



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Recrejuegos para la convivencia escolar en niños del
primer grado de la institución educativa Octavio
Campos Otoleas- Pomalca**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Administración de la Educación**

AUTORA

Malhaber Paico, Marilyn Miluska (ORCID: 0000-0001-9765-5692)

ASESOR

Dr. Guevara Paico, Ulises Wigberto (ORCID: 0000-0002-3820-0978)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Gestión y calidad educativa

CHICLAYO - PERÚ

2021

Dedicatoria

A ti mamá, que con tu partida me enseñaste el valor de la resiliencia y ahora desde el cielo celebras con orgullo un nuevo ¡Reto cumplido! y un éxito más en mi vida.

A Irene, Amelia, Dominga, Nina y Alejandro por estar conmigo, verme crecer, enseñarme el valor del esfuerzo y honestidad.

A ustedes, mis ángeles, les dedico este trabajo.

Agradecimiento

A Dios, por una oportunidad más de vida y siempre estar conmigo, ayudándome a superar cualquier obstáculo.

A mi padre, por los cafecitos nocturnos y amanecidas a mi lado, animándome a seguir.

A mi familia, amigos y estudiantes, por su aliento y cariño.

A mi asesor y directora de escuela, gracias por retarme cada día y siempre creer en mí.

A todos ustedes, mis cómplices de esta aventura:

¡Gracias!

Índice de Contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos.....	iv
Índice de Tablas.....	v
Índice de Gráficos y Figuras	v
Índice de Abreviaturas.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	17
3.1 Tipo y diseño de investigación	17
3.2. Variables y operacionalización	18
3.3. Población, muestra y muestreo	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	21
3.6. Método de análisis de datos.....	21
3.7. Aspectos éticos.....	21
IV. RESULTADOS	22
V. DISCUSIÓN.....	27
VI. CONCLUSIONES.....	33
VII. RECOMENDACIONES.....	34
VIII. PROPUESTA	37
REFERENCIAS.	38
ANEXOS	45

Índice de Tablas

Tabla N°01: Población según grado y sección.....	19
Tabla N°02: Muestra de estudio.....	19
Tabla N°03: Validez del contenido del Instrumento.....	20
Tabla N°04: Resultados de confiabilidad.....	21
Tabla N°05: Distribución de frecuencia de la Dimensión 01.....	22
Tabla N°06: Distribución de frecuencia de la Dimensión 02.....	24
Tabla N°07: Distribución de frecuencia de los niveles de convivencia	25

Índice de Gráficos y Figuras

Figura 1: Diagrama de Investigación.....	17
Figura 3: Niveles de convivencia en el recreo	24
Figura 4: Niveles de convivencia escolar	26
Figura 5: Diagrama de la Propuesta.....	37

Índice de Abreviaturas

UNICEF	Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia
ANAR	Ayuda a Niños y Adolescentes en Riesgo
ENARES	Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales
I.E.	Institución Educativa
ANDINA	Agencia Peruana de Noticias
SISEVE	Sistema Especializado en Atención de Casos de Violencia Escolar
MINEDU	Ministerio de Educación del Perú
CN	Currículo Nacional
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
Et. al.	Otros autores
Etc.	Etcétera
V.I.	Variable Independiente
V.D.	Variable Dependiente
TIC's	Tecnologías de la Información y Comunicaciones
PAT	Plan Anual de Trabajo

Resumen

“Recrejuegos para la convivencia”, es una propuesta lúdica cuyo objetivo es mejorar la convivencia escolar en los niños del primer grado de la institución educativa Octavio Campos Otoleas- Pomalca. La investigación fue de tipo básica, con diseño no experimental de nivel descriptivo- propositivo. La muestra de estudio estuvo conformada por 27 estudiantes del primer grado, a quienes se les aplicó un cuestionario para conocer el nivel de convivencia escolar en dos dimensiones: convivencia en el aula y convivencia en el recreo, orientadas a evaluar actitudes de integración, relación con sus pares, respeto, participación y solidaridad. Tras el análisis estadístico de los resultados, se obtuvo que el 37% y 41% de estudiantes se encontraron en nivel medio respecto a las dimensiones mencionadas, respectivamente; concluyendo que el 48% de los estudiantes del primer grado perciben un nivel de convivencia escolar medio. Así nació la propuesta del programa Recrejuegos, sustentado en las teorías Sociocultural de Vygotsky y Evolutiva de Jean Piaget, trabajada en forma transversal, a fin de promover el desarrollo de competencias sociales en un ambiente escolar de sana convivencia.

