarrollo humano (Alonso, 2015) debido a que se encuentra vulnerable a la prevalencia de ciertas problemáticas, como las comportamentales, que afectan a la convivencia del niño con su entorno, por lo cual se convierte en una etapa crítica que evidentemente causa un impacto en la adaptación contextual (Gutiérrez-Cobo, Cabello y Fernández-Berrocal, 2017).

Así lo demuestra la realidad internacional referente a 144 países, donde 1 de cada 3 niños que cursan un proceso educativo, ha experimentado o participado de 1 o más actos que transgreden la convivencia escolar con los demás, es decir, el 32% de la niñez es afectada por manifestaciones que irrumpen el estado de estabilidad individual y también social, siendo las manifestaciones más frecuentes en los niños la intimidación física, y en las niñas la intimidación psicológica, con un aumento importante del acoso mediante el uso de las tecnologías como el internet y la telefonía móvil, que indudablemente tiene consecuencias negativas en la salud mental, además en la calidad de vida y en el ejercicio socio-educativo (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, [UNESCO], 2019).

Problemática en el eje de la convivencia escolar que no es ajena a la situación del Perú, donde al presente año se registra 39315 casos de violencia, que en consecuencia perturban la convivencia escolar y también al proceso educativo, al prevalecer las modalidades de transgresión física (20118), seguida por la agresión psicológica (13092), y en tercer puesto el acoso/ataque sexual (6105), siendo sucesos que se registraron en un 36% en el nivel de educación primaria, con una expresión equitativa entre niños y niñas (Ministerio de Educación, 31 de enero, 2020).

De igual manera, en el contexto de Cajamarca, el estudio de Sarango (2015) publica que el 43.75% de los niños mantienen una regular relación entre sí, seguido por un 31.25% que expresan una mala relación, mientras que la relación entre el alumno con el maestro sería regular en el 43.75%, seguida por buena en el 31.25% y mala para el 25%, asimismo, en cuanto al comportamiento de los niños el 56.25% presenta un comportamiento regular, seguido por el 25% que es bueno, y por último un 18.75% que es malo, lo cual deja en manifiesto la convivencia escolar de los niños de Cajamarca.

Asimismo, en la realidad específica, referente a la institución educativa objetivo, se estima que, en el último año de escolaridad presencial, hubo problemas de convivencia en cerca del 20% de los niños, donde, en el 10% de los casos fue necesario convocar a los padres de familia, y en un aproximado del 5% de los sucesos, representó cierto impacto en la salud física o mental del niño, como consecuencia de una convivencia inadecuada.

En este sentido, se hace importante abordar la convivencia escolar como problemática en la niñez, no sólo en el plano mundial, sino también en el Perú, en Cajamarca, y específicamente en la institución educativa de interés, al respecto, entre los últimos estudios Cárdenas, Soto y Becerra (2020) concluyen que los juegos cooperativos permiten impulsar una satisfactoria convivencia escolar, como resultado del desarrollo de competencias de representación social, habilidades para generar una solución no conflictiva y virtudes culturales, es así que la convivencia escolar es un proceso normativo que se debe mantener para un entorno de aprendizaje e interacción (Villalba, 2016). Siendo incluso un eje que debe considerar el docente dentro del propio desarrollo curricular (Zabalza, 2015).

Es entonces que los juegos cooperativos se posicionan como un proceso de abordaje altamente efectivo para propiciar la convivencia escolar en poblaciones de niños, por su proceso de intervención lúdica que conlleva a vincular al niño en el proceso de aprendizaje de conductas favorables, contribuyendo al desarrollo infantil (Garaigordobil, 2003), tanto en su desarrollo

social mediante la promoción de la socialización funcional, como en su desarrollo emocional al generar medios de expresión afectiva no punitiva y de autocomprensión emocional, y en el desarrollo intelectual, al estimular procesos cognitivos claves para la comprensión del juego (Garaigordobil, 2017).

Por ello se plantea: ¿Cuál es el impacto de la propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020? En respuesta a esta interrogante, la justificación responde a los niveles establecidos por Hernández, Fernández y Baptista (2014): a nivel práctico: la investigación tiene un alcance en la praxis del profesional que desempeña labores en la población de interés, debido a que propone una intervención factible que responde al escenario; a nivel metodológico: el trabajo de investigación aporta a los procesos metodológicos a seguir dentro del diseño descriptivo-propositivo, al cumplir las normativas APA, por consiguiente, presenta un antecedente, y a nivel teórico: el estudio realiza una exploración y presentación de aspectos teóricos de la convivencia escolar, así también de los juegos cooperativos, en una estructura de tesis, que logrará ser referencial tanto para los alumnos, como para los profesionales que pretendan ahondar en las teorías que fundamentan ampliamente las variables.

De este modo, se estipula como objetivo general: diseñar una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020; y como objetivos específicos: identificar los niveles de convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020; identificar los niveles de las dimensiones de convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020; fundamentar el programa de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020; y elaborar una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020. La presente investigación la hipótesis es implícita por tratarse de una investigación descriptiva - propositiva.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, Osornio-Callejas (2016) expuso una investigación propositiva con el objetivo de proponer una experiencia de juegos cooperativos para alcanzar la convivencia escolar y la paz en niños de una institución de Aculco, México, como instrumento para medir el avance se planteó el proceso de autorreflexión. Los resultados proponen un programa conformado por 10 sesiones donde se trabajó según sesión, 1 inducción a la convivencia, 2 técnica social de confianza, 3 técnica para la cooperación social, 4 técnica para promover la igualdad, 5 técnica de vinculación humana, 6 técnica para propiciar los derechos humanos, 7 técnica vivencial a favor de la solución de conflictos, 8 técnica cognitiva a favor de la solución de conflictos, 9 técnica social a favor de la solución de conflictos, 10 técnica reflexiva a favor de la solución de conflictos. Concluyéndose que la cooperación resulta efectiva para promover la convivencia escolar saludable entre niños.

Asimismo, Rodríguez (2017) ejecutó una investigación descriptiva-propositiva para investigar la convivencia en los juegos grupales de recreo en 70 niños de Quito, Ecuador, y se propuso el uso de una ficha de observación como instrumento. Los resultados reportaron que el 36% de los niños siempre se ven aislados de sus compañeros, asimismo el 31% siempre agrade verbalmente, de igual manera el 31% siempre agrade físicamente, el 33% nunca comparte objetos, frente a un conflicto el 31% casi siempre acude a un adulto mientras que el 31% nunca acude a un adulto, seguidamente el 28% rara vez respeta los sentimientos de los otros niños ante el 23% que nunca lo hace, por otro lado el 24% nunca pide disculpas, el 31% siempre se comporta egoísta. Frente a lo obtenido, se plantea como indicadores de abordaje plantear un abordaje en 3 momentos, el primero corresponde a un sistema de convivencia (establecer normas, reglas y también sanciones), el segundo un espacio formativo (desarrollo de valores), y el tercero el comportamiento (promover el compañerismo, la resolución de problemas, y la interacción). Se concluye que la apertura de juegos colaborativos permite impulsar una convivencia favorable.

Sáez, Lavega - Burgues, March-Janés y Serna (2018) realizaron un estudio descriptivo-propositivo con el objetivo de transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en educación primaria en 43 niños de Lleida, España, como test se utilizó las notas de campo narrativa. Los resultados descriptivos evidencian que un 53.3% presenta agresión verbal, un 30.7% agresión mixta, y el 16% agresión física, donde el generador del conflicto de nivel alto corresponde al 40.9% de los hombres y a el 29.3% de las mujeres. Resultados que hacen implementar una propuesta de intervención, con un total de 42 sesiones, que conciernen al juego de pases mediante conductas sociales, en las áreas, verbal (acuerdo en el uso de estrategias grupales y acatamiento de reglas de convivencia) y de motricidad (participación, colaboración recíproca, defensa de los derechos, y soporte frente al desafío). Se concluye que el juego colaborativo logra transformar el conflicto en un contexto de convivencia factible.

A nivel nacional, Daza (2019) quien conllevó un estudio con el interés de reportar cómo los juegos cooperativos permiten mejorar paulatinamente la convivencia escolar, en una muestra heterogénea de 20 niños de 5 años de Huánuco, Perú. En lo descriptivo de observa que la convivencia escolar se posiciona en un nivel en Proceso para el 50% de los niños, seguido por un 35% que se posiciona para un nivel de Inicio, en tanto, posterior a la ejecución del abordaje basado en los juegos cooperativos se logra resaltar que la convivencia escolar se posiciona en un nivel de Previsto para el 50% de la muestra, seguido por un 40% en Proceso y un 10% en Inicio, asimismo, la prueba de significancia estadística arroja en la comparación del pre y post test un valor de $p < .05$. Se concluye que los juegos cooperativos logran generar una mejoraría en la convivencia escolar.

Asimismo, Haro (2019) realizó un estudio interesado en obtener la relación entre los Juegos cooperativos y la conducta agresiva en una muestra de 90 niños de 7 a 9 años de edad de una institución del distrito El Porvenir, Perú. Los resultados obtenidos para los juegos cooperativos distinguen un nivel Alto con el 51.11% seguido por el Medio con el 31.11%, asimismo la Agresividad

reporta un nivel Alto para el 54.44%, seguido por el Medio con el 31.11% y el Bajo con el 14.44%, en cuanto a la relación obtenida se observa un $Rho = -.84$ entre los juegos cooperativos y la agresividad, de manera detallada los juegos cooperativos presentan una relación de $Rho = -.76$ con agresividad física, $Rho = .82$ con agresividad verbal. Se concluye que las variables presentan una relación de efecto grande y al mismo tiempo significativa.

Meza (2018) Realizó una investigación para dejar en evidencia de qué manera los juegos cooperativos logran mejorar la convivencia escolar en una muestra de 35 niños de 9 a 11 años de edad de una institución educativa de Trujillo, Perú. Los resultados obtenidos en el pre test evidencian para autonomía social y liderazgo la prevalencia del nivel Inadecuado con el 46%, y en el post test, prevalece el nivel Adecuado con el 49%, seguido por el Muy adecuado con el 40%, en cuanto al trabajo cooperativo en el pre test prevalece el nivel Inadecuado con el 76%, y en el pos test el nivel Muy adecuado con el 74%, para interacción social se observa el nivel Medianamente adecuado con el 74%, seguido en el post test prevalece el Adecuado con el 52%, en tolerancia social en el pre test prevalece el nivel Medianamente adecuado con el 59%, y en el post test el nivel Adecuado con el 52%, en convivencia escolar en el pre test prevalece el grado Medianamente adecuado con el 52%, y en post test el grado Muy adecuado con el 78%, en la prueba de significancia se observa que la comparación entre el pre y post test reporta un valor de $p < .05$. Se concluye que una intervención sustentada en los juegos cooperativos influencia en la convivencia escolar en la niñez.

López (2017) realizó un estudio descriptivo-propositivo para determinar de qué manera el uso del juego cooperativo ayuda a la convivencia escolar de 22 niños de una institución de Piura, Perú. Como instrumentos se utilizó una lista de cotejo y observación de la conducta. Los resultados indican que el 41% de los niños se expresa mediante insultos, el 32% daña bienes materiales, el 23% ataca a otros niños. Resultados que conllevaron a proponer una intervención basado en 18 sesiones y fundamentado por Garaigordobil, donde se inició con la apertura del juego, seguido con el desarrollo de la secuencia del juego y el

cierre, donde se utilizó 5 grupos de metodologías basadas en la didáctica del juego, 1.- las reglas (cumplimiento de reglas), 2.- las normas (seguimiento de indicaciones), 3.- la participación con iniciativa (involucrarse en las actividades), 4.- el cumplimiento de roles (según el papel que cumplía en el juego), y 5.- la actitud cooperativa (ayudar a otros). Se concluye que los juegos de cooperación logran que los niños generen un clima de convivencia positivo.

En cuanto a las bases teóricas se conceptualiza que la convivencia escolar es definida como la acción de convivir con otras personas dentro del entorno escolar; en este sentido, está vinculado con la coexistencia en un contexto donde se realizan actividades similares o complementarias entre sí, por tanto, la convivencia puede ser favorable o desfavorable según las acciones de los agentes que convergen en este medio socializador (Chaparro, Caso, Díaz y Urias, 2012). Entre algunas de las definiciones más recientes, Fierro-Evans y Carbajal-Padilla (2019) definen a la convivencia escolar como el clima que subyace a la interacción entre escolares, el cual establece las normas actitudinales, asimismo las conductas, y los procesos institucionales, a los que el alumnado debe ajustarse dentro del sistema educativo, y para el establecimiento de relaciones, por tanto, resulta importante su desarrollo en las escuelas.

Consecuentemente, se debe revisar su dimensionalidad, los autores Chaparro, Caso, Días y Urias (2012) describen 3: convivencia inclusiva, significa convivir de forma no prejuiciosa, evitando la disgregación de otros a causa de su sexo, rasgos físicos, alguna discapacidad, la edad, o cualquier otro atributo que signifique una característica distinta a los demás, de tal manera, que todos los alumnos son incluidos en el proceso no sólo de la educación, sino también en la socialización que ocurre entre grupos de escolares, en este escenario, los alumnos tienen las mismas oportunidades (Chaparro, et al., 2012). Convivencia democrática, significa la coexistencia entre los miembros de la escuela respetando las normas estipuladas, y asumiendo las directivas de los líderes escolares elegidos por la propia escuela, de tal manera que se asumen responsabilidades, prevalece el respeto, todos participan en la creación de

normas de convivencia, existe una confianza hacia el docente, y cada alumno puede expresar su opinión (Chaparro, et al., 2012). Convivencia pacífica, significa una interacción no conflictiva entre los miembros de la escuela, asimismo, la búsqueda fáctica de soluciones ante la posibilidad de algún problema entre pares o del docente al alumno, de tal manera que proporciona seguridad para sus integrantes, donde se puede establecer relaciones significativas, además de prevalecer un clima de estabilidad y valoración recíproca (Chaparro, et al., 2012).

En consecuencia, la dimensionalidad según Chaparro, et al. (2012) se sustenta en el Enfoque teórico de los principios éticos, los cuales establecen elementos que deben prevalecer para el desarrollo adaptativo del ser humano, en este sentido se pautan 3, el primer principio es la beneficencia, es decir, que el sujeto sea beneficiado con las acciones sociales, de tal manera que se contribuya con el estado de bienestar, como segundo principio está la no maleficencia, es decir evitar los escenarios así como acciones donde se afecte o transgreda a otro ser humano sea física o psicológicamente, y como tercer principio resalta la justicia, que refiere a pautar acciones justas además de equitativas entre los seres humanos, de tal manera que se asuman responsabilidades, y consecuencias sobre actos transgresores.

De esta manera, la convivencia escolar es un atributo sumamente importante para el oportuno funcionamiento del sistema escolar dentro de cualquier sociedad que establece un desarrollo continuo como prioridad educativa. Ante ello, Canal, Ortega, Gómez y Torres (2019) manifiestan que los juegos cooperativos resultan de suma efectividad, debido a que permiten impulsar satisfactoriamente una convivencia que respecta a tres niveles: Nivel básico: refiere el defender los derechos, tomar decisiones, evitar el problema, seguir instrucciones, mantener conversaciones, pedir ayuda, dar instrucciones, escuchar, responder a las acusaciones, solicitar soluciones, ayudar a los demás, entre otros, que serían las particularidades básicas de la convivencia escolar (Yañez, 2015). Nivel intermedio: prestar atención al otro, lograr soportar errores propios, participar voluntariamente, agradecer ante acciones de otros,

disculpase frente acciones erróneas, respetar a los demás sin distinción, rectificarse ante un fallo, cumplir con los pactos realizados, ser perseverante, entre otros, que encaminan a una convivencia fructífera (Yañez, 2015) y Nivel superior: presentar acciones solidarias, colaborar en bien de los demás, brindar soporte ante situaciones de crisis, evitar censurar al otro, comprometerse con las acciones, comprender los afectos de los demás, evitar el prejuicio, mantener una postura neutral ante un problema, gestionar soluciones factibles ante dificultades (Yañez, 2015).

Por ello, se destaca que el juego cooperativo permite propiciar escenarios de convivencia escolar saludable, debido a su influencia en el desarrollo de las habilidades y competencias sociales tanto en niños como en los adolescentes, que para los escolares resulta beneficioso en cuanto a la interacción mutua y para la adaptación al sistema escolar, resaltando cualidades indispensables que promueven un clima de convivencia positivo, donde cada alumno puede desempeñarse (Samper y Muñoz, 2019).

Por consiguiente, se debe considerar que los juegos cooperativos se definen como el proceso lúdico, dinámico donde los participantes interactúan con la finalidad de ejecutar un determinado juego, por lo cual utilizan recursos como la comunicación, la escucha, el análisis, la destreza motora, entre otros para lograr su realización, de tal manera, que se logra desarrollar y también aprender destrezas como la cooperación, la reciprocidad, el liderazgo, la valía personal, la perseverancia, la asertividad, entre otras cualidades que contribuyen al desarrollo infantil (Garaigordobil, 2003).

Asimismo, los juegos cooperativos según Garaigordobil (2017) se distribuyen en cuatro dimensiones según las implicancias que proporcionan para el desarrollo del niño: desarrollo social, comprende los juegos donde existe una interacción multidireccional entre los niños, de tal manera que las relaciones se aprecian como recíprocas, donde prevalece la participación además del trato amistoso, de tal manera que permite potenciar la negociación como destreza social para solucionar conflictos, desde una postura asertiva, que busca ganar-

ganar, logrando que el propio niño adquiriera estrategias cognitivas a partir de la experiencia del juego. Seguidamente se posiciona el desarrollo moral, como tal logra delimitar entre aquello que corresponde a lo correcto de lo incorrecto, haciendo que el niño logre diferenciar que tipo de conducta es socialmente aceptada y valorada, en este mismo sentido, logre discernir qué tipo de manifestación corresponde a un acto inmoral que atenta contra los demás, y qué no logra aportar al desarrollo moral individual. El desarrollo emocional: corresponde a los juegos que promueven la expresión de los niños, sea de manera verbal o no verbal, haciendo uso de la dramatización u otras dinámicas, que permite la comprensión emocional individual y del otro, de tal manera que engloban actividades propicias para la empatía, asimismo el logro, el dominio personal, la autoestima, la aceptación individual y de los otros, y el bienestar psicológico. Por último, el desarrollo intelectual: conforman los juegos que estimulan la capacidad cognitiva de los niños, mediante el uso de la creatividad, en actividades como el dibujo, la construcción plástica, y en general toda expresión artística, que conlleva a un desarrollo intelectual a partir de la experiencia enmarcada por la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la elaboración y la imaginación, que logran potenciar la atención, asimismo la memoria, la síntesis, el pensamiento asociativo, de igual manera el razonamiento, entre otras capacidades como resultado de los juegos principalmente colaborativos, de tal manera, que a pesar de ser realizados de manera individual, su inserción dentro del grupo logra la cohesión del colectivo.

Por otra parte, lo descrito conlleva a delimitar que los juegos cooperativos se sustentan en el modelo de aprendizaje social, el cual refiere que el ser humano adquiere el repertorio de comportamientos a partir del proceso de observación de la vivencia que experimenta, es decir durante la socialización con otras personas es que se logra ir desarrollando ciertas manifestaciones, siendo entonces el comportamiento el resultado de observar e interactuar en el plano social, a partir del cual se delimita conductas socialmente aceptables (Bandura, 2000).

Bajo este enfoque se delimita qué características de los juegos cooperativos son necesarios para promover una convivencia escolar, éstas son: el proporcionar recreación, que todos los participantes experimenten la victoria, se busca una aceptación mutua entre los miembros del juego, se debe propiciar una confianza recíproca para el desarrollo del juego, se propicia al sentido de unidad para el juego, de tal manera que todos los participantes se sientan satisfechos (Granja, Burgues, Janés y Bardavío, 2018). De igual manera, el juego se realiza sin obligar a nadie, donde no se abandona a otro miembro por tener una cualidad distinta, caracterizando el juego por generar autoconfianza, asimismo la habilidad para perseverar a pesar de la dificultad que presente, y sobre todo una participación equitativa para todos los miembros (Fernández, 2019).

Siendo que bajo estas características los programas orientados al abordaje de situaciones conflictivas en los entornos educativos, se logran controlar, generando espacios de convivencia armoniosa, donde los docentes junto a los progenitores indudablemente juegan un rol altamente importante en la niñez y adolescencia (Vega, 2018; Segura, 2014). Debido a que logran proporcionar espacios seguros para el desarrollo no sólo escolar, sino también del propio sujeto (Fierro, 2013).

En su contraparte se debe evitar el desarrollo de juegos competitivos, los cuales no propician la convivencia escolar, sino promueven el enfrentamiento, la discrepancia y emociones de oposición entre los sujetos que participan en su dinámica (Díaz y Sime, 2016), en este sentido las características a evitar son, que existan ganadores y perdedores, asimismo, evitar la exclusión de los miembros del entorno debido a la ausencia de alguna cualidad, el generar desconfianza en los jugadores al no cumplirse lo que se ofrece, evitar que durante el juego los perdedores se conviertan en observadores, además, se debe evitar celebrar sólo a los ganadores, siendo estas las particularidades más importantes que se debe evitar dentro del juego colaborativo, debido a que representan una metodología competitiva, la cual no tiene implicaciones favorables para una convivencia escolar armoniosa, como finalidad esencial

dentro de toda escuela orientada al desarrollo socio-educativo (Arévalo-Sánchez, 2016).

Desde otra postura, los juegos colaborativos ya en el desarrollo práctico de la didáctica, deben partir desde el diagnóstico situacional, es decir, el identificar qué aspectos dentro del contexto escolar se encuentran afectados por conductas o manifestaciones que irrumpen en la convivencia escolar, luego de ello, continuar con la elaboración de los juegos que respondan a estas necesidades, lo cual deja en claro que los juegos colaborativos no se realizan sin dirección, sino deben responder a una realidad tangible (Cobaleda, Burgos y Conde, 2017).

En cuanto al desarrollo de los propios juegos, también se debe considerar que para influir en la convivencia escolar, deben iniciar con juegos relativos al establecimiento de la confianza entre los participantes, de tal manera que se promueva la integración paulatina, la aceptación y las relaciones viables, luego de ello concibe insertar juegos que permitan desarrollar el atributo deseado para disminuir la problemática, los mismos que deben estar acordes a las capacidades de todos, para luego desarrollar juegos complementarios y de cierre (Cárdenas, et al., 2020).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de estudio es aplicado, como tal se orienta a establecer a través del juicio científico, las rutas (técnicas, protocolos y procesos) por los cuales se puede atender un vacío de conocimiento y así satisfacer necesidades prácticas. (Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e innovación tecnológica [CONCYTEC], 2018).

En cuanto al diseño, es descriptivo-propositivo, según Hurtado (2000) primero plantea diagnosticar el contexto de dónde se asume la problemática, de tal manera que se describe la situación de la población, en segundo lugar, acorde a esta descripción se trazan actividades para reducir la problemática o promover una característica deseada en la población, realizando así una propuesta, la cual no es ejecutada, más si elaborada detalladamente.

3.2. Operacionalización de las variables

Variable dependiente: Convivencia escolar

Definición conceptual: Es la acción de convivir con otras personas dentro del entorno escolar, en este sentido está vinculado con la coexistencia en un contexto donde se realizan actividades similares o complementarias entre sí, por tanto, la convivencia puede ser favorable o desfavorable según las acciones de los agentes que convergen (Chaparro, et al., 2012).

Definición operacional: Se asume la definición referida a las puntuaciones obtenidas por el Cuestionario de Convivencia Escolar (Chaparro, et al., 2012).

Dimensiones e Indicadores: Convivencia inclusiva (integración entre

pares, no diferenciar entre pares, realización de las actividades equitativas, interacciones recíprocas), Convivencia democrática (respeto de normas, acordar reglas, asumir lineamientos de convivencia establecidos, atención a las diversas expresiones de posturas). Convivencia pacífica (relaciones positivas, búsqueda de soluciones, soporte recíproco, lazos de confianza, aprecio mutuo (Chaparro, et al., 2012).

Escala de medición: Intervalo

Variable independiente: Programa de Juegos Cooperativos

Definición conceptual: Los juegos cooperativo son el proceso lúdico dinámico donde los participantes interactúan con la finalidad de ejecutar un determinado juego, por lo cual utilizan recursos como la comunicación, la escucha, el análisis, la destreza motora, entre otros para lograr su realización, de tal manera, que se logra desarrollar y también aprender destrezas como la cooperación, la reciprocidad, el liderazgo, la valía personal, la perseverancia, la asertividad, entre otras cualidades que contribuyen al desarrollo infantil (Garaigordobil, 2003).

Definición operacional: Responde al desarrollo de las sesiones del programa, el cual a su vez responde a los resultados descriptivos, y enmarca la propuesta.

Dimensiones e Indicadores: Desarrollo Social, desarrollo emocional, desarrollo moral y desarrollo intelectual. Se delinearán un total de 12 sesiones incluidas la sesión de pretest y la sesión de postest.

Escala de medición: Nominal

3.3. Población, muestra y muestreo

Población: Conformada por 60 estudiantes varones, de 10 a 12 años de edad, que cursan el quinto y sexto grado de educación primaria en la Institución Educativa N.º 82736 “Manuel Sánchez Díaz” de la Provincia de San Miguel, Región Cajamarca, en el año 2020.

Criterios de Inclusión: Niños de 10 a 12 años de edad, niños que decidan voluntariamente ser partícipes del estudio y niños que puedan participar en la recolección de datos.

Criterios de Exclusión: Niños que opten por no participar en el estudio, niños que no puedan participar de la recolección de datos y aquellos niños que no terminen el test o marquen dos opciones en una pregunta.

La muestra: Debido al tamaño específico del universo se optó por utilizar una muestra censal, la cual se refiere, a la ejecución de la investigación sobre toda la población, por tanto, se descarta la selección de un grupo representativo, en este sentido el tamaño muestral se conforma por todos los sujetos de la población que se ajusten a los criterios para la selección (López, 1998).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recogida de información se utilizó la encuesta, la misma que tiene como finalidad recoger un determinado tipo de datos, los mismos que están acorde al objetivo del estudio, por ello, el instrumento también debe estar previamente adaptado a la realidad, y que además debe ser aplicado por un personal competente en los propósitos que persigue el estudio, por los cuales se realiza la recolección de datos (Ther, 2017).

El cuestionario de convivencia escolar es el instrumento seleccionado, creado para poblaciones de niños de 8 años en adelante, cuenta con 25 ítems, los cuales se dividen en 3 dimensiones (Convivencia inclusiva, convivencia democrática, convivencia pacífica), con una escala de respuesta de 4 alternativas (nunca, pocas veces, frecuentemente y siempre), su aplicación puede realizarse de forma personal, o de manera grupal, con un tiempo de 15 minutos para el desarrollo, como materiales del test se requiere, lápiz y borrador. La validez que ostenta es mediante el criterio de jueces, que alcanza valores $>.80$, asimismo validez de constructo por el análisis factorial exploratorio, que reporta una varianza acumulada del 50%, además de comunalidades y saturaciones por encima de $.30$. Asimismo, la confiabilidad por consistencia interna del alfa estima un coeficiente total de $.94$

Para el presente estudio el instrumento fue revisado por tres expertos a fin de buscar su validez. Dicha responsabilidad recayó de modo intencional en doctores que cuentan con una solvencia ética y profesional acorde al estudio, quienes de manera individualizada revisaron a detalle las características del instrumento en función a la pertinencia, relevancia y claridad del contenido de los ítems. Los que a su vez reportaron que el instrumento tiene suficiencia y es aplicable.

Asimismo, la confiabilidad del instrumento se determinó mediante el Alfa de Cronbach a una prueba piloto, proceso que se basa en el análisis de la consistencia interna y que fue adaptado teniendo como base las características de la investigación. En tal sentido se obtuvo un Alfa de Cronbach total de $0,86$.

3.5. Procedimiento

Primero, se extendió una carta de presentación (Anexo 01) a la institución educativa señalada como realidad de interés, documento

donde se explicó los lineamientos y objetivos del estudio, así como los procedimientos a ejecutar.

Segundo, habiéndose aprobado la realización de la tesis, se procedió a la coordinación con los docentes responsables de cada aula y los padres de familia de los alumnos para la aplicación del instrumento de manera presencial o virtual, extendiéndose a estos últimos un consentimiento informado (Anexo 02); de igual manera, al niño se le explicó en términos acordes a su edad, cada uno de los lineamientos del estudio.

Tercero, a los padres y alumnos que aceptaron participar de la investigación, se procedió a la administración del instrumento de medición (Anexo 03). En tal sentido, cada docente de aula citó a sus alumnos o padres de dichos alumnos para que recogieran la encuesta física, y la devolvieran resuelta posteriormente, según les sea factible; en los casos de no poder acudir a recoger dicha encuesta, esta se le envió vía WhatsApp, devolviéndola resuelta también por este mismo medio. En ambas situaciones la evaluadora estuvo disponible para brindar la guía pertinente en desarrollo del instrumento o la absolución de alguna duda a través de una llamada telefónica oportuna.

Cuarto, se recogieron los datos proporcionados por la muestra, a continuación, se enumeró cada test, y se elaboró una base de datos para su vaciado y posterior análisis.

3.6. Método de análisis de datos

La información se procesó en Excel Office, para lo cual, se ejecutó la estadística descriptiva, en cuanto a los niveles de la variable convivencia escolar, asimismo su dimensionalidad, dentro de los parámetros descritos como bajo, medio y alto, además se obtuvieron los gráficos de barras y las tablas acorde a los estándares APA.

3.7. Aspectos éticos

Se asumen los principios que señala el código de ética del Colegio de psicólogos del Perú (2017): libre participación: Los niños, así como los padres o tutores, son libre de decidir si participar en el estudio o no, sin que su decisión conlleva a consecuencias para el educando. Confidencialidad: Se salvaguarda la identidad de los participantes, por lo cual, no se revela datos personales, o se publica información personal, siendo que toda información es de uso único de la investigadora. Legitimidad: Se muestran datos transparentes, originales y que reflejan la realidad de estudio, evitando el plagio, la copia, el ocultamiento de información o la modificación de resultados para beneficios propios o de terceros. De igual manera se considera hacer prevalecer los principios bioéticos, como la Justicia, asimismo la beneficencia y la no maleficencia (Potter, 1970).

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Distribución de frecuencias y porcentajes según niveles de la variable convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca (n=60)

Nivel	Convivencia escolar	
	f	%
Alto	52	86.67
Medio	7	11.67
Bajo	1	1.67
Total	60	100.00

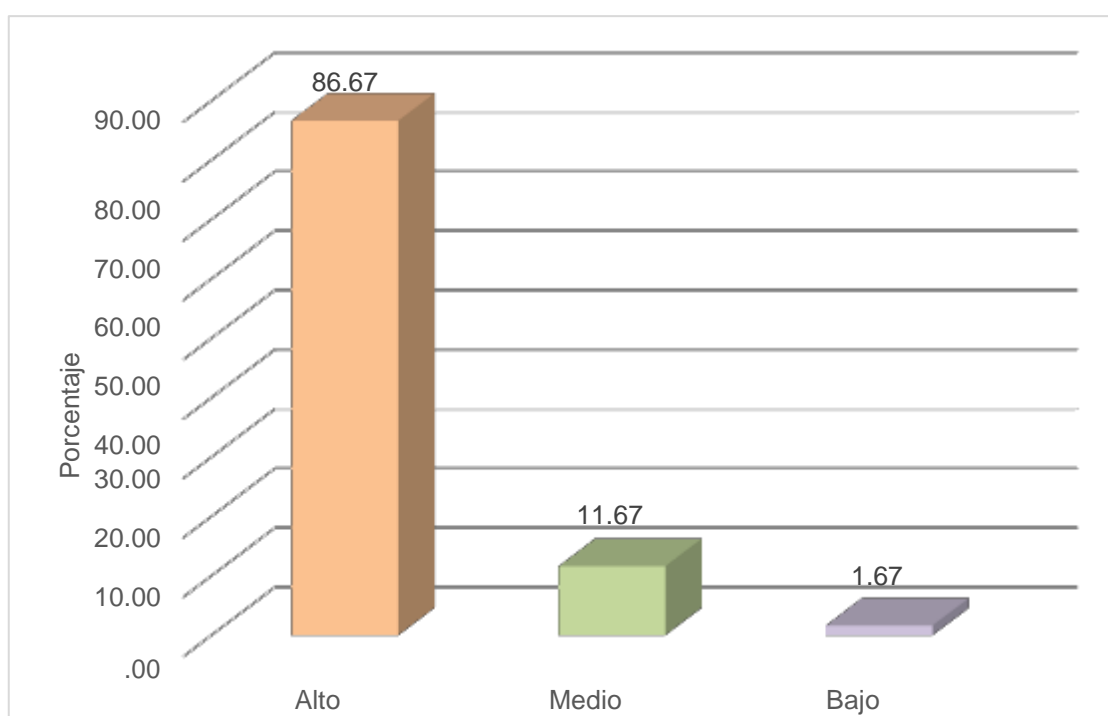


Figura 1. Distribución de porcentajes de la variable convivencia escolar

En la tabla y figura 1, se observa que en la variable convivencia escolar del total de participantes el 86.67 se ubica en el nivel alto, seguido del 11.67% que se sitúa en el nivel medio y solo el 1.67% en el nivel bajo.

Tabla 2

Distribución de frecuencias y porcentajes según niveles de la dimensión convivencia inclusiva en niños de una institución educativa de Cajamarca (n=60)

Nivel	Convivencia inclusiva	
	f	%
Alto	51	85.00
Medio	8	13.33
Bajo	1	1.67
Total	60	100.00

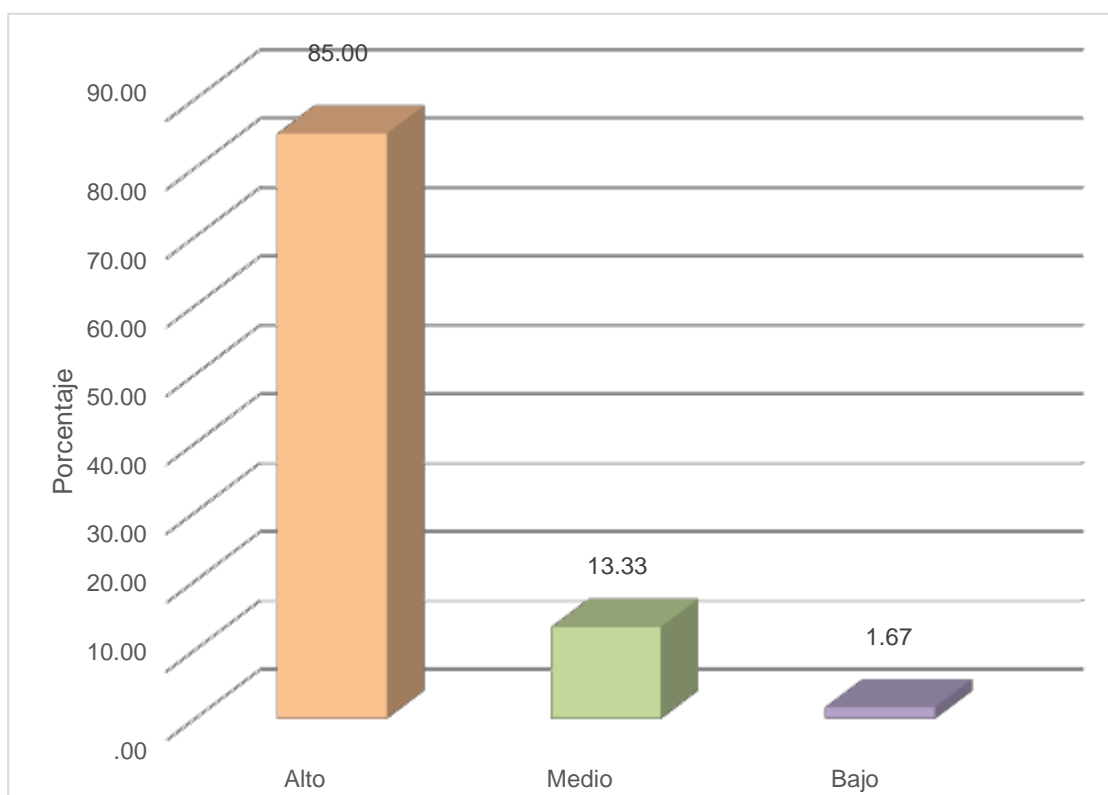


Figura 2. Distribución de porcentajes de la dimensión convivencia inclusiva

En la tabla y figura 2, se muestra que en la dimensión convivencia inclusiva del total de participantes el 85% se sitúa en el nivel alto, seguido del 13.33% que se distribuye en el nivel medio y solo el 1.67% en el nivel bajo.