Palabras Claves: convivencia escolar, Recrejuegos, estrategias lúdicas, recreo.

Abstract

"Recrejuegos for coexistence", it is a fun proposal whose objective is to improve school coexistence in the children of first grade at Octavio Campos Otoleas school - Pomalca. The type of this investigation was basic with a non-experimental design at a descriptive-propositional level. The study sample was formed per 27 students of first grade, which ones were chosen by non-probability sampling, they had to answer a questionnaire to determine the level of school coexistence in two dimensions: coexistence in the classroom and coexistence in recess which ones were focused on evaluate attitudes of integration, participation, relationship with their peers, respect and solidarity. After the statistical analysis of the results, it showed that 37% and 41% of students obtained an intermediate level with respect to the aforementioned dimensions respectively; concluding that 48% of first grade students got a medium level of school coexistence. That was how the proposal of the Recrejuegos program born, it was based on the Sociocultural theories of Vygotsky and the Evolutionary theories of Jean Piaget, worked in a transversal way in order to promote the development of social competences in a school environment of healthy coexistence.

Keywords: school coexistence, Recreation games, fun strategies, recess

I. INTRODUCCIÓN

Violencia escolar, un fenómeno que preocupa a todas las naciones cuyo incremento, es un gran desafío para el sistema educativo, quién está llamado a encontrar alternativas de solución (Becerra et al., 2015). Arrúa A. et al. (2019) explican que, parte de esta problemática nace porque la familia ha delegado su papel de principal educadora a la escuela, en tal sentido, es normal escuchar que en las instituciones educativas cada día se acrecientan los problemas de convivencia escolar, manifestados en agresiones, conductas disruptivas, incumplimiento de las normas, etc. siendo las instituciones las llamadas a planificar y ejecutar talleres, charlas y momentos de juego en busca de una pronta solución.

Sin embargo, la mayor parte de estas estrategias se aplican a nivel de aula, dejando de lado uno de los espacios más importantes de interacción en los niños: El patio de recreo, cuyas zonas de descanso, se han convertido, para muchas escuelas en un campo de batalla de veinte minutos, con peleas y accidentes diarios, juegos sin reglas, un momento en el que los niños salen a desfogar lo vivido en el aula; convirtiéndose en forma desapercibida, en el principal generador de mala convivencia. Aunado a ello, nos brinda en forma natural, información importante para estudiar y aprender sobre los conflictos y desacuerdos de los niños (Santa, 2007, como se citó en Ros-Morente et al., 2018).

En el mundo, existen millones de infantes y jóvenes estudiantes que habitan en naciones donde los agravios físicos en las instituciones educativas son permitidas por las normas, justificándose como necesario o inevitable. (Fondo de las Naciones Unidas [UNICEF], 2017). Así lo corrobora el Informe de la Corporación Latinobarómetro (2018, p.57) donde se manifiesta el aumento de la violencia (63%) y acoso escolar, el cual que ha ido aumentando de 37% en 2016 a 49% en 2018, por lo que es imprescindible priorizar políticas y prácticas para optimizar la eficacia de la convivencia dentro de las comunidades educativas latinoamericanas.

Por otro lado, la investigación sobre la importunación y persecución virtual realizada por el Instituto ANAR y la Institución Mutua de Madrid (2018), muestran altas proporciones en temas de violencia entre estudiantes, en los recintos áulicos y en los espacios para esparcimiento.

En el Perú, la realidad no es distinta, en la Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales ([ENARES], 2015), se obtuvo que el 74% de estudiantes sufría de violencia por parte de sus pares y el 30% de estas agresiones se dan en el patio. Este precedente se reafirma en el estudio sobre armonía e intimidación en las I.E. primarias del Perú, que según el último reporte del SISEVE (2019-2020), el 47,7% de estudiantes entre 9 y 11 años sufre de violencia entre pares y el 53.1% corresponde a violencia física. (Felipe & Vargas, 2020).

En relación con este tema, la Agencia Peruana de noticias (ANDINA, 2019) en su nota de prensa a la coordinadora del SISEVE, detalló que se habían reportado 11,934 casos de violencia escolar en las escuelas peruanas, tal es el caso del niño ancashino de siete años, que fue hospitalizado luego de sufrir agresiones físicas por parte de sus compañeros del tercer grado en la hora del recreo según el reporte periodístico de Urbina (2019). Para Holguin-Alvarez et al. (2020), estos datos reflejan incongruencias en el desarrollo de una saludable convivencia y logro de aprendizajes.

No muy ajena a esta problemática, se encuentra la Institución Educativa Octavio Campos Otoleas, ubicada en el km 05 de la carretera a Pomalca, la cual alberga a 900 estudiantes aproximadamente en sus tres niveles. Y es en el recreo del nivel primario, un momento en el que se observaron muchas actitudes: Toca el timbre y se escucha a un solo coro ¡Recreo!, los niños salen corriendo, se empujan, salen con su pelota a jugar fútbol, el patio es el único espacio para jugar. Sin embargo, otros niños se quedan sentados en la vereda, otros en el aula. ¿Por qué no sales al recreo?: ¡Porque me empujan!, me golpean, las niñas no juegan con los niños (y viceversa), no me dejan jugar. Otros niños hacen de simples espectadores de cómo otros juegan bruscamente; las niñas juegan en pequeños grupitos y otras quedan excluidas. Luego de un rato, los niños empiezan a pelear: “No están cumpliendo las normas del juego”, se arman nuevos equipos, se amenazan entre sí y se programan pequeñas “peleítas” en los pampones del colegio a la hora de salida. Todo ello ocurre ante la escasa supervisión de los maestros, quienes se quedan en sus aulas o salen al quiosco a comer, mientras conversan con otros colegas.

Al trabajar con la violencia en los juegos infantiles durante el recreo escolar en la escuela primaria es necesario visualizar desde dónde se gestan, cómo se resuelven y quiénes son los actores sociales involucrados. (Cardozo Cruz, 2018).

En efecto, partiendo de la realidad observada se pudo constatar que en la institución educativa existe una mala convivencia escolar. Así, de las evidencias anteriores, nace la pregunta ¿Cómo podemos mejorar la convivencia escolar en los niños del primer grado de la Institución educativa Octavio Campos Otoleas-Pomalca, 2020?

El presente estudio se justifica en pretender lograr una buena convivencia en los estudiantes que son objeto de estudio a partir de la propuesta de un programa basado en juegos orientados.

La propuesta está sustentada en trabajos previos, cuyas experiencias han contribuido a mejorar la convivencia escolar entre los escolares. Así mismo, está fundamentado en los estudios de Piaget, Vygotsky (V.I.) y Bronfembrenner (V.D.), los cuales dan sustento teórico a la investigación.

Además, se tomó como referente la competencia “Convive Democráticamente” establecida en el Currículo Nacional (MINEDU, 2017, p.114) cuyo objetivo es formar estudiantes que sepan interrelacionarse, llevarse bien con sus pares, conozcan sus derechos, construyan normas y reglas, las cumplan y las evalúen, aprendan a trabajar en equipo y resolver problemas en forma pacífica y que promuevan los derechos, todo ello a partir del trabajo de juegos en espacios de recreo.

En lo esencial, este trabajo ha sido conveniente, porque ha permitido reflexionar sobre las relaciones interpersonales de los estudiantes y sus niveles de convivencia, permitiéndonos tomar decisiones apropiadas y cambios en la forma de enseñar, a fin de promover un clima escolar saludable, puesto que, aprendemos más y mejor en escenarios amigables, contribuyendo así, a la formación de personas más solidarias, que sepan autorregular sus emociones y capaces de construir relaciones basadas en la tolerancia, cumplimiento de las normas y el respeto mutuo (Fernández 2008, citado en Grau et al., 2016).

Referente al aspecto práctico, este estudio servirá de aporte a las instituciones con problemas de convivencia e indisciplina, ya que al aplicar en un futuro cercano la Propuesta del programa recrejuegos, se está aspirando al logro

de una sana convivencia escolar trabajada desde el juego y supervisado por los docentes, logrando así aprendizajes más significativos.

En cuanto a la metodología del Programa Recrejuegos, está basado en juegos motores, sociales e intelectuales, investigados por medio de métodos científicos y validados por expertos para su aplicación más cercana como alternativa de solución para la institución educativa nuestra y otras entidades de la localidad y región. Los juegos propuestos, serán aplicados en la hora del recreo, pero practicados en clase con la supervisión y guía del docente, con reglas consensuadas a fin de mejorar las relaciones entre pares y cumplir las normas de convivencia.