Tabla 3

Distribución de frecuencias y porcentajes según niveles de la dimensión convivencia democrática en niños de una institución educativa de Cajamarca (n=60)

Nivel	Convivencia democrática	
	f	%
Alto	53	88.33
Medio	7	11.67
Bajo	0	.00
Total	60	100.00

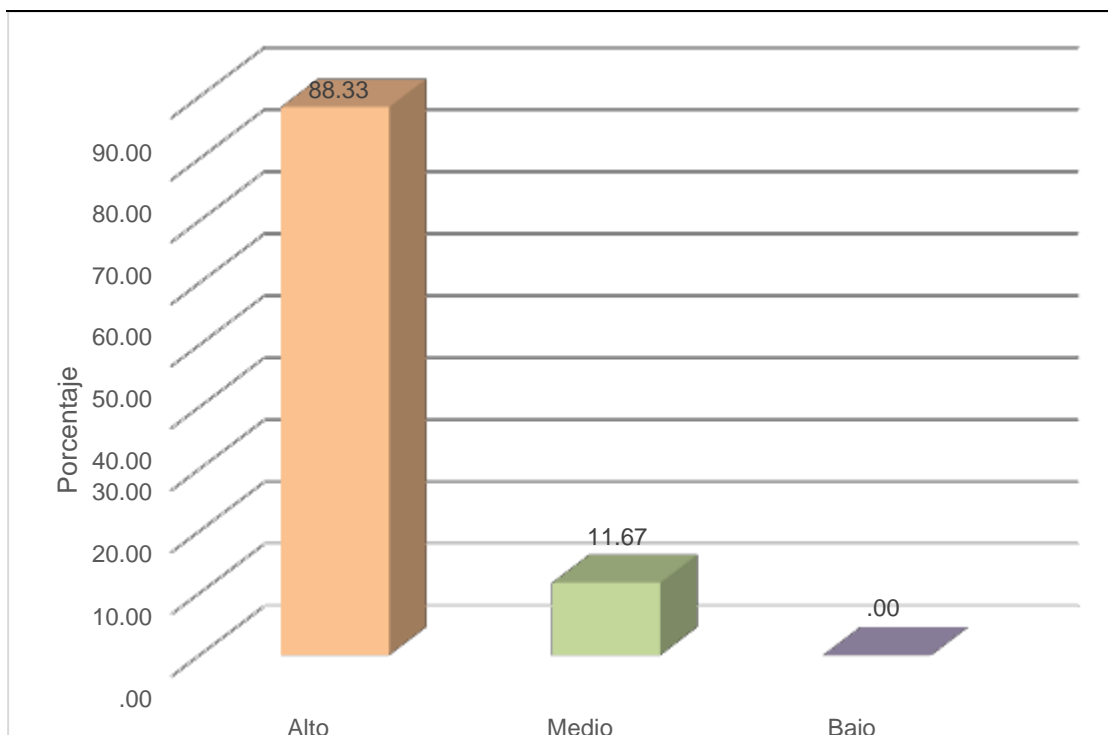


Figura 3. Distribución de porcentajes de la dimensión convivencia democrática

En la tabla y figura 3, se muestra que en la dimensión convivencia democrática del total de participantes el 88.33% se ubica en el nivel alto y el 11.67% en el nivel medio, no obstante, ningún participante se sitúa en el nivel bajo.

Tabla 4

Distribución de frecuencias y porcentajes según niveles de la dimensión convivencia pacífica en niños de una institución educativa de Cajamarca (n=60)

Nivel	Convivencia pacífica	
	f	%
Alto	50	83.33
Medio	10	16.67
Bajo	0	.00
Total	60	100.00

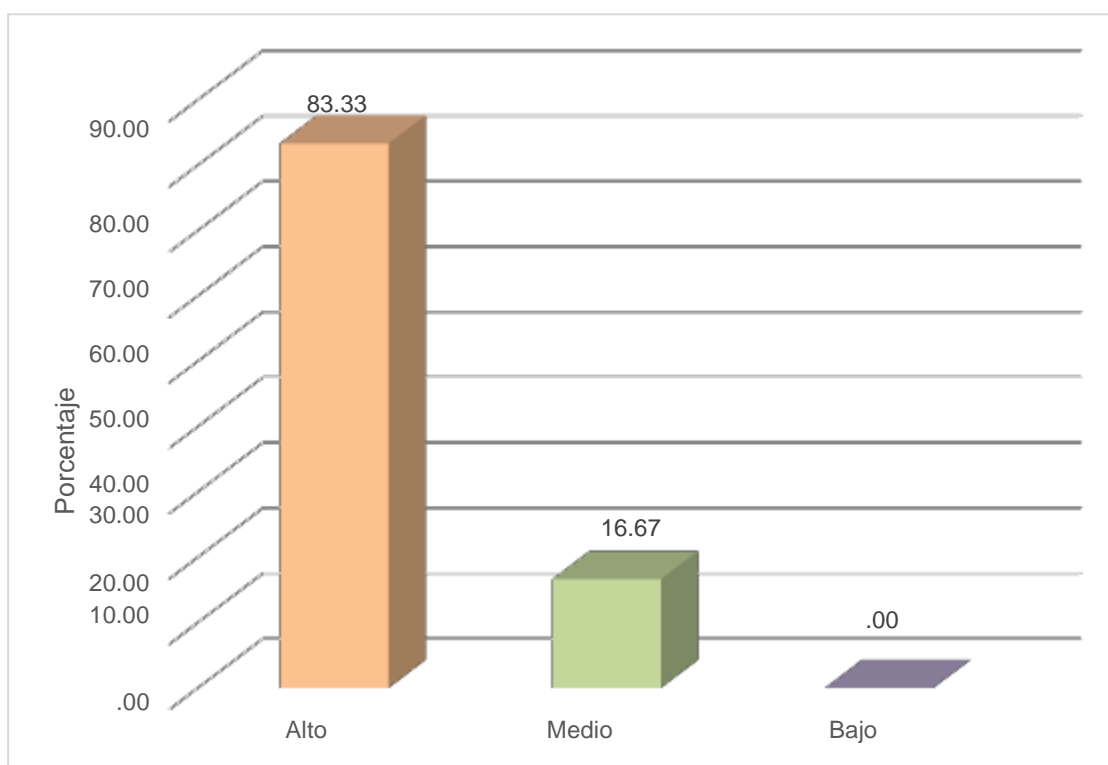


Figura 4. Distribución de porcentajes de la dimensión convivencia pacífica

En la tabla y figura 4, se evidencia que en la dimensión convivencia pacífica del total de participantes el 83.33% se sitúa en el nivel alto y el 16.67% en el nivel medio, empero, ningún participante se ubica en el nivel bajo.

V. DISCUSIÓN

El estudio de diseño descriptivo-propositivo se encaminó a lograr como objetivo general, diseñar una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en una muestra de 60 niños de 10 a 12 años de edad de una institución educativa de Cajamarca, 2020, cuya realización se conllevó a partir del desarrollo de los objetivos específicos a continuación descritos.

Inicialmente se identificó los niveles de convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020, con hallazgos que destacan como en la variable convivencia escolar del total de participantes el 86.67 se ubica en el nivel alto, seguido del 11.67% que se sitúa en el nivel medio y sólo el 1.67% en el nivel bajo. En esta línea, en la convivencia inclusiva del total de participantes el 85% se sitúa en el nivel alto, seguido del 13.33% que se distribuye en el nivel medio y sólo el 1.67% en el nivel bajo; asimismo en la convivencia democrática del total de participantes el 88.33% se ubica en el nivel alto y el 11.67% en el nivel medio, no obstante, ningún participante se sitúa en el nivel bajo, y por último en la convivencia pacífica del total de participantes el 83.33% se sitúa en el nivel alto y el 16.67% en el nivel medio, empero, ningún participante se ubica en el nivel bajo.

Los resultados permiten señalar la prevalencia de niveles altos para la acción de convivir con otras personas dentro del entorno escolar, en un sentido de coexistencia en un contexto donde se realizan actividades similares o complementarias entre sí, convirtiendo en un escenario de convivencia no prejuiciosa, justa y estable entre los agentes que convergen en este medio educativo (Chaparro, Caso, Díaz y Urias, 2012). De esta manera, se observa un clima propicio para la interacción entre escolares, donde se asumen las normas actitudinales, las conductas, y los procesos institucionales, reflejando como el alumnado se ajusta al sistema social y educativo (Carbajal-Padilla, 2019).

En relación a los antecedentes, se observa discrepancia en los resultados obtenidos por Rodríguez (2017), quien al ejecutar un estudio descriptivo-

propositivo en 70 niños de Quito, Ecuador, reportó que el 31% agrede verbalmente, el 31% agrede físicamente, y el 31% siempre se comporta de manera egoísta, así también, Sáez et al. (2018) en una muestra de 43 niños de Lleida, España, obtuvieron que un 53.3% presenta agresión verbal, y el 16% agresión física, de igual forma, López (2017) en 22 niños de Piura, Perú, reportó que el 41% expresa insultos, el 32% daña bienes y el 23% ataca a otros niños, resultados divergentes que son atribuidos a las realidades distintas, debido a que la tesis se ejecutó en niños sin conflictos significativos en la convivencia escolar, mientras que los antecedentes mencionados refiere una delimitación problemática previa dentro del entorno. Ello se reafirma al revisar trabajos previos ejecutados en poblaciones de niños con desarrollo socio-escolar sin problemas significativos en la convivencia escolar, como Daza (2019) quién para 20 niños de Huánuco, Perú, reportó que la convivencia escolar se posiciona en un nivel en proceso para el 50%, asimismo, Haro (2019) en 90 niños de El Porvenir, Perú, evidencia una convivencia escolar de nivel alto en el 51.11%, seguido por el nivel medio en el 31.11%, siendo resultados que convergen con el estudio ejecutado.

Los resultados encaminan a sustentar que dentro de contextos donde no se presenta de manera frecuente problemáticas previas o factores de riesgo manifiestos, por lo general prevalece niveles propicios de convivencia escolar a favor de los niños, en tanto, dentro de escenarios donde el niño se encuentra en una situación de notable vulnerabilidad, o donde los afluentes sociales se caracterizan por patrones negativos como la agresividad, es más frecuente que la convivencia escolar sea de caracterización negativa (Gutiérrez-Cobo et al., 2017).

Como siguiente objetivo, se fundamentó el programa de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020, como tal, se basa en la teórica del Aprendizaje Social, la cual expone que la adquisición de conductas encaminadas a propiciar el desarrollo de la convivencia escolar es el resultado de un proceso de observación dentro del sistema social, donde se perciben conductas socialmente aceptables, que son validadas por el grupo de pares y

al mismo tiempo tienen utilidad para lograr lo deseado, como premisas que encaminan a la selección de un determinado patrón conductual para ser insertado en el propio comportamiento, expresado posteriormente en el medio interactivo en consecuencia, el aprendizaje se realiza por observación y participación social (Bandura, 2000).

En base a esta teoría se logra sustentar cómo el enfoque de intervención propuesto por Garaigordobil (2017) logra el desarrollo del programa de juegos cooperativos a favor de la convivencia escolar, teniendo en cuenta actividades encaminadas al desarrollo de 4 acápites, el primero corresponde al desarrollo social, que comprende los juegos donde existe una interacción multidireccional entre los niños, de tal manera que las relaciones se aprecian como recíprocas, el segundo es el desarrollo moral, de lo correcto e incorrecto, que perfila la conducta prosocial del niño, de tal manera que su comportamiento este orientado a buenas prácticas sociales, el tercero comprende el desarrollo emocional, corresponde a los juegos que promueven la expresión de los niños, sea de manera verbal o no verbal, haciendo uso de la dramatización u otras dinámicas, que permite la comprensión emocional individual y del otro, en tanto el último corresponde al desarrollo intelectual, constituye los juegos que estimulan la capacidad cognitiva de los niños, mediante el uso de la creatividad, en actividades como el dibujo, la construcción plástica, y en general toda expresión artística, que conlleva a un desarrollo intelectual a partir de la experiencia.

Fundamentación que también fue sustento en diversos estudios, como Osornio-Callejas (2016) quien se apoyó en una metodología vivencial orientada a la cooperación a favor de una convivencia saludable entre niños, asimismo Rodríguez (2017) fundamenta su estudio en el sistema de convivencia por medio del juego, de igual forma Sáez et al. (2018) fundamenta la realización de su investigación en los juegos de pases mediante conductas sociales, y Daza (2019) quien sustenta su estudio en el fundamento de los juegos cooperativos. Lo expuesto conlleva a analizar como los juegos cooperativos se han convertido en un fundamento sólido para el conjunto de actividades

psicoeducativas encaminadas al desarrollo de una convivencia escolar saludable, de tal forma que se ajusta a las exigencias de las diversas problemáticas de interacción entre niños, convirtiéndose en un enfoque viable para su utilización (Garaigordobil, 2003).

Como último objetivo se elaboró una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020, de esta manera se construyó un programa constituido por 12 sesiones, las cuales perseguían como objetivo central desarrollar los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños, asimismo de manera específica se planteó, evaluar la convivencia escolar antes del desarrollo de los juegos cooperativos; también promover los juegos cooperativos para la convivencia inclusiva, impulsar los juegos cooperativos para la convivencia democrática, estimular los juegos cooperativos para la convivencia pacífica, y por último evaluar la convivencia escolar después del desarrollo de los juegos cooperativos, cuyo desarrollo se fundamenta en las aportaciones de Garaigordobil (2017) en cuando a actividades lúdicas orientadas a la cooperación en niños, las cuales, según la evidencia tiene un impacto importante en la convivencia dentro de la escuela.

De esta manera, la propuesta de intervención plantea 2 sesiones orientadas a la recolección de datos referentes al pre y posttest, con lo que respecta a la convivencia inclusiva se propone como 4 juegos cooperativos, correspondientes a: “¿Qué somos?”, “¿Quién soy? Objeto, animal, personaje o planta”, “Una palabra mil historias”, y “Si yo fuera... ¿Tú que serías?”, las cuales se encaminan a un desarrollo que comprende conductas paulatinamente inclusivas por parte de los niños, haciendo uso del juego colaborativo. De igual forma para la convivencia democrática se realizó como actividades “Definición de palabras”, “Venimos del norte y queremos trabajar”, y “Medios de transporte con cuerpos humanos”, siendo juegos que permite el desarrollo de una conducta justa, equitativa y participativa entre los niños, encaminada a manifestaciones democráticas dentro del plano escolar. Por último, para la convivencia pacífica, se realizó las actividades “Tres deseos en el país de la

fantasía”, “Animales de cuerpos humanos”, y “Cuentos Morales”, como tal se encamina al desarrollo de prácticas orientadas a la solución de problemas, con la finalidad de adquirir medios para mantener relaciones pacíficas con los demás niños, siendo en este sentido un desarrollo del programa encaminado a favorecer a la forma como los niños interactúan.

De igual manera, Osornio-Callejas (2016) propuso un programa a favor de la convivencia escolar, en cuando a la convivencia pacífica también destacó técnicas orientadas a la solución de problemas, para la convivencia inclusiva planteó técnicas a favor de la igualdad, asimismo para el establecimiento de conductas democráticas se encaminó a técnicas de vinculación humana y técnicas para propiciar los derechos humanos, asimismo el estudio de Sáez et al. (2018) desarrolló para la convivencia juegos orientados a la colaboración recíproca, a la defensa de los derechos, a la coordinación social y al transformar el conflicto, en esta misma línea Daza (2019) también demostró que los juegos cooperativos logran generar una mejoraría en la convivencia escolar, debido a que la evidencia señala como el uso de metodologías lúdicas contribuye a la disminución de prácticas transgresoras, como la agresividad (Haro, 2019), influyendo positivamente a la convivencia escolar (Meza, 2018).

En este sentido el uso de metodologías dentro del marco de los juegos cooperativos permite que los niños logren el paulatino desarrollo de aquellas particularidades necesarias para la prevalencia de una convivencia escolar saludable, donde cada estudiante es un agente que promueve este escenario de manera altamente satisfactoria (Garaigordobil, 2017).

Ante todo, lo expuesto la investigación presenta un aporte al campo práctico, al generar una propuesta que se ajusta a la realidad de la población de interés, referente al grupo de niños de San Miguel de Cajamarca, logrando así perfilar un recurso relevante para una praxis efectiva, además de ello se resalta el aporte en lo teórico al generar revisar y corroborar vertientes teóricas, y por último en lo metodológico al propiciar un precedente al campo de la investigación.

VI. CONCLUSIONES

- 6.1.** Se diseñó una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en una muestra de 60 niños de 10 a 12 años de una institución educativa de Cajamarca, 2020, con un aporte práctico, teórico, metodológico y social.
- 6.2.** Se identificó los niveles de convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020, se obtuvo la prevalencia del nivel alto para el 86.67%, seguido del 11.67% en un nivel medio y el 1.67% en el nivel bajo. De igual manera prevalece el nivel alto en la convivencia inclusiva con el 85%, asimismo en la convivencia democrática con el 88.33%, y en la convivencia pacífica con el 83.33%.
- 6.3.** Se fundamentó el programa de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020, como tal, se basa en la Teórica del aprendizaje social, la cual expone que la adquisición de conductas encaminadas a propiciar el desarrollo de la convivencia escolar, es el resultado de un proceso de observación dentro del sistema social referencial.
- 6.4.** Se elaboró una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020, se construyó 12 sesiones, orientadas a evaluar la convivencia escolar antes del desarrollo de los juegos cooperativos, asimismo a promover los juegos cooperativos para la convivencia inclusiva, impulsar los juegos cooperativos para la convivencia democrática, estimular los juegos cooperativos para la convivencia pacífica, y por último evaluar la convivencia escolar después del desarrollo de los juegos cooperativos, mediante las actividades lúdicas orientadas a la cooperación en niños.

VII. RECOMENDACIONES

- Replicar la investigación descriptiva-propositiva en escenarios donde se observe una problemática que requiera el diseño de un programa de abordaje para su posterior intervención, a favor de la salud psicológica de una población determinada.
- Ejecutar el programa propuesto en un tiempo no mayor a los 6 meses, de tal manera que la propuesta diseñada acorde a los resultados se ajuste a la realidad a favor de propiciar la convivencia escolar en los niños.
- Según la necesidad de cada institución, se puede utilizar de la propuesta las sesiones orientadas a la convivencia democrática, inclusiva o pacífica, según la realidad de la población de niños en etapa de escolarización.
- Plantear el desarrollo del estudio dentro del diseño cuasi - experimental, que permite someter a valoración científica la efectividad de la propuesta establecida a partir de los juegos colaborativos, logrando generar un referente sumamente importante para la praxis psicoeducativa.

REFERENCIAS

- Alonso, J. (2015). *Psicología* (3ra ed.). México D.F.: Mc Graw Hill.
- Arévalo-Sánchez, X. (2016). Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas Mexiquenses. *Ra Ximhai*, 12(3), 335-343. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46146811023.pdf>
- Bandura, A. (2000). *Control of human behavior, mental processes and consciousness*. Editorial Lawrence Erlbaum.
- Canal, H., Ortega, F., Gómez, A. & Torres, Y. (2019). Prácticas de convivencia y coexistencia en niños Wayúu: un análisis de sus juegos particulares. *Encuentros*, 17(1), 54-66. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6860598>
- Cárdenas, G., Soto, C. & Becerra, D. (2020) Juegos cooperativos en la convivencia escolar: Análisis desde la interacción entre los actores educativos. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(2). 303-312. Recuperado de: <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2820/2940>
- Casanova, J. (2019). *Gestión Institucional y la convivencia escolar en los estudiantes del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa 2023 "Augusto Salazar Bondy" San Martín de Porres, 2019*. (Tesis para obtener el grado académico de maestro en administración en educación). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Cobaleda, C., Burgos, N. & Conde, R. (2017). Juego cooperativo, conflicto y clima escolar. (Tesis para optar el grado de maestro en educación y pedagogía). Universidad Pontificia Bolivariana, Puerto Carreño, Colombia. Recuperado de: <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3339/EL%20JUEGO%20COOPERATIVO%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Colegio de psicólogos del Perú (2017). *Código de Ética Profesional del Psicólogo Peruano*. Recuperado de:

http://www.cpsp.pe/aadmin/contenidos/marcolegal/codigo_de_etica_del_cp_sp.pdf

Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e innovación tecnológica (2018). *Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica-reglamento RENACYT*. Lima: CONCYTEC. Recuperado: <https://portal.concytec.gob.pe/index.php/informacion-cti/reglamento-del-investigador-renacyt>

Chaparro, A., Caso, J., Días, C. & Urias, E. (2012). *Instrumentos para el autodiagnóstico e intervención en escuelas basados en indicadores de convivencia democrática, inclusiva y no violenta*. Universidad Autónoma de Baja California: Unidad de Evaluación Educativa. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Joaquin_Niebla/publication/326468256_Instrumentos_para_el_autodiagnostico_e_intervencion_en_escuelas_basados_en_indicadores_de_convivencia_democratica_inclusiva_y_no_violenta/links/5b4f982045851507a7ad5e8a/Instrumentos-para-el-autodiagnostico-e-intervencion-en-escuelas-basados-en-indicadores-de-convivencia-democratica-inclusiva-y-no-violenta.pdf

Daza, D. (2019). *Juegos cooperativos para la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa n° 080 de Pumahuasi, Daniel Dlomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco-2019*. (Tesis de pre grado). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Huánuco, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/15367/TESIS%20DAZA%20ALEJANDRO%2c%20DALIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Díaz, S. & Sime, L. (2016). Convivencia escolar: una revisión de estudios de la educación básica en Latinoamérica. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 49(1), 125-145. Recuperado de: <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/801/1321>

- Fernández, B. (2019). *Análisis y valoración de la metodología activa e innovadora de la escuela juegos cooperativos para la mejora de la convivencia*. México D.F.: Metodologías Activas.
- Fierro, M. (2013). Convivencia inclusiva y democrática: Una perspectiva para gestionar la seguridad escolar. *Sinéctica*, 40(1), 01-18. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/998/99827467006.pdf>
- Fierro-Evans, C. & Carbajal-Padilla, P. (2019). Convivencia escolar: Una revisión del concepto. *Psicoperspectivas*, 18(1), 1-14. Recuperado de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/psicop/v18n1/0718-6924-psicop-18-01-00009.pdf>
- Garaigordobil, M (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M (2017). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Granja, U., Burgues, P., Janés, J. & Bardavío, J. (2018). Transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en Educación Primaria. *Universitas Psychologica*, 17(5), 1-13. Recuperado de: <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/17060>
- Gutiérrez-Cobo, M., Cabello, R. y Fernández-Berrocal, P. (2017). Inteligencia emocional, control cognitivo y estatus socioeconómico de los padres como factores protectores de la conducta agresiva en la niñez y la adolescencia. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 88(31), 39-52. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27450136007/27450136007.pdf>
- Haro, W. (2019). *Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los niños de tercer grado de primaria de una institución educativa de El Porvenir, 2018*. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú. Recuperado de:

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31127/haro_ew.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6^{ta} ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.

Hurtado, J. (2000). *Metodología de la Investigación Holística*. Caracas: Fundación Sypal

López, L. (2017). *Uso del juego cooperativo para reducir conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E. "fundación por los niños del Perú" Piura-Piura. 2017*. (Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación, especialidad educación inicial). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3683/JUEGO_S_COOPERATIVOS_CONDUCTAS_AGRESIVAS_LOPEZ_MONTALBAN%20LOURDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López, J. (1998). *Procesos de investigación*. Caracas, Venezuela: Panapo

Mendieta, G. (2015). Informantes y muestreo en investigación cualitativa. *Investigaciones Andina*, 17(30), 1148-1150. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2390/239035878001.pdf>

Meza, M. (2018). *Juegos Cooperativos para mejorar la convivencia escolar en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero*. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú. Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35591/meza_m.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ministerio de Educación (31 de enero, 2020). Números de casos reportados en el SíseVe a nivel nacional. *MINEDU*. Recuperado de: <http://www.siseve.pe/web/>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2019). La violencia y el acoso escolares son un problema mundial, según

un nuevo informe de la UNESCO. *UNESCO*. Recuperado de: <https://es.unesco.org/news/violencia-y-acoso-escolares-son-problema-mundial-segun-nuevo-informe-unesco>

Osornio-Callejas, L. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco. *Ra Ximhai*, 12(3), 415-431. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46146811029.pdf>

Papalia, D., Martorell, G. & Duskin, R. (2017). *Desarrollo humano*. (13 ed). México D.F.: McGrawHill

Potter, V. (1970). *Bioethics bridge to the future*. New York: Prebtis Hall.

Rodríguez, V. (2017). *La convivencia en el recreo escolar y el respeto en los juegos grupales de los niños y niñas del primer año de educación básica de la unidad educativa "Domingo Faustino Sarmiento" del Cantón Pelileo provincia de Tungurahua*. (Tesis para obtener el grado de licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. Recuperado de: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25849/1/Rodr%c3%adguez%20Jim%c3%a9nez%20Ver%c3%b3nica%20Cristina%201804604260.pdf>

Segura, J. (2014). *Propuesta de un programa de familias, para disminuir conductas agresivas en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa la caridad – el porvenir, 2010*. (Tesis de maestría). Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/7502>.

Ther, F. (2017). Ensayo sobre el uso de la encuesta: hermenéutica y reflexividad de la técnica investigativa. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 8(1), 17-27. Recuperado de: <http://revistas.uach.cl/index.php/racs/article/view/1081>

Sáez, U., Lavega-Burgues, P., March-Janés, J. & Serna, J. (2018). Transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en. Educación Primaria. *Universitas Psychologica*, 17(5), 1-13. Recuperado de:

<https://repositori.udl.cat/bitstream/handle/10459.1/65834/028439.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Samper, A. & Muñoz, D. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica* (Tesis de maestría para la especialidad de educador virtual). Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia. Recuperado de: <http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6123/El%20juego%20como%20dispositivo%20para%20fortalecer%20las%20habilidades%20sociales%20en%20la%20convivencia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sarango, T. (2015). *Implementación del Programa Escuela de Padres y su influencia en el Comportamiento de los Estudiantes del 6° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16498 "Túpac Amaru II", Huarango, 2014*. (Tesis para optar el grado de maestro en ciencias). Universidad Nacional de Cajamarca, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1616/TESIS%20IMPLEMENTACION%20DEL%20PROGRAMA%20ESCUELA%20DE%20PADRES%20Y%20SU%20INFLUENCIA%20EN%20EL%20COMPORTAMIENTO%20DE%20LOS%20E.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Yáñez, H. (2015). *Psicólogos para la coexistencia o la convivencia: una reflexión documentada*. México: Memorias.

Vega, D. (2018). *Programa Antibullying "VIDA", para disminuir la agresividad en estudiantes de Educación Primaria Trujillo – 2017*. (Tesis Doctoral). Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.

Villalba, J. (2016). La convivencia escolar en positivo. *Revista Educación y Humanismo*, 18 (30), 92-106. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.17081/eduhum.18.30.1324>

Zabalza, M. (2015). *Diseño y desarrollo curricular*. (9na ed.). Madrid: Editorial Narcea

ANEXOS

Anexo 01:

Carta de presentación

 ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PROFESIONAL CALIFICADA

RECIBIDO
FECHA: 16/10/2020

[Signature]

"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"

Trujillo, 12 de octubre de 2020

CARTA N° 043-V-2020/JEPGT-UCV
Prof. Carlos Martín Alvarado Cubas
Director
Institución Educativa N° 82736 "Manuel Sánchez Díaz" de San Miguel de Cajamarca
Presente. -

ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTOS PARA EL DESARROLLO DE TESIS

Es grato dirigirme a Ud. para saludarle cordialmente, y al mismo tiempo presentar a la estudiante **ALIZ MARTHA LOZANO QUIROZ**, del programa de **MAESTRÍA EN INTERVENCIÓN PSICOLÓGICA**, de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo.

La estudiante en mención solicita autorización para aplicar los instrumentos necesarios para el desarrollo de su tesis denominada: **"PROPUESTA DE INTERVENCIÓN BASADA EN LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2020"** en la institución que Ud. Dirige.

El objetivo principal de este trabajo de investigación es diseñar una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente, aprovecho la oportunidad para expresarle mi consideración y respeto.

Atentamente. -

 ESCUELA DE POSGRADO
UCV
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
DIRECCIÓN DE LA ESCUELA DE POSGRADO-TRUJILLO

[Signature]
DR. CARLOS ENRIQUE VÁSQUEZ LLAMO
Director de la Escuela de Posgrado-Trujillo
Universidad César Vallejo

ADJUNTO:
- Instrumentos de recolección de datos.

Anexo 02:

Consentimiento informado

Consentimiento informado

Yo Aide Romero Romero identificado(a)
con el documento nacional de identidad número 41394814,
manifiesto que mi hijo(a) de iniciales ANR, participará en la
investigación "Propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para
la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca",
desarrollado por la Ps. Aliz Martha Lozano Quiroz, por lo cual declaro que:

- La participación de mi hijo(a) es voluntaria, por ende, se respetará su decisión de participar o no de la investigación, pudiéndome retirar cuando lo considere necesario.
- La participación de mi hijo es anónima, de tal manera, que no se divulgará inadecuadamente.
- He recibido la información necesaria sobre el estudio.
- He realizado todas las preguntas que he tenido y se me brindó respuesta oportuna.

San Miguel, 06 de Octubre del 2020.

Aide Romero

FIRMA

Anexo 03:

Instrumento

CUESTIONARIO DE CONVIVENCIA ESCOLAR

Edad:

Grado:

Sexo: Femenino () Masculino ()

Instrucciones: A continuación, se presentan una serie de preguntas acerca de situaciones que ocurren con frecuencia entre compañeros(as), profesores y autoridades de tu escuela.

Nota: Es importante que sepas que en las preguntas donde se haga referencia a tu escuela puedas considerar tu experiencia del año pasado (2019) para responder; es decir, cuando asistías a tu escuela de manera presencial.

En este cuestionario no existen respuestas ni buenas ni malas, sólo nos interesa que contestes de manera sincera. Para contestar el cuestionario, deberás tomar en cuenta la siguiente escala:

1 = Nunca 2 = Pocas veces 3 = Frecuentemente 4 = Siempre

N°	ÍTEMS	1	2	3	4
Convivencia inclusiva					
1	En las clases tenemos la misma oportunidad de participar varones y mujeres.				
2	En las clases tenemos la oportunidad de preguntar lo que no entendemos.				
3	Los profesores(as) de mi escuela tratan de igual forma a alumnos y alumnas.				
4	En mi escuela apoyan a los estudiantes que tienen problemas escolares.				
5	El personal de mi escuela trata con amabilidad a los estudiantes.				
6	En mi escuela los profesores(as) nos felicitan por nuestro esfuerzo, aunque las cosas no nos salgan bien.				
7	En mi escuela informan a los padres de familia sobre las calificaciones de sus hijos.				
8	En mi escuela cuando algún estudiante necesita apoyo llaman a sus padres.				
9	Los profesores(as) organizan actividades para que nos apoyemos entre compañeros(as)				
10	Los profesores(as) de mi escuela nos ayudan a que todos participemos en el grupo.				
Convivencia democrática					
11	En mi escuela nos enseñan a asumir las consecuencias de lo que hacemos.				
12	En mi escuela existe respeto entre estudiantes y profesores(as).				
13	Los profesores de mi escuela organizan diálogos sobre temas de nuestro interés.				
14	En clases conversamos sobre las razones por las que es necesario tener reglas.				
15	Cuando en mi escuela ocurre algo malo se lo decimos a algún profesor(a).				
16	Los estudiantes de mi escuela confiamos en los profesores(as).				
Convivencia pacífica					
17	En mi escuela los profesores (as) nos hablan con respeto.				
18	En mi escuela nos enseñan a respetar los sentimientos de nuestros compañeros(as).				
19	Los profesores(as) nos enseñan la importancia de tratar a todos por igual.				
20	En mi escuela los profesores(as) nos ayudan a evitar burlas entre estudiantes.				
21	En mi escuela los estudiantes tenemos la confianza de expresar nuestros sentimientos frente a nuestros compañeros(as).				
22	En clase los estudiantes hemos organizado actividades para llevamos mejor entre compañeros.				
23	Mi escuela es un espacio seguro.				
24	En mi escuela podemos hablar y resolver problemas que se presentan entre estudiantes.				
25	Si los profesores(as) cometen un error o se equivocan, se disculpan con los estudiantes.				

Gracias por tu participación.

Anexo 04:

Ficha técnica y escala de calificación del instrumento

FICHA TÉCNICA

Nombre	: Cuestionario de convivencia escolar
Autores	: Chaparro, Caso, Días y Urias
Año	: 2012
Estructura	: 25 ítems
Dimensiones	: 3, convivencia inclusiva, democrática y pacífica
Aplicación	: Individual y colectiva
Tiempo	: 15 minutos
Validez	: Contenido por Criterio de jueces, con valores $>.80$, Estructura interna por el análisis factorial exploratorio, Varianza acumulada del 50%, y saturaciones $>.30$.
Confiabilidad	: Consistencia interna por alfa para el total de $.94$
Adaptación	: Casanova (2019) validez por expertos con $V>.90$ Confiabilidad por alfa de $.89$

Anexo 05:

Validez y Confiabilidad del Instrumento Convivencia Escolar

Validez

<i>Expertos</i>	<i>Suficiencia del Instrumento</i>	<i>Aplicabilidad del Instrumento</i>
Experto 1: Dra. Lina Iris Palacios Serna	Hay suficiencia	Aplicable
Experto 2: Dr. Marco Francisco Becerra Cotrina	Hay suficiencia	Aplicable
Experto 3: Dr. Luis Enrique Vásquez Rodríguez	Hay suficiencia	Aplicable

Confiabilidad

<i>Alfa de Cronbach Total</i>	<i>N.º de Elementos</i>
0.86	25

Puntuación del instrumento según puntos de corte.