A raíz de todo lo expuesto, la investigación aquí presentada, tiene como propósito general: Proponer el Programa Recrejuegos para mejorar la convivencia escolar en niños del primer grado de la institución educativa Octavio Campos Otoleas- Pomalca.

Para lograr este anhelo, se han establecido los siguientes objetivos específicos:

- Diagnosticar el nivel de convivencia escolar en los niños del primer grado de la Institución educativa Octavio Campos Otoleas - Pomalca.
- Diseñar la propuesta del Programa Recrejuegos para la convivencia escolar en niños del primer grado de la Institución educativa Octavio Campos Otoleas - Pomalca.
- Validar mediante juicio de expertos la Propuesta del Programa Recrejuegos para la convivencia escolar en niños del primer grado de la institución educativa Octavio Campos Otoleas - Pomalca.

No se ha considerado una hipótesis en la investigación por ser de tipo propositiva, impidiendo su aplicación debido a las circunstancias que estamos viviendo producto de la Pandemia del virus de la COVID-19

II. MARCO TEÓRICO

Entre los antecedentes internacionales relacionados con la investigación, en Colombia, encontramos a Noy Martínez & Jaimes Jaimes (2019), quienes recolectaron información sobre la convivencia escolar a través de tres instrumentos: un cuestionario, diario de campo y una entrevista destinados a todos los actores educativos. Con la aplicación de su programa lúdico, logró disminuir en forma significativa las conductas agresivas y promover el trabajo cooperativo entre los educandos, concluyendo que la lúdica es el mejor aliado para mejorar las relaciones interpersonales, malos tratos y generar buena convivencia.

Luego, destacan De La Peña Salas & Vallejo Cabrera (2019) con su tesis de enfoque cuantitativo mixto. Afirman que el patio del colegio es un lugar de recreación, en el que los niños al jugar, socializan ejerciendo su liderazgo, en él surgen conductas inapropiadas por falta de valores, normas básicas y falta de supervisión de los docentes. Las autoras concluyeron, que la lúdica es una estrategia fundamental para favorecer la comunicación, el respeto y la socialización, ayudando al fortalecimiento de la convivencia y desarrollo integral de los estudiantes. (p.105). De manera similar, De Castro & Marcano (2018) en su artículo, partieron analizando las interacciones que realizan los niños y las percepciones de los docentes en la hora de recreo, obteniendo información importante; los niños juegan, corren, se empujan, pelean y los maestros aprovechan para comer, quedarse en sus aulas o dialogar con sus colegas, ocasionando la desvinculación con el grupo y el incumplimiento de las normas de convivencia. Es una investigación etnográfica, en la que las investigadoras concluyen que es el recreo el único momento para observar al niño en libertad, aprovechando para modificar conductas negativas. (p.31).

En un estudio descriptivo sobre los conflictos originados en los patios de juego en las escuelas primarias españolas, encontramos a Ros-Morente et al. (2018), cuyos resultados muestran que, entre los 6 y 8 años, los conflictos ocurren entre niños del mismo sexo, siendo físicos-verbales en niños y de exclusión en las niñas, en la que las agresiones eran respondidas con otra agresión en lugar de usar

una respuesta emocional. Por tal razón, los autores recomiendan la implementación de programas y talleres lúdicos, que busquen desarrollar las competencias emocionales de los estudiantes con la participación los docentes y familias.

También se consideró a Peña Zambrano et al. (2018), quienes en su artículo parten de la frecuente presentación de conflictos entre estudiantes del tercer grado manifestado en imposición de apodos, burlas, maltrato físico, violencia y conflictos. El estudio de investigación acción, se fundamentó en la lúdica, concluyendo que, usada como herramienta pedagógica permite una mejora progresiva en las interacciones sociales dentro y fuera del aula, asimismo, se constituye como herramienta educativa de paz, fortaleciendo así la autoestima. A su vez, Jaramillo, Quilindo & Paz (2017) en su artículo sobre el manejo del conflicto en el recreo, presentan un estudio cualitativo basado en la observación y trabajo de campo. Los resultados del estudio permitieron comprender cómo los niños de tercero y cuarto grado manejan sus conflictos durante el recreo a través del diálogo, el cumplimiento de las normas y el reconocimiento hacia el otro. Posteriormente concluyeron que, el recreo trabajado correctamente, logra desarrollar en los niños habilidades sociales y emocionales, permitiéndoles vivir y solucionar conflictos en forma pacífica. (p.18).