Nivel	Dimensiones									
	Convivencia inclusiva			Convivencia democrática			Convivencia pacífica			Convivencia escolar
Alto	31	-	40	19	-	24	28	-	36	76 - 100
Medio	21	-	30	13	-	18	19	-	27	51 - 75
Bajo	10	-	20	6	-	12	9	-	18	25 - 50

Índices de homogeneidad según correlación R corregido y confiabilidad según el coeficiente Alfa del instrumento de convivencia escolar en una muestra piloto (n=20)

factor	Ítem	r_{itc}	α
Convivencia inclusiva	I1	.29	.59
	I2	.29	
	I3	.16	
	I4	.49	
	I5	.14	
	I6	.19	
	I7	.25	
	I8	.41	
	I9	.40	
	I10	.39	
Convivencia democrática	I11	.50	.43
	I12	.24	
	I13	.45	
	I14	.08	
	I15	-.20	
	I16	.22	
	I17	.44	
Convivencia pacífica	I18	.63	.71
	I19	.60	
	I20	.44	
	I21	.33	
	I22	.38	
	I23	.07	
	I24	.44	
	I25	.39	

Nota: r_{itc} =coeficiente de correlación R corregido; α =coeficiente de consistencia interna Alfa

Índices de homogeneidad según correlación R corregido y confiabilidad según el coeficiente Alfa del instrumento de convivencia escolar en la muestra (n=60)

Factor	Ítem	r_{itc}	α
Convivencia inclusiva	I1	.50	.82
	I2	.38	
	I3	.22	
	I4	.54	
	I5	.34	
	I6	.61	
	I7	.51	
	I8	.57	
	I9	.70	
	I10	.67	
Convivencia democrática	I11	.67	.67
	I12	.58	
	I13	.35	
	I14	.27	
	I15	.21	
	I16	.40	
	I17	.25	
	I18	.43	
Convivencia pacífica	I19	.39	.71
	I20	.42	
	I21	.55	
	I22	.55	
	I23	.11	
	I24	.53	
	I25	.25	

Nota: r_{itc} =coeficiente de correlación R corregido; α =coeficiente de consistencia interna Alfa

Experto 1:

ANEXO 1

CARTA DE PRESENTACIÓN

Trujillo, 25 de setiembre del 2020.

Dra. LINA IRIS PALACIOS SERNA

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE CRITERIO DE JUECES


Me es grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo hacer de su conocimiento que siendo estudiante del III ciclo de la Maestría en Intervención Psicológica de la Escuela de posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, se requiere validar el instrumento "Cuestionario de Convivencia Escolar", con el cual recogeré la información necesaria para desarrollar la investigación cuyo título es "Propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca", cuyo objetivo general es diseñar una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca. A una población conformada por niños de 10 a 12 años de cuarto y quinto grados de primaria. Para ello es imprescindible contar con la aprobación de profesionales especializados para poder aplicar el instrumento en mención. He considerado conveniente recurrir a usted por su connotada experiencia en el tema.

Así mismo; adjunto los documentos necesarios para la validación como:

1. Anexo 1 : Carta de Presentación
2. Anexo 2 : Matriz de Operacionalización de la Variable
3. Anexo 3 : Instrumento de investigación (Cuestionario)
4. Anexo 4 : Validación por Criterio de Jueces

Expresándole mi sentimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispone a la presente.

Atentamente



Aliz M. Lozano Quiroz
PSICÓLOGA
C P^o P 22073

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CONVIVENCIA ESCOLAR

N.º	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión 1: Convivencia inclusiva							
1	En las clases tenemos la misma oportunidad de participar varones y mujeres.	X		X		X		
2	En las clases tenemos la oportunidad de preguntar lo que no entendemos.	X		X		X		
3	Los profesores(as) de mi escuela tratan de igual forma a alumnos y alumnas.	X		X		X		
4	En mi escuela apoyan a los estudiantes que tienen problemas escolares.	X		X		X		
5	El personal de mi escuela trata con amabilidad a los estudiantes.	X		X		X		
6	En mi escuela los profesores (as) nos felicitan por nuestro esfuerzo, aunque las cosas no nos salgan bien.	X		X		X		
7	En mi escuela informan a los padres de familia sobre las calificaciones de sus hijos.	X		X		X		
8	En mi escuela cuando algún estudiante necesita apoyo llaman a sus padres.	X		X		X		
9	Los profesores(as) organizan actividades para que nos apoyemos entre compañeros(as)	X		X		X		
10	Los profesores(as) de mi escuela nos ayudan a que todos participemos en el grupo.	X		X		X		
	Dimensión 2: Convivencia Democrática							
11	En mi escuela nos enseñan a asumir las consecuencias de lo que hacemos.	X		X		X		
12	En mi escuela existe respeto entre estudiantes y profesores(as).	X		X		X		
13	Los profesores de mi escuela organizan diálogos sobre temas de nuestro interés.	X		X		X		
14	En clases conversamos sobre las razones por las que es necesario tener reglas.	X		X		X		
15	Cuando en mi escuela ocurre algo malo se lo decimos a algún profesor(a).	X		X		X		
16	Los estudiantes de mi escuela confiamos en los profesores(as).	X		X		X		

Dimensión 1: Convivencia pacífica		SI	NO	SI	NO	SI	NO
17	En mi escuela los profesores (as) nos hablan con respeto.	X		X		X	
18	En mi escuela nos enseñan a respetar los sentimientos de nuestros compañeros(as).	X		X		X	
19	Los profesores nos enseñan la importancia de tratar a todos por igual.	X		X		X	
20	En mi escuela los profesores(as) nos ayudan a evitar burlas entre estudiantes.	X		X		X	
21	En mi escuela los estudiantes tenemos la confianza de expresar nuestros sentimientos frente a nuestros compañeros(as).	X		X		X	
22	En clase los estudiantes hemos organizado actividades para llevamos mejor.	X		X		X	
23	Mi escuela es un espacio seguro.	X		X		X	
24	En mi escuela podemos hablar y resolver problemas que se presentan entre estudiantes.	X		X		X	
25	Si los profesores(as) cometen un error o se equivocan, se disculpan con los estudiantes.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **PRESENTA SUFICIENCIA**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable (X)** **Aplicable después de corregir ()** **No aplicable ()**

Apellidos y nombres del juez validador: **Dra. LINA IRIS PALACIOS SERNA** **DNI 18095633**

Especialidad del juez validador: **PSICOLOGO CLINICO**

Trujillo, 27 de setiembre del 2020

- * Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- * Relevancia: el ítem es apropiado para representar la dimensión específica de constructo.
- * Claridad: Se entiende la dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso y directo.

Nota: Suficiencia, cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


Dra. Lina Iris Palacios Serna
 DIRECTORA DE PSICOLOGIA
 C.A.P. 1803

Experto 2:

ANEXO 1

CARTA DE PRESENTACIÓN

Trujillo, 25 de setiembre del 2020.

Dr. MARCO FRANCISCO BECERRA COTRINA

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE CRITERIO DE JUECES

Me es grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo hacer de su conocimiento que siendo estudiante del III ciclo de la Maestría en Intervención Psicológica de la Escuela de posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, se requiere validar el instrumento "Cuestionario de Convivencia Escolar", con el cual recogeré la información necesaria para desarrollar la investigación cuyo título es "Propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca", cuyo objetivo general es diseñar una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca. A una población conformada por niños de 10 a 12 años de cuarto y quinto grados de primaria. Para ello es imprescindible contar con la aprobación de profesionales especializados para poder aplicar el instrumento en mención. He considerado conveniente recurrir a usted por su connotada experiencia en el tema.

Así mismo; adjunto los documentos necesarios para la validación como:

1. Anexo 1 : Carta de Presentación
2. Anexo 2 : Matriz de Operacionalización de la Variable
3. Anexo 3 : Instrumento de investigación (Cuestionario)
4. Anexo 4 : Validación por Criterio de Jueces

Expresándole mi sentimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispone a la presente.

Atentamente



Ailz M. Lozano Quiroz
PSICÓLOGA
C P s P 22073

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CONVIVENCIA ESCOLAR

N.º	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión 1: Convivencia Inclusiva							
1	En las clases tenemos la misma oportunidad de participar varones y mujeres.	X		X		X		
2	En las clases tenemos la oportunidad de preguntar lo que no entendemos.	X		X		X		
3	Los profesores(as) de mi escuela tratan de igual forma a alumnos y alumnas.	X		X		X		
4	En mi escuela apoyan a los estudiantes que tienen problemas escolares.	X		X		X		
5	El personal de mi escuela trata con amabilidad a los estudiantes.	X		X		X		
6	En mi escuela los profesores (as) nos felicitan por nuestro esfuerzo, aunque las cosas no nos salgan bien.	X		X		X		
7	En mi escuela informan a los padres de familia sobre las calificaciones de sus hijos.	X		X		X		
8	En mi escuela cuando algún estudiante necesita apoyo llaman a sus padres.	X		X		X		
9	Los profesores(as) organizan actividades para que nos apoyemos entre compañeros(as)	X		X		X		
10	Los profesores(as) de mi escuela nos ayudan a que todos participemos en el grupo.	X		X		X		
	Dimensión 2: Convivencia Democrática							
11	En mi escuela nos enseñan a asumir las consecuencias de lo que hacemos.	X		X		X		
12	En mi escuela existe respeto entre estudiantes y profesores(as).	X		X		X		
13	Los profesores de mi escuela organizan diálogos sobre temas de nuestro interés.	X		X		X		
14	En clases conversamos sobre las razones por las que es necesario tener reglas.	X		X		X		
15	Cuando en mi escuela ocurre algo malo se lo decimos a algún profesor(a).	X		X		X		
16	Los estudiantes de mi escuela confiamos en los profesores(as).	X		X		X		

Dimensión 1: Convivencia pacífica		SI	NO	SI	NO	SI	NO
17	En mi escuela los profesores (as) nos hablan con respeto.	X		X		X	
18	En mi escuela nos enseñan a respetar los sentimientos de nuestros compañeros(as).	X		X		X	
19	Los profesores nos enseñan la importancia de tratar a todos por igual.	X		X		X	
20	En mi escuela los profesores(as) nos ayudan a evitar burlas entre estudiantes.	X		X		X	
21	En mi escuela los estudiantes tenemos la confianza de expresar nuestros sentimientos frente a nuestros compañeros(as).	X		X		X	
22	En clase los estudiantes hemos organizado actividades para llevamos mejor.	X		X		X	
23	Mi escuela es un espacio seguro.	X		X		X	
24	En mi escuela podemos hablar y resolver problemas que se presentan entre estudiantes.	X		X		X	
25	Si los profesores(as) cometen un error o se equivocan, se disculpan con los estudiantes.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): TIENE SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X)

Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. BECERRA COTRINA MARCO FRANCISCO

DNI: 26617579

Especialidad del juez validador: DOCTOR EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

- 1. Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- 2. Relevancia: el ítem es apropiado para representar la dimensión específica de constructo.
- 3. Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso y directo.

Nota: Suficiencia, cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

24 de setiembre del 2020



C.P.P. 0926617579

Experto 3:

ANEXO 1

CARTA DE PRESENTACIÓN

Trujillo, 25 de setiembre del 2020.

Dr. LUIS ENRIQUE VÁSQUEZ RODRÍGUEZ

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE CRITERIO DE JUECES

Me es grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo hacer de su conocimiento que siendo estudiante del III ciclo de la Maestría en Intervención Psicológica de la Escuela de posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, se requiere validar el instrumento "Cuestionario de Convivencia Escolar", con el cual recogeré la información necesaria para desarrollar la investigación cuyo título es "Propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca", cuyo objetivo general es diseñar una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca. A una población conformada por niños de 10 a 12 años de cuarto y quinto grados de primaria. Para ello es imprescindible contar con la aprobación de profesionales especializados para poder aplicar el instrumento en mención. He considerado conveniente recurrir a usted por su connotada experiencia en el tema.

Así mismo; adjunto los documentos necesarios para la validación como:

1. Anexo 1 : Carta de Presentación
2. Anexo 2 : Matriz de Operacionalización de la Variable
3. Anexo 3 : Instrumento de investigación (Cuestionario)
4. Anexo 4 : Validación por Criterio de Jueces

Expresándole mi sentimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispone a la presente.

Atentamente



Ailz M. Lozano Quiroz
PSICÓLOGA
C P & P 22073

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CONVIVENCIA ESCOLAR

N.º	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión 1: Convivencia Inclusiva							
1	En las clases tenemos la misma oportunidad de participar varones y mujeres.	X		X		X		
2	En las clases tenemos la oportunidad de preguntar lo que no entendemos.	X		X		X		
3	Los profesores(as) de mi escuela tratan de igual forma a alumnos y alumnas.	X		X		X		
4	En mi escuela apoyan a los estudiantes que tienen problemas escolares.	X		X		X		
5	El personal de mi escuela trata con amabilidad a los estudiantes.	X		X		X		
6	En mi escuela los profesores (as) nos felicitan por nuestro esfuerzo, aunque las cosas no nos salgan bien.	X		X		X		
7	En mi escuela informan a los padres de familia sobre las calificaciones de sus hijos.	X		X		X		
8	En mi escuela cuando algún estudiante necesita apoyo llaman a sus padres.	X		X		X		
9	Los profesores(as) organizan actividades para que nos apoyemos entre compañeros(as)	X		X		X		
10	Los profesores(as) de mi escuela nos ayudan a que todos participemos en el grupo.	X		X		X		
	Dimensión 2: Convivencia Democrática							
11	En mi escuela nos enseñan a asumir las consecuencias de lo que hacemos.	X		X		X		
12	En mi escuela existe respeto entre estudiantes y profesores(as).	X		X		X		
13	Los profesores de mi escuela organizan diálogos sobre temas de nuestro interés.	X		X		X		
14	En clases conversamos sobre las razones por las que es necesario tener reglas.	X		X		X		
15	Cuando en mi escuela ocurre algo malo se lo decimos a algún profesor(a).	X		X		X		
16	Los estudiantes de mi escuela confiamos en los profesores(as).	X		X		X		

Dimensión 1: Convivencia pacífica							
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
17	En mi escuela los profesores (as) nos hablan con respeto.	X		X		X	
18	En mi escuela nos enseñan a respetar los sentimientos de nuestros compañeros(as).	X		X		X	
19	Los profesores nos enseñan la importancia de tratar a todos por igual.	X		X		X	
20	En mi escuela los profesores(as) nos ayudan a evitar burlas entre estudiantes.	X		X		X	
21	En mi escuela los estudiantes tenemos la confianza de expresar nuestros sentimientos frente a nuestros compañeros(as).	X		X		X	
22	En clase los estudiantes hemos organizado actividades para llevarnos mejor.	X		X		X	
23	Mi escuela es un espacio seguro.	X		X		X	
24	En mi escuela podemos hablar y resolver problemas que se presentan entre estudiantes.	X		X		X	
25	Si los profesores(as) cometen un error o se equivocan, se disculpan con los estudiantes.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia al 100%

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Dr./ Mg. Luis Enrique Vásquez Rodríguez DNI_18212318

Especialidad del juez validador: Licenciado en Psicología, Magister en Docencia, Magister en Psicología Clínica y Doctor en Educación

25 de Setiembre del 20

- * Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- * Relevancia: el ítem es apropiado para representar la dimensión específica de constructo.
- * Claridad: Se entiende la dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso y directo.

Nota: Suficiencia, cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Luis Enrique Vásquez Rodríguez
DNI_18212318

Firma y sello del Juez Experto

Anexo 06:

Sobre la Aplicación del Instrumento

**CONSTANCIA DE REALIZACIÓN DE INVESTIGACIÓN
(Aplicación de instrumento)**

Conste por el presente documento que la Ps. Aliz Martha Lozano Quiroz, estudiante de la Maestría en Intervención Psicológica de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo de Trujillo, con su tesis denominada: "Propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020". Realizó dicha investigación en la institución que dirijo, quién me explicó que la investigación consistiría principalmente en la aplicación de un cuestionario de convivencia escolar a los alumnos de 5º y 6º grado de primaria.

En tal sentido, confirmo que los docentes y alumnos de los grados antes referidos participaron en la aplicación del cuestionario de convivencia escolar, ya sea mediante su aplicación física o virtual, con el apoyo, colaboración y consentimiento de los docentes, y padres de familia de dichos alumnos.

Asimismo, para la aplicación de dicho cuestionario se tuvo como acuerdo con la investigadora, su confidencialidad en relación a los resultados e información brindada. Por lo que comprendiendo qué se van a hacer durante la misma, acepté voluntariamente que mi institución participe en esta investigación.

San Miguel, 28 de octubre del 2020



(Sello y Firma del director de la I.E)

Nombres y Apellidos

CUESTIONARIO DE CONVIVENCIA ESCOLAR

Edad: 10 Grado: 5^{ta} C Sexo: Femenino () Masculino (X)

Instrucciones: A continuación, se presentan una serie de preguntas acerca de situaciones que ocurren con frecuencia entre compañeros(as), profesores y autoridades de tu escuela.

Nota: Es importante que sepas que en las preguntas donde se haga referencia a tu escuela puedas considerar tu experiencia del año pasado (2019) para responder; es decir, cuando asistías a tu escuela de manera presencial.

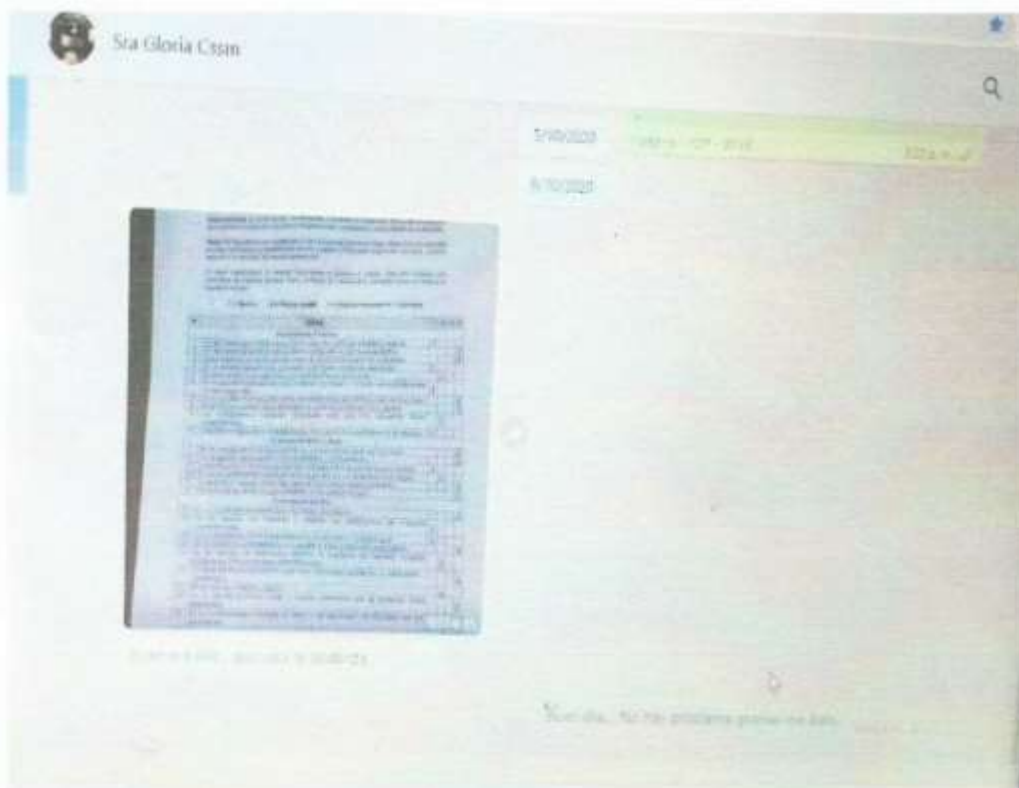
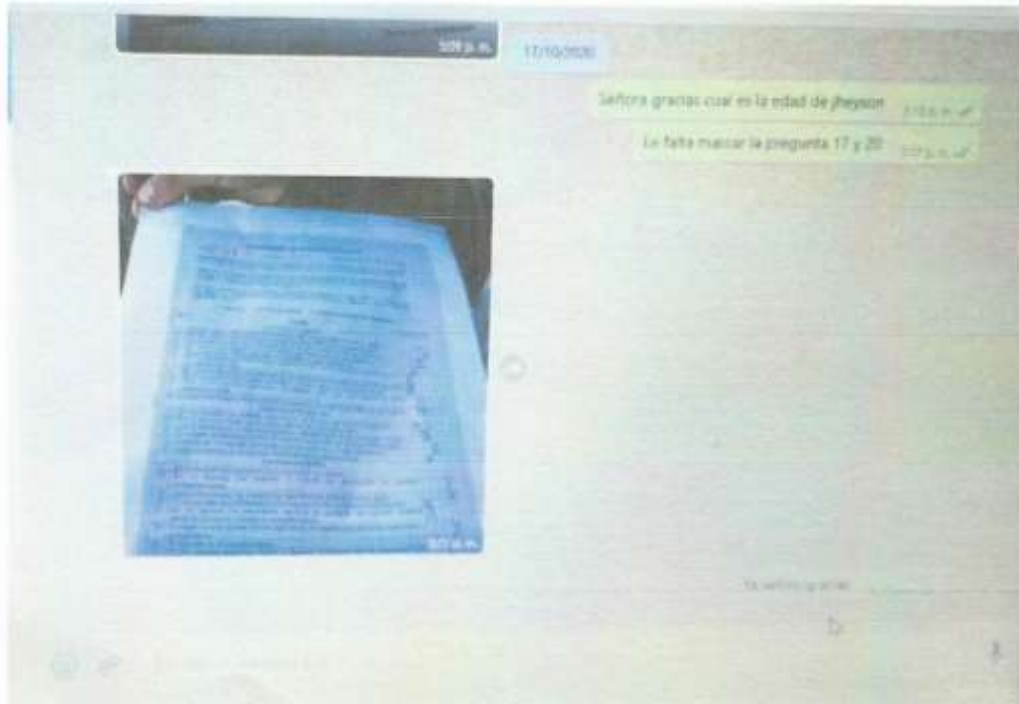
En este cuestionario no existen respuestas ni buenas ni malas, sólo nos interesa que contestes de manera sincera. Para contestar el cuestionario, deberás tomar en cuenta la siguiente escala:

1 = Nunca 2 = Pocas veces 3 = Frecuentemente 4 = Siempre

N°	ÍTEMS	1	2	3	4
Convivencia inclusiva					
1	En las clases tenemos la misma oportunidad de participar varones y mujeres.				X
2	En las clases tenemos la oportunidad de preguntar lo que no entendemos.				X
3	Los profesores(as) de mi escuela tratan de igual forma a alumnos y alumnas.				X
4	En mi escuela apoyan a los estudiantes que tienen problemas escolares.			X	
5	El personal de mi escuela trata con amabilidad a los estudiantes.			X	
6	En mi escuela los profesores(as) nos felicitan por nuestro esfuerzo, aunque las cosas no nos salgan bien.		X		
7	En mi escuela informan a los padres de familia sobre las calificaciones de sus hijos.				X
8	En mi escuela cuando algún estudiante necesita apoyo llaman a sus padres.	X			
9	Los profesores(as) organizan actividades para que nos apoyemos entre compañeros(as)				X
10	Los profesores(as) de mi escuela nos ayudan a que todos participemos en el grupo.				X
Convivencia democrática					
11	En mi escuela nos enseñan a asumir las consecuencias de lo que hacemos.				X
12	En mi escuela existe respeto entre estudiantes y profesores(as).				X
13	Los profesores de mi escuela organizan diálogos sobre temas de nuestro interés.	X			
14	En clases conversamos sobre las razones por las que es necesario tener reglas.				X
15	Cuando en mi escuela ocurre algo malo se lo decimos a algún profesor(a).				X
16	Los estudiantes de mi escuela confiamos en los profesores(as).				X
Convivencia pacífica					
17	En mi escuela los profesores (as) nos hablan con respeto.				X
18	En mi escuela nos enseñan a respetar los sentimientos de nuestros compañeros(as).				X
19	Los profesores(as) nos enseñan la importancia de tratar a todos por igual.				X
20	En mi escuela los profesores(as) nos ayudan a evitar burlas entre estudiantes.			X	
21	En mi escuela los estudiantes tenemos la confianza de expresar nuestros sentimientos frente a nuestros compañeros(as).	X			
22	En clase los estudiantes hemos organizado actividades para llevamos mejor entre compañeros.		X		
23	Mi escuela es un espacio seguro.				X
24	En mi escuela podemos hablar y resolver problemas que se presentan entre estudiantes.		X		
25	Si los profesores(as) cometen un error o se equivocan, se disculpan con los estudiantes.			X	

Gracias por tu participación.

Aplicación del Instrumento por WhatsApp



Anexo 07:

Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
VD <i>Convivencia escolar.</i>	Es la acción de convivir con otras personas dentro del entorno escolar, en este sentido está vinculado con la coexistencia en un contexto donde se realizan actividades similares o complementarias entre sí, por tanto, la convivencia puede ser favorable o desfavorable según las acciones de los agentes que convergen (Chaparro, et al., 2012).	Se asume la definición referida a las puntuaciones obtenidas por el Cuestionario de Convivencia Escolar (Chaparro, et al., 2012).	Convivencia inclusiva Convivencia democrática. Convivencia pacífica	Integración entre pares, no diferenciar entre pares, realización de las actividades equitativas, interacciones recíprocas. Respeto de normas, acordar reglas, asumir lineamientos de convivencia establecidos, atención a las diversas expresiones de posturas Relaciones positivas, búsqueda de soluciones, soporte recíproco, lazos de confianza, aprecio mutuo	Intervalo
VI <i>Programa de juegos cooperativos</i>	Los juegos cooperativos son el proceso lúdico dinámico donde los participantes interactúan con la finalidad de ejecutar un determinado juego, por lo cual utilizan recursos como la comunicación, la escucha, el análisis, la destreza motora, entre otros para lograr su realización, de tal manera, que se logra desarrollar y también aprender destrezas como la cooperación, la reciprocidad, el liderazgo, la valía personal, la perseverancia, la asertividad, entre otras cualidades que contribuyen al desarrollo infantil (Garaigordobil, 2003).	Responde al desarrollo de las sesiones del programa, el cual responde a los resultados descriptivos, y enmarca la propuesta.	Desarrollo Social. Desarrollo emocional. Desarrollo Moral Desarrollo intelectual	12 sesiones incluidas la sesión de pretest y la sesión de postest	Nominal

Anexo 8:
Propuesta

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2020.

I.- Denominación:

Programa de juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.

II.- Fundamentación:

La convivencia escolar indudablemente es un atributo necesario para el desarrollo psicoeducativo de los niños, sin embargo, la realidad social con frecuencia señala una ausencia de convivencia positiva/saludable entre los niños, así lo demuestra la realidad internacional referente a una exploración en 144 países, donde 1 de cada 3 niños que cursan un proceso educativo, ha experimentado o participado de 1 o más actos que transgreden la convivencia escolar con los demás, de tal manera que el 32% de los niños son afectados con una convivencia escolar perjudicial, que irrumpen el estado de estabilidad individual y también social (UNESCO, 2019).

Asimismo, en el Perú se registra 39315 casos de violencia en entornos escolares, los cuales perturban la convivencia escolar y por ende al proceso de educación, al prevalecer las modalidades de transgresión física (20118), seguida por la agresión psicológica (13092), y en tercer puesto el acoso/ataque sexual (6105), siendo sucesos que se registraron en un 36% en niños, con una expresión equitativa según sexo (MINEDU, 31 de enero, 2020).

Así también en Cajamarca, existe un registro que indica como el 43.75% de los niños mantienen una regular relación, seguido por un 31.25% que expresan una mala relación, mientras que la relación entre el alumno con el maestro sería regular en el 43.75%, y mala para el 25%, asimismo, en cuanto al comportamiento de los niños el 56.25% presenta un comportamiento regular, y un 18.75% malo, lo cual deja en manifiesto la convivencia escolar de los niños de Cajamarca (Sarango, 2015).

En cuanto a la realidad específica, referente a la institución educativa objetivo, se estima que, en el último año de escolaridad presencial, hubo problemas de convivencia en cerca del 20% de los niños, donde, en el 10% de los casos fue necesario convocar a los padres de familia, y en un aproximado del 5% de los sucesos, representó cierto impacto en la salud física o mental del niño, como consecuencia de una convivencia inadecuada.

Lo descrito permite fundamentar la idoneidad de proponer un programa para abordar la problemática referida a la convivencia escolar desfavorable en los niños de una institución educativa de Cajamarca, bajo esta premisa, los juegos cooperativos se convierten en una opción viable, por su impacto en la convivencia entre grupos de niños (Garaigordobil, 2017).

III.- Base Teórica:

El programa se sustenta en la base teórica del Aprendizaje social, como tal expone que la adquisición de conductas encaminadas a propiciar el desarrollo de la convivencia escolar es el resultado de un proceso de observación dentro del sistema social, donde se perciben conductas socialmente aceptables, que son validadas por el grupo de pares y al mismo tiempo tienen utilidad para lograr lo deseado, como premisas que encaminan a la selección de un determinado patrón conductual para ser insertado en el propio comportamiento, expresado posteriormente en el medio interactivo en consecuencia, el aprendizaje se realiza por observación y participación social (Bandura, 2000)

En esta perspectiva el desarrollo de la propuesta de juegos colaborativos contempla el desarrollo de 4 componentes en su estructura interna:

Desarrollo social, que comprende los juegos donde existe una interacción multidireccional entre los niños, de tal manera que las relaciones se aprecian como recíprocas, donde prevalece la participación además del trato amistoso, de tal manera que permite potenciar la negociación como destreza social para solucionar conflictos, desde una postura asertiva, que busca ganar-ganar (Garaigordobil, 2017).

Desarrollo moral, de lo correcto e incorrecto, que perfila la conducta prosocial del niño, de tal manera que su comportamiento este orientado a buenas prácticas sociales (Garaigordobil, 2017).

Desarrollo emocional, corresponde a los juegos que promueven la expresión de los niños, sea de manera verbal o no verbal, haciendo uso de la dramatización u otras dinámicas, que permite la comprensión emocional individual y del otro, de tal manera que engloban actividades propicias para la empatía, asimismo el logro, el dominio personal, la autoestima, la aceptación individual y de los otros, por último, el bienestar psicológico (Garaigordobil, 2017)

Desarrollo intelectual: conforman los juegos que estimulan la capacidad cognitiva de los niños, mediante el uso de la creatividad, en actividades como el dibujo, la construcción plástica, y en general toda expresión artística, que conlleva a un desarrollo intelectual a partir de la experiencia (Garaigordobil, 2017).

A partir de los cuales se logra propiciar la convivencia escolar favorable, caracterizada por la acción de convivir con otras personas dentro del entorno escolar, en este sentido está vinculado con la coexistencia en un contexto donde se realizan actividades similares o complementarias entre sí, distinguiendo 3 modos de convivencia, la inclusiva, significa convivir de forma no prejuiciosa, evitando la disgregación de otros a causa de su sexo, rasgos físicos, alguna discapacidad, la edad, o cualquier otro atributo que signifique una característica distinta a los demás, asimismo la democrática que significa la coexistencia entre los miembros de la escuela respetando las normas estipuladas, y asumiendo las directivas de los líderes escolares elegidos por la propia escuela, por último la pacífica, que significa una interacción no conflictiva entre los miembros de la escuela, asimismo, la búsqueda fáctica de soluciones ante la posibilidad de algún problema entre pares o del docente al alumno (Chaparro, et al., 2012).

IV.- Objetivos

4.1. General

Desarrollar los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.

4.2. Específicos

Evaluar la convivencia escolar antes del desarrollo de los juegos cooperativos en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.

Promover los juegos cooperativos para la convivencia inclusiva en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.

Impulsar los juegos cooperativos para la convivencia democrática en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.

Estimular los juegos cooperativos para la convivencia pacífica en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.

Evaluar la convivencia escolar después del desarrollo de los juegos cooperativos en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.

V.- Descripción Metodológica del programa

5.1. Número de sesiones

12

5.2. Duración

Por sesión 60 minutos en promedio.

5.3. Metodología del programa

El programa se desarrolla basándose en una metodología que inicia y culmina por la evaluación de resultados, asimismo el desarrollo de las sesiones comprende un ejercicio de metodologías completamente participativas, vivenciales y emotivas, enmarcadas en un aprendizaje social.

VI.- Beneficiarios/ Participantes

5.1. Población:

60 participantes de una Institución Educativa de San Miguel de Cajamarca. (Pudiendo dividirse en dos grupos)

5.2. Características:

- ✓ Niños de 10 a 12 años de edad
- ✓ Niños que cursan quinto y sexto grado de primaria
- ✓ Niños de educación regular

VII. DESARROLLO DE CADA SESIÓN

N° de sesión	1
Nombre	Evalúo mi convivencia escolar
Objetivo	Evaluar la convivencia escolar antes del desarrollo de los juegos cooperativos en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.
Desarrollo del programa	<p>INICIO: La facilitadora se presenta al grupo de niños, describe el objetivo de la primera sesión, asimismo explica cómo se desarrollará las siguientes sesiones, de tal manera que se describe la forma de participación y los beneficios que se logrará. Posterior al consentimiento informado, se desarrolla la actividad de integración “Yo me presento”, para ello se formará un círculo, posteriormente la facilitadora inicia, Yo soy_____ a mí me gusta_____ y lo que no me gusta es _____, posteriormente la facilitadora haciendo uso de una pelota de trapo la lanza a un niño para que realice su presentación bajo los mismos puntos, luego este niño tiene que lanzar la pelota de trapo a otra persona, y así sucesivamente, luego de presentarse todos, la facilitadora de forma aleatoria señala a un niño y pregunta al grupo: a_____ ¿Qué le gusta? ¿Qué no le gusta?, conllevando el proceso de integración y apertura al grupo.</p> <p>PROPUESTA: La facilitadora solicita que tomen asiento, explica que se les aplicará un test (Anexo 01), el cual no tendrá ninguna repercusión sobre ellos, por tanto, se pide que respondan con total honestidad y transparencia con la finalidad de lograr evaluar la efectividad del programa por desarrollar. Posteriormente la facilitadora se muestra dispuesta a solucionar cualquier duda o comentario que puedan tener los niños durante el desarrollo del instrumento, al culminar recoge cada test, conllevando su enumeración, y almacenamiento para el posterior análisis.</p> <p>CIERRE: La facilitadora instruye en el uso de la técnica de relajación muscular progresiva (Anexo 02) teniendo en cuenta dos grupos de</p>

	músculos (1 y 3). Posterior a ello pregunta a los niños ¿Cómo se sintieron? ¿que aprendieron? ¿Cómo les puede ayudar?, finalmente resalta el uso de la técnica en situaciones donde la convivencia con sus compañeros este siendo desfavorable.
Materiales y recursos	1 pelota de trapo, 60 fotocopias del anexo 01, 60 fotocopias del anexo 02.

N° de sesión	2
Nombre	Promuevo una convivencia inclusiva: “¿Qué somos?”
Objetivo	Promover los juegos cooperativos para la convivencia inclusiva en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.
Desarrollo del programa	<p>INICIO: La facilitadora saluda al grupo, a continuación, pregunta ¿Cómo están? ¿Cómo les fue durante la semana? ¿Qué cosas nuevas estuvieron haciendo?, entre otros cuestionamientos según la participación de cada niño. A continuación, la facilitadora realiza una breve explicación sobre que es la convivencia inclusiva, seguidamente, pega dos papelotes, asimismo solicita que cada alumno escriba sea en el papelote 1 “como sería una situación de convivencia inclusiva”, o en el papelote 2 “como sería una situación donde no existe una convivencia inclusiva”, a continuación, se realiza su revisión, análisis y validación con el grupo de niños.</p> <p>PROPUESTA: Se solicita a los alumnos que formen media luna, a continuación, se realiza el juego cooperativo “¿Qué somos?”</p> <p><i>Descripción de la actividad:</i> Se forman tres equipos, y cada uno de ellos representará un animal, objeto o elemento de la naturaleza. Por turnos, cada equipo sale fuera del aula, el resto del grupo decide rápidamente qué van a ser o representar los jugadores del equipo que están fuera. Posteriormente, el equipo que estaba fuera entra en el aula, se sitúa frente al resto, y sus miembros deben formular preguntas a los demás, que podrán ser respondidas por éstos únicamente con “sí” o “no”, a fin de adivinar qué son, qué representan. Cuando aciertan el rol que los compañeros del grupo les han asignado, representan ese rol brevemente, después de ponerse de acuerdo sobre la forma de hacerlo.</p>

	<p><i>Debate:</i> ¿Ha sido difícil acertar qué rol nos habían asignado nuestros compañeros de grupo? ¿Ha sido divertido el juego? ¿Han sido originales las elecciones que han hecho los compañeros del grupo sobre lo que iba a representar el equipo que estaba fuera del aula? ¿Cómo ha resultado ponerse de acuerdo sobre la forma de representar el rol que nos habían asignado, después de haberlo adivinado?</p> <p><i>CIERRE:</i> La facilitadora instruye en el uso de la técnica de relajación muscular progresiva (Anexo 02) teniendo en cuenta dos grupos de músculos (2 y 4). Finalmente resuelve preguntas e incentiva en el uso de la técnica ante situaciones donde la convivencia con sus compañeros este siendo desfavorable.</p>
Materiales y recursos	2 papelotes, 10 plumones, 02 cintas scotch.