En su estudio exploratorio, Acosta Vanegas et al.(2016), luego de aplicar encuestas a toda la comunidad educativa, evidenciaron que los estudiantes jugaban en forma brusca, se agredían física y verbalmente, corrían y atropellaban a los más pequeños, generando una mala convivencia en la hora del recreo. Así implementaron juegos recreativos para el buen manejo del recreo. Los autores concluyen que las escuelas deben ofrecer diferentes actividades lúdicas durante el recreo, orientadas a que los niños liberen energías, socialicen, aprendan y desarrollen valores que les permitan desarrollar una mejor convivencia. (p.95-96).

Finalmente, citamos a Hurtado Mejía (2015) con su investigación cualitativa de tipo descriptiva. El autor parte de los problemas de convivencia que aquejan a muchas instituciones. Sustenta parte de su investigación en la teoría del juego de Piaget. Así recomienda que, las escuelas deben migrar de lo conceptual a lo

práctico, a partir de la implementación de programas lúdicos, que involucren a toda la comunidad educativa, consolidando al juego como herramienta metodológica para lograr la convivencia escolar.

En el ámbito nacional, encontramos a Pereda (2020), quien luego de aplicar su programa de juegos tradicionales a 50 niños conflictivos del nivel inicial, confirmó el aporte significativo de estos juegos en el desenvolvimiento, comunicación, relaciones interpersonales, cooperación, manejo de conflictos, cumplimiento de las normas y mejora de la coexistencia entre escolares. Vilca Gamboa (2019) con su tesis de tipo cuantitativo y diseño cuasi experimental, aplicada a 50 educandos del primer grado. El autor parte de la problemática evidenciada (golpes, empujones, juegos bruscos, no se respetan los turnos, etc.) a la hora del recreo y concluye que, la aplicación de estrategias lúdicas a nivel de patio, constituye un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades sociales básicas, generando así una mejor convivencia.

En otro estudio similar, encontramos a Portocarrero (2019) cuyo objetivo fue determinar el efecto de su programa en la convivencia colegial. Su estudio fue cuantitativo, de tipo aplicado y diseño experimental, luego de aplicar el programa lúdico, los estudiantes lograron cambiar sus actitudes respecto a las normas de aula, el diálogo asertivo y las relaciones entre ellos, constatando que la aplicación de programas basados en el juego, tienen un impacto positivo. Además citamos a Quispe Huamani (2018) con su programa patio recreativo, fue una investigación de tipo aplicada, con dos grupos. El programa constó de diez sectores de juego pintados en el patio, los cuales integraron distintas áreas de estudio. Tras ser aplicado, se logró un efecto significativo en la mejora de la convivencia escolar, relaciones sociales, participación estudiantil y preceptos de convivencia áulica como en el recreo escolar. (p.73) Con esta investigación, el autor nos presenta de forma novedosa cómo abordar el tema de la convivencia a partir de juegos pintados en el patio y trabajados en forma transversal en la hora de clase y aplicados en la hora del recreo (dirigidos o libres), los cuáles han servido como referente para nuestra propuesta.

Adicionalmente, Navarrete Huaco (2015) en su investigación de tipo descriptiva-explicativa, consideró los juegos tradicionales como elemento básico para promover cambios positivos en la convivencia escolar. El programa estuvo organizado en juegos motores, sociales e intelectuales desarrollados en forma teórica y práctica con la participación de todos los actores educativos. El autor afirma que el juego es pieza clave para promover la participación y reflexión en los niños frente a sus relaciones convivenciales, incentivando la resolución de conflictos sin violencia. Por último, Dávila Reyes (2017) con su taller de juegos recreativos, que, tras ser aplicado obtuvo el 95% de efectividad, logrando concientizar a los niños sobre su conducta y disciplina hacia un clima de trabajo más pacífico. En tal sentido, la aplicación de programas lúdicos basados en los valores y articulados a todas las áreas del currículo, encamina a los estudiantes a una buena convivencia, buen clima de trabajo y mejores aprendizajes.