N° de sesión	3
Nombre	Promuevo una convivencia inclusiva: “¿Quién soy?: Objeto, animal, personaje o planta.
Objetivo	Promover los juegos cooperativos para la convivencia inclusiva en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.
Desarrollo del programa	<p>INICIO: La facilitadora saluda al grupo, a continuación, pregunta ¿Cómo están? ¿Cómo les fue durante la semana? ¿Qué cosas nuevas estuvieron haciendo?, entre otros cuestionamientos según la participación de cada niño. A continuación, la facilitadora realiza una breve explicación sobre las consecuencias de una convivencia inclusiva positiva y consecuencias de la ausencia de una convivencia inclusiva, seguidamente, pega dos papelotes, asimismo solicita que cada alumno escriba una idea sea en el papelote 1 “Consecuencias de una convivencia inclusiva positiva”, o en el papelote 2 “Consecuencias de la ausencia de una convivencia inclusiva”, a continuación, se realiza su revisión y validación con el grupo de niños.</p>

	<p>PROPUESTA: Se solicita a los alumnos que formen media luna, a continuación, se realiza el juego cooperativo “¿Quién soy?: Objeto, animal, personaje o planta.</p> <p><i>Descripción de la actividad:</i> Se divide al grupo en equipos de cuatro o cinco participantes. El adulto asignará a cada equipo una categoría, por ejemplo, objetos, personajes, plantas o animales. En primer lugar, cada equipo elegirá por consenso un elemento de la categoría que le haya sido asignada y anotará en un folio diez características descriptivas del personaje, planta, animal u objeto elegido, que secuenciarán en orden decreciente de dificultad. Los miembros de cada equipo deberán trabajar cooperativamente aportando ideas para la descripción del elemento seleccionado en la categoría asignada. Posteriormente, cada equipo deberá ir leyendo en alto todas las características, esperando unos momentos después de cada frase. El resto de compañeros debe adivinar de qué se trata, intentando hacerlo con el menor número de frases leídas o información dada por el secretario de cada equipo.</p> <p><i>Debate:</i> ¿Han elegido por consenso el elemento a definir o se han planteado problemas para la elección? ¿Les ha resultado complicado encontrar características para identificar un determinado objeto, animal, personaje o planta y ordenarlas en orden decreciente de dificultad? ¿Les ha costado mucho adivinar el elemento descrito por los demás equipos? ¿Han aportado ideas todos los miembros de cada equipo? ¿Qué les ha gustado más, buscar características o adivinar los objetos, animales, planteados por los demás equipos?</p> <p>CIERRE: La facilitadora instruye en el uso de la técnica de relajación muscular progresiva (Anexo 02) teniendo en cuenta dos grupos de músculos (5) (6). Finalmente resuelve preguntas e incentiva en el uso de la técnica ante situaciones donde la convivencia con sus compañeros este siendo desfavorable.</p>
Materiales y recursos	2 papelotes, 10 plumones, 05 cintas scotch, 5 fólderes, 5 lapiceros, 5 pegamentos.

N° de sesión	4
Nombre	Promuevo una convivencia inclusiva: “Una palabra mil historias”.
Objetivo	Promover los juegos cooperativos para la convivencia inclusiva en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.
Desarrollo del programa	<p>INICIO: La facilitadora saluda al grupo, a continuación, pregunta ¿Cómo están? ¿Cómo les fue durante la semana? ¿Qué cosas nuevas estuvieron haciendo?, entre otros cuestionamientos según la participación de cada niño. A continuación, la facilitadora realiza una breve explicación sobre qué acciones promueven la convivencia inclusiva, seguidamente pega dos papelotes, asimismo solicita que cada alumno escriba una acción específica que pueden realizar dentro de la institución educativa a favor de una convivencia escolar inclusiva, posteriormente se realiza su revisión y validación con el grupo de niños.</p> <p>PROPUESTA: Se solicita a los alumnos que formen media luna, a continuación, se realiza el juego cooperativo “Una palabra mil historias”.</p> <p><i>Descripción de la actividad:</i> El grupo se divide en equipos de cuatro o cinco jugadores. En una bolsa se introducen papeletas cada una de las cuales tiene una palabra mágica. Un jugador extrae al azar una papeleta y lee en alto la palabra mágica, por ejemplo, tesoro. A partir de esa palabra, cada equipo durante 20•25 minutos, debe inventar una historia o cuento de forma cooperativa, es decir, con la contribución de todos. La cooperación puede plantearse de forma sistemática, es decir, por orden cada jugador inventa un trozo de la historia aportando dos o tres frases y se detiene, el siguiente jugador continuará aportando datos a la narración y así sucesivamente, hasta que desarrollan una historia con principio, desarrollo y fin. También la cooperación puede ser más espontánea y cada participante puede contribuir aportando información cuando se le ocurren datos sugerentes para la historia, pero de tal modo que al final todos hayan contribuido a la tarea de grupo. Las historias o cuentos inventados a partir de la palabra mágica son registrados por un secretario de cada equipo. En una segunda fase, los miembros del grupo se colocan en un gran círculo, se leen las historias inventadas y se inicia un debate. Un eje del debate puede ser la divergencia de historias elaboradas a partir del mismo estímulo, como ejemplo de las distintas asociaciones que pueden ocurrir en la mente a partir</p>

	<p>del mismo elemento, ya que una palabra lanzada a la mente provoca infinitas reacciones en cadena que pueden implicar imágenes, recuerdos, sonidos con matices muy distintos. Sugerencias de palabras mágicas: amor, tesoro, planeta, bruja, delfín, violencia, amigos, dinero, oro, mago, fiesta, estudiante, ayuda, solidaridad, miedo, rabia.</p> <p><i>Debate:</i> ¿se han dado cuenta cómo a partir de una palabra se han creado historias muy distintas? ¿Les gustan las historias que han inventado? ¿Cuáles les han gustado más y por qué? ¿Cuáles les parecen más creativas, más originales, les han sorprendido más? ¿Han contribuido todos a la tarea del grupo? ¿Ha habido dificultades para hacer la tarea cooperativamente, con la contribución de todos? ¿Escuchaban atentamente cuando alguien estaba aportando información?</p> <p>CIERRE: La facilitadora instruye en el uso de la técnica de relajación muscular progresiva (Anexo 02) teniendo en cuenta dos grupos de músculos (7). Finalmente resuelve preguntas e incentiva en el uso de la técnica ante situaciones donde la convivencia con sus compañeros este siendo desfavorable.</p>
Materiales y recursos	2 papelotes, 10 plumones, 05 cintas scotch, 1 caja con palabras referidas a la convivencia inclusiva, 5 fólderres, 5 lapiceros, 5 hojas bond.

N° de sesión	5
Nombre	Promuevo una convivencia inclusiva: “Si yo fuera... ¿Tú que serías?”
Objetivo	Promover los juegos cooperativos para la convivencia inclusiva en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.
Desarrollo del programa	<p>INICIO: La facilitadora saluda al grupo, a continuación, pregunta ¿Cómo están? ¿Cómo les fue durante la semana? ¿Qué cosas nuevas estuvieron haciendo?, entre otros cuestionamientos según la participación de cada niño.</p> <p>A continuación, la facilitadora realiza una retroalimentación sobre todos los conceptos aprendidos de convivencia escolar inclusiva, estimulando a las opiniones, así como comentarios del grupo de niños a favor del fortalecimiento de los saberes.</p>

PROPUESTA: Se solicita a los alumnos que formen media luna, a continuación, se realiza el juego cooperativo “Si yo fuera... ¿Tú que serías?”

Descripción de la actividad: Es un juego de gran grupo que se va desarrollando de forma espontánea, aunque todos los miembros del grupo deben participar al menos en una ocasión. Un miembro del grupo sale al centro y, por ejemplo, dice: “Si yo fuera una mesa”, y representa ser una mesa colocándose a “cuatro patas”. Otro de los compañeros sale al centro, se apoya, por ejemplo, sobre la espalda del compañero y dice: “Yo sería un florero”. El tercero se incorpora a la composición, por ejemplo, diciendo: “Yo sería la señora de la limpieza”, y completa la composición haciendo que limpia. De este modo se van incorporando los miembros del grupo a la escena, por turnos se incluyen en la misma y dicen: “Yo sería...” representando su rol durante unos segundos. Mientras van organizando la escena, los jugadores que están en el centro deben permanecer en silencio, estáticos y atentos a los compañeros que se van incorporando a la escena y a los roles que éstos representan. Cuando el adulto observa que durante un tiempo no se incorpora ningún miembro del grupo a la escena, deja que se visualice la escena dramatizada durante unos segundos y si los personajes tienen movimiento y sonido pueden ejecutarlo durante estos segundos. Después el adulto interrumpe la escena solicitando a los miembros que están en el centro su vuelta al círculo y se inicia una nueva ronda. En la segunda ronda, por ejemplo, un jugador sale al centro y dice: “Si yo fuera un árbol” y se coloca como si fuera un árbol, el segundo dice: “Yo sería un pájaro que está sobre la copa del árbol”, y se sube sobre una rama del árbol, el tercero dice: “Yo sería un niño que mira al árbol y al pájaro...”, y así sucesivamente hasta que se agote la escena. Se sugiere mostrar un breve ejemplo como medio de explicación de las instrucciones del juego. Después de varias rondas se detiene el juego. Encaminando las escenas a situaciones de convivencia escolar inclusiva.

Debate: ¿Les ha resultado divertido el juego? ¿Qué representaciones les han parecido más originales? ¿Hemos sido sensibles esperando que todos los compañeros hubieran representado al menos un papel o rol antes de salir a representar el segundo papel? ¿Todos hemos participado en la construcción de las escenas?

	<p>CIERRE: La facilitadora instruye en el uso de la técnica de relajación muscular progresiva (Anexo 02) teniendo en cuenta dos grupos de músculos (8). Finalmente resuelve preguntas e incentiva en el uso de la técnica ante situaciones donde la convivencia con sus compañeros este siendo desfavorable.</p>
<p>Materiales y recursos</p>	<p>2 papelotes, 10 plumones, 02 cintas scotch.</p>

N° de sesión	6
Nombre	Promuevo una convivencia democrática: “Definición de palabras”
Objetivo	Promover los juegos cooperativos para la convivencia democrática en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.
Desarrollo del programa	<p>INICIO: La facilitadora saluda al grupo, a continuación, pregunta ¿Cómo están? ¿Cómo les fue durante la semana? ¿Qué cosas nuevas estuvieron haciendo?, entre otros cuestionamientos según la participación de cada niño. A continuación, la facilitadora realiza una breve explicación sobre que significa la convivencia democrática, posterior a ello pega dos papelotes, con la instrucción que cada niño escriba sea en el papelote 1 “como es una convivencia democrática”, o en el papelote 2 “como no es una convivencia democrática”, posterior a ello se realiza la revisión, el análisis y la validación de las situaciones, si tienen correspondencia a cada papelote, conllevando el fortalecimiento del conocimiento sobre la convivencia democrática.</p> <p>PROPUESTA: Se solicita a los alumnos que formen media luna, a continuación, se realiza el juego cooperativo “Definición de palabras”</p> <p><i>Descripción de la actividad:</i> Se divide el grupo en equipos de cuatro o cinco jugadores. Cada equipo, de forma cooperativa, elige por consenso una palabra y prepara cinco pistas o frases que la definen (serán palabras relacionadas a la convivencia escolar democrática). Para ello primero comentan palabras que podrían definir y luego seleccionan una por acuerdo, preparando cinco definiciones de la misma que posteriormente ordenan en</p>

	<p>función del grado de precisión o concreción de la definición de la palabra elegida. Estas pistas van desde definiciones globales o generales, pista 1, hasta definiciones muy específicas o concretas, pista 5. Cuando tienen preparadas las definiciones, se reúnen en gran grupo, y, por turnos, cada equipo va exponiendo sus pistas hasta que el resto de los miembros del grupo den la respuesta correcta. El equipo comunica la definición o pista 1 (más global), si nadie acierta la palabra definida aportan la pista 2, y así sucesivamente las pistas 3, 4 y 5, siempre que los miembros del grupo no acierten lo que se está definiendo. El juego concluye cuando todos los equipos han expuesto sus definiciones y se han adivinado las palabras definidas. En las instrucciones del juego conviene enfatizar la importancia de la contribución de todos los miembros del equipo en la actividad.</p> <p><i>Debate:</i> ¿Cómo se ha decidido la palabra que han definido en cada equipo? ¿Todos han contribuido aportando información para definir las palabras? ¿Cómo se han organizado para ello? ¿Ha sido difícil preparar y ordenar las definiciones en función del grado en el que precisaban la palabra seleccionada? ¿Les ha divertido descubriendo las palabras? ¿Era muy difícil acertar con las primeras definiciones?</p> <p>CIERRE: La facilitadora instruye en el uso de la técnica de relajación muscular progresiva (Anexo 02) teniendo en cuenta el grupo de músculos (9). Finalmente resuelve preguntas e incentiva en el uso de la técnica ante situaciones donde la convivencia con sus compañeros este siendo desfavorable.</p>
Materiales y recursos	2 papelotes, 10 plumones, 02 cintas scotch.

N° de sesión	7
Nombre	Promuevo una convivencia democrática: “Venimos del norte y queremos trabajar”
Objetivo	Promover los juegos cooperativos para la convivencia democrática en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.

Desarrollo del programa	<p>INICIO: La facilitadora saluda al grupo, a continuación, pregunta ¿Cómo están? ¿Cómo les fue durante la semana? ¿Qué cosas nuevas estuvieron haciendo?, entre otros cuestionamientos según la participación de cada niño. A continuación, la facilitadora realiza una breve explicación sobre las consecuencias de la convivencia democrática y las consecuencias de la ausencia de una convivencia democrática, posterior a ello pega dos papelotes, con la instrucción que cada niño escriba sea en el papelote 1 “Consecuencias de una convivencia democrática”, o en el papelote 2 “Consecuencias de la ausencia de una convivencia democrática”, posterior a ello se realiza la revisión, el análisis y la validación de lo descrito por los alumnos, con la finalidad de fortalecer dichos conocimientos.</p> <p>PROPUESTA: Se solicita a los alumnos que formen media luna, a continuación, se realiza el juego cooperativo “Venimos del norte y queremos trabajar”</p> <p><i>Descripción de la actividad:</i> Se divide el grupo en equipos de cuatro o cinco personas. Los miembros de cada equipo comentan distintos oficios o profesiones en los que les gustaría trabajar y deberán ponerse de acuerdo sobre una profesión que representarán mímicamente (por ejemplo, carpinteros, médicos, albañiles, ganaderos, profesores...). Una vez elegida la profesión deben estructurar cooperativamente una escena que muestre una secuencia de acciones asociadas a dicho trabajo, y que incorpore a todos los miembros del equipo. Posteriormente, cada equipo se colocará en el centro del aula y, únicamente por medio de gestos, representando mímicamente la escena, intentarán hacerles comprender a los demás miembros del grupo de qué profesión se trata. El resto debe adivinar la profesión elegida y representada por el equipo. Esta actividad finalizará cuando todos los equipos hayan dramatizado el oficio elegido.</p> <p><i>Debate:</i> ¿Cuál ha sido la profesión más divertida? ¿Les ha resultado difícil ponerse de acuerdo sobre el oficio a representar? ¿Y sobre la secuencia de acciones que tendrías que representar cada uno? ¿Resultaba difícil adivinar los oficios que se han representado? ¿Qué implican las distintas profesiones que se han representado? ¿Qué aspectos positivos y negativos tienen las profesiones que se han representado?</p>
-------------------------	--

	<p>CIERRE: La facilitadora instruye en el uso de la técnica de relajación muscular progresiva (Anexo 02) teniendo en cuenta el grupo de músculos (10). Finalmente resuelve preguntas e incentiva en el uso de la técnica ante situaciones donde la convivencia con sus compañeros este siendo desfavorable.</p>
<p>Materiales y recursos</p>	<p>2 papelotes, 02 cintas scotch, 50 Hojas bond, 50 hojas de colores, 10 plumones gruesos, 30 plumones delgados, 10 tijeras, 10 gomas.</p>

N° de sesión	8
Nombre	Promuevo una convivencia democrática: “Medios de transporte con cuerpos humanos”
Objetivo	Promover los juegos cooperativos para la convivencia democrática en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.
Desarrollo del programa	<p>INICIO: La facilitadora saluda al grupo, a continuación, pregunta ¿Cómo están? ¿Cómo les fue durante la semana? ¿Qué cosas nuevas estuvieron haciendo?, entre otros cuestionamientos según la participación de cada niño. A continuación, la facilitadora realiza una breve explicación sobre las acciones que pueden ayudar a una convivencia democrática, posterior a ello pega dos papelotes, con la instrucción que cada niño escriba una acción específica que pueda realizar de ahora en adelante para ayudar a la convivencia escolar democrática, posterior a ello se realiza la revisión, el análisis y la validación de lo descrito, con la finalidad de fortalecer dichos conocimientos.</p> <p>PROPUESTA: Se solicita a los alumnos que formen media luna, a continuación, se realiza el juego cooperativo “Medios de transporte con cuerpos humanos”</p> <p><i>Descripción de la actividad:</i> El juego consiste en realizar con los cuerpos de varios un medio de transporte. Antes de comenzar el juego se puede realizar un ejemplo que les ayude a comprender las instrucciones, para lo que se sugiere utilizar el ejemplo del tren. “El tren se forma con los cuerpos de cinco jugadores. Se colocan en fila, uno detrás de otro, dándose la espalda, y</p>

cada uno pone sus manos sobre los hombros del compañero que tiene delante. Cada jugador representa un vagón del tren. Los vagones van delante y ciegos, mientras que el conductor es el único jugador vidente, va detrás y guía el tren. Acuerdan un código para el movimiento que el conductor transmite y que luego los vagones se transmitirán unos a otros hasta informar al vagón que va en cabeza. Este código puede ser, por ejemplo, un golpecito con la mano en la cabeza indica ponerse en marcha y moverse hacia adelante, tocar el hombro izquierdo girar a la izquierda, con las dos manos en la cintura indica parar, detenerse con un código compartido, los vagones van ciegos, el conductor comienza a transmitir la información y el tren se pone en marcha, va hacia delante, hacia atrás, gira, se detiene”

Después de presentar el ejemplo, el grupo se divide en equipos de ocho a diez jugadores. El juego consiste en que cada equipo construya un medio de transporte (barco, coche, avión...) utilizando para ello los cuerpos de los miembros del equipo. En primer lugar, los miembros del equipo presentan sus ideas sobre el medio de transporte o locomoción que podrían construir con sus cuerpos; después de una fase de evaluación de estas ideas se decide por consenso el medio de transporte elegido que van realizar y qué piezas del mismo será cada jugador, sus movimientos y sonidos correspondientes... Cuando los equipos han estructurado los medios de locomoción, hacen una demostración de un par de minutos que incluya desplazamiento para el resto de los compañeros que deben adivinar qué tipo de vehículo es.

Debate: ¿Han decidido el medio de transporte con el acuerdo de todos los miembros del grupo? ¿Les ha gustado representar el medio de transporte que han elegido? ¿Cómo han decidido elegir este medio de transporte? ¿Creen que ha sido sencillo representar este medio de transporte? ¿Qué es lo que más les ha gustado del juego?

CIERRE: La facilitadora instruye en el uso de la técnica de relajación muscular progresiva (Anexo 02) teniendo en cuenta el grupo de músculos (11 y 14). Finalmente resuelve preguntas e incentiva en el uso de la técnica ante situaciones donde la convivencia con sus compañeros este siendo desfavorable.

Materiales y recursos	2 papelotes, 10 plumones gruesos, 02 cintas scotch, 50 Hojas bond, 50 hojas de colores, 10 tijeras, 10 gomas.
-----------------------	---

N° de sesión	9
Nombre	Promuevo una convivencia pacífica: “Tres deseos en el país de la fantasía”
Objetivo	Promover los juegos cooperativos para la convivencia pacífica niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.
Desarrollo del programa	<p>INICIO: La facilitadora saluda al grupo, a continuación, pregunta ¿Cómo están? ¿Cómo les fue durante la semana? ¿Qué cosas nuevas estuvieron haciendo?, entre otros cuestionamientos según la participación de cada niño. A continuación, la facilitadora realiza una breve explicación sobre qué es el desarrollo de una convivencia pacífica, posterior a ello pega dos papelotes, con la instrucción que cada niño escriba en el papelote 1 “Que es una convivencia pacífica” o en el papelote 2 “Que no es una convivencia pacífica”, posterior a ello, cada descripción se revisa, analiza y se valida, de tal manera que se asevere su descripción correcta al título del papelote, con la finalidad de fortalecer dichos conocimientos.</p> <p>PROPUESTA: Se solicita a los alumnos que formen media luna, a continuación, se realiza el juego cooperativo “Tres deseos en el país de la fantasía”</p> <p><i>Descripción de la actividad:</i> Se divide al grupo en equipos de cinco o seis miembros. Se pide a cada equipo que elijan entre todos, un personaje mágico que pueda conceder deseos (por ejemplo, un mago, un hada, el genio de la lámpara). Después de elegir su personaje mágico, tienen que pensar y decidir con el acuerdo de todos los miembros del equipo tres deseos que le pedirían al personaje mágico. Posteriormente, elaboran una pequeña historia que después dramatizarán, donde se representa una escena en la que se le piden los tres deseos al personaje mágico y éste decide si los concede o no y por qué. Estas dramatizaciones se representan al final por turnos en gran grupo, después de elaborar los materiales necesarios para la representación.</p>

	<p><i>Debate:</i> ¿Han decidido los tres deseos con el acuerdo de todos los miembros del grupo? ¿Les ha gustado poder pedirle a un personaje mágico los deseos que querían? ¿Cómo han decidido elegir esos deseos? ¿Creen que ha sido justo concediendo y rechazando deseos? ¿Cuáles han sido los deseos más bonitos, los que más les han gustado, los más solidarios, los más originales...?</p> <p>CIERRE: La facilitadora instruye en el uso de la técnica de relajación muscular progresiva (Anexo 02) teniendo en cuenta el grupo de músculos (11 y 14). Finalmente resuelve preguntas e incentiva en el uso de la técnica ante situaciones donde la convivencia con sus compañeros este siendo desfavorable.</p>
Materiales y recursos	2 papelotes, 10 plumones gruesos, 02 cintas scotch, 50 Hojas bond, 50 hojas de colores, 30 plumones delgados, 10 tijeras, 10 gomas.

N° de sesión	10
Nombre	Promuevo una convivencia pacífica: “Animales de cuerpos humanos”
Objetivo	Promover los juegos cooperativos para la convivencia pacífica niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.
Desarrollo del programa	<p>INICIO: La facilitadora saluda al grupo, a continuación, pregunta ¿Cómo están? ¿Cómo les fue durante la semana? ¿Qué cosas nuevas estuvieron haciendo?, entre otros cuestionamientos según la participación de cada niño. A continuación, la facilitadora realiza una breve explicación sobre las consecuencias de una convivencia pacífica, posterior a ello pega dos papelotes, con la instrucción que cada niño escriba en el papelote 1 “Consecuencias de una convivencia pacífica” o en el papelote 2 “Consecuencias de la ausencia de una convivencia pacífica”, posterior a ello, cada descripción se revisa, analiza y se valida, de tal manera que se asevere su descripción correcta al título del papelote, con la finalidad de fortalecer dichos conocimientos.</p> <p>PROPUESTA: Se solicita a los alumnos que formen media luna, a continuación, se realiza el juego cooperativo “Animales de cuerpos humanos”</p>

Descripción de la actividad: Se divide el grupo en equipos de cinco jugadores. El objetivo del juego consiste en configurar con los cuerpos de los jugadores del equipo, un animal que pueda moverse dinámicamente o desplazarse por el espacio de forma coordinada. Cada equipo debe decidir qué animal va a representar y cómo se colocarán espacialmente haciendo ensayos de movimiento o desplazamiento con las posiciones acordadas, es decir, decidir un animal y representarlo con los cuerpos de los miembros del equipo. Cuando todos los equipos tienen la idea desarrollada, hacen una demostración a sus compañeros de grupo que debe durar al menos un par de minutos. Para ayudarles en la comprensión de las instrucciones se puede representar en gran grupo a modo de ejemplo algunos animales (ciempiés, tortuga) que faciliten la clarificación de la tarea a realizar.

Ejemplos, El ciempiés: En grupos de ocho jugadores se colocan en fila, unos detrás de otros. El primero se pone "a cuatro patas", los demás se arrodillan y colocan las manos a la altura de las caderas del compañero anterior al que cada uno se agarra. En esta posición colectiva el conjunto avanza hacia la meta fijada, teniendo en cuenta que el ciempiés no puede desmontarse durante la carrera, bajo pena de tener que ir a recomponerse correctamente al punto de salida. Tortuga: Cuatro jugadores de rodillas, en parejas de dos en dos, unos tras otros, y delante de ellos otro jugador que representará la cabeza de la tortuga. Con una sábana se cubren todos los cuerpos excepto la cabeza de la tortuga.

Debate: ¿Ha resultado difícil ponerse de acuerdo sobre el animal a representar? ¿Se han tenido en cuenta las ideas de todos los miembros del equipo? ¿Cómo se ha tomado la decisión por acuerdo o por mayoría? ¿Qué animales les han sorprendido más, les han parecido más originales, y por qué?

CIERRE: La facilitadora instruye en el uso de la técnica de relajación muscular progresiva (Anexo 02) teniendo en cuenta el grupo de músculos (5, 12, 13, 15 y 16). Finalmente resuelve preguntas e incentiva en el uso de la técnica ante situaciones donde la convivencia con sus compañeros este siendo desfavorable.

Materiales y recursos	2 papelotes, 10 plumones gruesos, 02 cintas scotch, 50 Hojas bond, 50 hojas de colores, 30 plumones delgados, 10 tijeras, 10 gomas.
-----------------------	---

N° de sesión	11
Nombre	Promuevo una convivencia pacífica: “Cuentos Morales”
Objetivo	Promover los juegos cooperativos para la convivencia pacífica niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.
Desarrollo del programa	<p>INICIO: La facilitadora saluda al grupo, a continuación, pregunta ¿Cómo están? ¿Cómo les fue durante la semana? ¿Qué cosas nuevas estuvieron haciendo?, entre otros cuestionamientos según la participación de cada niño. A continuación, la facilitadora realiza una breve explicación sobre qué acciones representan una convivencia pacífica, posterior a ello pega dos papelotes, con la instrucción que cada niño escriba una acción específica que puede ejecutar a corto o mediano plazo a favor de una convivencia pacífica, posterior a ello, cada descripción se revisa, analiza y se valida, de tal manera que se asevere su descripción correcta al título del papelote, con la finalidad de fortalecer dichos conocimientos.</p> <p>PROPUESTA: Se solicita a los alumnos que formen media luna, a continuación, se realiza el juego cooperativo “Cuentos Morales”</p> <p><i>Descripción de la actividad:</i> Se distribuyen los miembros del grupo en equipos de cuatro o cinco jugadores. Los jugadores de cada equipo deben inventar cooperativamente, es decir, con la contribución de todos, un cuento que contenga alguna enseñanza moral. Para aclarar esta instrucción se puede comentar algún cuento clásico y su mensaje moral implícito, de tal modo que les quede clara la idea a desarrollar, por ejemplo, en Los tres cerditos, un mensaje implícito puede ser que la ausencia de esfuerzo personal y la no colaboración con los otros tiene consecuencias negativas. Es importante que capten la idea de una historia que implique alguna enseñanza moral, por lo que se pueden poner varios ejemplos sobre este concepto, por ejemplo, niño muy goloso que se come todos los pasteles destinados a un grupo de niños y que enferma como consecuencia de esta acción egoísta. Los jugadores de cada equipo, después de inventar el</p>

	<p>cuento, lo redactan en un papel, lo que les ayuda a clarificar la información de la historia, distribuyen los roles o papeles, se disfrazan, preparan materiales si fuera necesario y lo representan para el resto del grupo.</p> <p>CIERRE: La facilitadora pregunta sobre que técnica les pareció de mayor utilidad para la relajación, según la técnica seleccionada por los niños se ejecuta nuevamente, cerciorándose la facilitadora que se está realizando de manera correcta. Finalmente resuelve preguntas e incentiva en el uso de la técnica ante situaciones donde la convivencia con sus compañeros este siendo desfavorable.</p>
Materiales y recursos	2 papelotes, 10 plumones gruesos, 02 cintas scotch, 50 Hojas bond, 50 hojas de colores, 30 plumones delgados, 10 tijeras, 10 gomas.

N° de sesión	12
Nombre	Evalúo mi convivencia escolar
Objetivo	Evaluar la convivencia escolar después del desarrollo de los juegos cooperativos en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.
Desarrollo del programa	<p>INICIO: La facilitadora saluda al grupo, a continuación, pregunta ¿Cómo están? ¿Cómo les fue durante la semana? ¿Qué cosas nuevas estuvieron haciendo?, entre otros cuestionamientos según la participación de cada niño. A continuación, indica que las sesiones han llegado a su fin, agradece su participación.</p> <p>PROPUESTA: La facilitadora aplica el cuestionario de convivencia escolar, prestante atención ante cualquier duda que puedan tener o consulta, de tal manera que se logre resolver el test de manera satisfactoria.</p> <p>CIERRE: La facilitadora agradece su participación.</p>
Materiales y recursos	60 fotocopias del anexo 01

Anexos de la propuesta.

Anexo 01: Instrumento

CUESTIONARIO DE CONVIVENCIA ESCOLAR

Edad: Grado: Sexo: Femenino () Masculino ()

Instrucciones: A continuación, se presentan una serie de preguntas acerca de situaciones que ocurren con frecuencia entre compañeros(as), profesores y autoridades de tu escuela.

Nota: Es importante que sepas que en las preguntas donde se haga referencia a tu escuela puedas considerar tu experiencia del año pasado (2019) para responder; es decir, cuando asistías a tu escuela de manera presencial.

En este cuestionario no existen respuestas ni buenas ni malas, sólo nos interesa que contestes de manera sincera. Para contestar el cuestionario, deberás tomar en cuenta la siguiente escala:

1 = Nunca 2 = Pocas veces 3 = Frecuentemente 4 = Siempre

N°	ÍTEMS	1	2	3	4
Convivencia inclusiva					
1	En las clases tenemos la misma oportunidad de participar varones y mujeres.				
2	En las clases tenemos la oportunidad de preguntar lo que no entendemos.				
3	Los profesores(as) de mi escuela tratan de igual forma a alumnos y alumnas.				
4	En mi escuela apoyan a los estudiantes que tienen problemas escolares.				
5	El personal de mi escuela trata con amabilidad a los estudiantes.				
6	En mi escuela los profesores(as) nos felicitan por nuestro esfuerzo, aunque las cosas no nos salgan bien.				
7	En mi escuela informan a los padres de familia sobre las calificaciones de sus hijos.				
8	En mi escuela cuando algún estudiante necesita apoyo llaman a sus padres.				
9	Los profesores(as) organizan actividades para que nos apoyemos entre compañeros(as)				
10	Los profesores(as) de mi escuela nos ayudan a que todos participemos en el grupo.				
Convivencia democrática					
11	En mi escuela nos enseñan a asumir las consecuencias de lo que hacemos.				
12	En mi escuela existe respeto entre estudiantes y profesores(as).				
13	Los profesores de mi escuela organizan diálogos sobre temas de nuestro interés.				
14	En clases conversamos sobre las razones por las que es necesario tener reglas.				
15	Cuando en mi escuela ocurre algo malo se lo decimos a algún profesor(a).				
16	Los estudiantes de mi escuela confiamos en los profesores(as).				
Convivencia pacífica					
17	En mi escuela los profesores (as) nos hablan con respeto.				
18	En mi escuela nos enseñan a respetar los sentimientos de nuestros compañeros(as).				
19	Los profesores(as) nos enseñan la importancia de tratar a todos por igual.				
20	En mi escuela los profesores(as) nos ayudan a evitar burlas entre estudiantes.				
21	En mi escuela los estudiantes tenemos la confianza de expresar nuestros sentimientos frente a nuestros compañeros(as).				
22	En clase los estudiantes hemos organizado actividades para llevamos mejor entre compañeros.				
23	Mi escuela es un espacio seguro.				
24	En mi escuela podemos hablar y resolver problemas que se presentan entre estudiantes.				
25	Si los profesores(as) cometen un error o se equivocan, se disculpan con los estudiantes.				

Gracias por tu participación.

Anexo 02

Relajación muscular progresiva

RELAJACIÓN DE 16 GRUPOS MUSCULARES

1. Mano y antebrazo dominantes
2. Bíceps dominante
3. Mano y antebrazo no dominantes
4. Bíceps no dominante
5. Frente
6. Parte superior de las mejillas y nariz
7. Parte inferior de las mejillas y mandíbulas
8. Cuello y garganta
9. Pecho, hombros y parte superior de la espalda
10. Región abdominal o estomacal
11. Muslo dominante
12. Pantorrilla dominante
13. Pie dominante
14. Muslo no dominante
15. Pantorrilla no dominante
16. Pie no dominante

Instrucciones de cómo deben realizarse cada uno de los ejercicios de tensión-relajación:

- ✓ 1 y 3.- Apretar el puño, contrayendo mano, muñeca y antebrazo.
- ✓ 2 y 4.- Contraer el bíceps empujando el codo contra al respaldo del sillón o contra el colchón.
- ✓ 5. Frente: elevar las cejas o arrugar la frente
- ✓ 6. Parte superior cara y nariz: arrugar la nariz y los labios
- ✓ 7. Parte inferior de la cara y mandíbulas: apretar los dientes y hacer una sonrisa forzada tirando de la comisura de los labios hacia afuera.
- ✓ 8. Pecho y garganta: empujar la barbilla como hacia abajo como si quisiera que tocara el pecho, pero al mismo tiempo hacer fuerza para que no lo consiga, es decir, contraponer los músculos frontales y posteriores del cuello.
- ✓ 9. Hombros y espalda. A la vez que inspira arquea la espalda como si quisiera unir los omoplatos entre sí.

- ✓ 10.- Abdomen. Poner el estómago duro y tenso, como si quisiera contrarrestar un fuerte golpe.
- ✓ 11 y 14.- Piernas: colocar la pierna estirada y subirla hacia arriba 20 centímetros, tensando y haciendo fuerza como si tuviera un peso en el pie, que debiera sujetar a una altura de 20 centímetros. Para relajar soltar la pierna y que caiga a peso.
- ✓ 5, 12, 13, 15 y 16.- Estirar la pierna y la punta de los dedos como si quisiera tocar un objeto delante, doblar los dedos hacia atrás como si quisiera tocarse la rodilla con ellos. Es importante tener en cuenta que estos dos últimos ejercicios de tensión debe hacerlos SIN FORZAR. La tensión debe ser suave, es suficiente para relajar las pantorrillas y los pies sin producir ningún daño