En el ámbito local, destaca Cabanillas Valderrama (2019) con su tesis de juegos para disminuir la agresividad en 42 estudiantes de tercer grado de su muestra de estudio. La investigación fue aplicada con diseño cuasiexperimental con pre y post test. El autor plantea que los juegos adaptados sirven como maniobra pedagógica para el progreso de competencias elementales en los colegiales, ya que, desarrollan su personalidad y fortalecen los lazos entre compañeros y con sus familiares. También destaca Granda Romero (2018), con su plan de acción sobre estrategias para favorecer la convivencia escolar, menciona que algunas causas del problema de mala convivencia son: docentes con prácticas rutinarias, desconocimiento de estrategias para resolver conflictos, juegos agresivos, violentos y padres poco afectuosos. Así mismo, plantea que los aprendizajes deben estar más enfocados en el desarrollo de habilidades como el respeto, tolerancia y trabajo colaborativo.

En su programa de habilidades sociales, Acuña (2018) sugiere que, se deben incluir en nuestras programaciones anuales, actividades basadas en el desarrollo de las habilidades básicas con el propósito de mejorar los vínculos escolares y por ende su convivencia diaria en la escuela.

Como último estudio, citamos a Rentería Corrales (2018) con su propuesta de habilidades sociales para la convivencia, destaca la importancia de educar con el ejemplo, a partir de actividades cooperativas y talleres, que permita a los estudiantes socializar, conocer las normas y reglas de su institución y experimentar la colaboración con sus pares, mejorando así la convivencia escolar y, por ende, contribuir con aprendizajes más significativos.

Respecto a la variable independiente Programa Recrejuegos, Pérez y Merino (2013, p.22) definen programa educativo como un escrito que admite la disposición en un proceso pedagógico, proporcionando una guía al maestro sobre la temática a trabajar y propósitos a lograr. También El MINEDU (2006, p.6) plantea que los programas educativos son de naturaleza formativa y preventiva, cuya finalidad es favorecer la convivencia pacífica (como se citó en Quispe Huamani, 2018).

Ahora bien, Chaves (2013) define el recreo como un espacio que propicia el crecimiento completo de los infantes. Es el espacio propicio para el reconocimiento del otro y particularmente de uno mismo, donde aprendemos a vivir y a convivir, se construyen lazos de amistad y desarrollan competencias para la vida social (Mosquera, 2013).

Es así, que, a partir de estas postulaciones, se propone el Programa Recrejuegos, como un programa educativo basado en juegos motores, intelectuales y sociales, elaborados y/o adaptados, teniendo en cuenta el desarrollo emocional, intelectual y maduración social de los niños, los cuáles serán trabajados en clase y aplicados durante los recreos a fin de favorecer una sana convivencia escolar.

En esta perspectiva, Alcántara, Cardoza & Limas (2013), diferencian tres tipos de recreo: Recreo Dirigido, las actividades son planificadas entre docentes y estudiantes. Su único fin es reforzar y mejorar aprendizajes. Este tipo de recreo permite impulsar la facultad de vivir en sociedad (Pérez & Collazos, 2007, citado en Quispe, 2018). El recreo orientado, donde se realizan actividades deportivas,

lúdicas y culturales de libre elección a fin de mejorar la convivencia y desarrollar la personalidad en los niños. Se tiene en cuenta el tiempo y lugar, los recursos y participantes. Finalmente tenemos el recreo supervisado, el más común; son los docentes, quienes hacen de guardianes y resuelven los conflictos que se puedan originar en ese tiempo, mientras los niños juegan en libertad.

Zumeta (2017) puntualiza la importancia del recreo como un espacio lúdico de sana convivencia y participación pacífica. Un espacio rico en oportunidades para vivenciar las conductas del niño y la práctica de valores, los cuáles aplicará según el papel en la sociedad en que le toque desempeñarse. Idea que reafirma Ros, G., & Caparrós (2016) manifestando que un recreo organizado facilita la abstracción de los escolares, hecho traducido en una mejor convivencia, adhesión social y aprendizajes más significativos.

La propuesta Recrejuegos está fundamentada por un lado en la teoría Socio Cultural de Vygotsky, quien expone que, el juego es una práctica colectiva de cooperación con otros niños, factor clave para el aprendizaje y adaptación social, permitiendo al niño incrementar su potencial cognoscitivo y toma de conciencia en la interiorización de normas. (Vygotsky, 1973, como se citó en Damián D. & Tron A., 2011) Así mismo, manifiesta que los juegos deben desarrollarse mediante procesos simbólicos de mediación, a través de experiencias concretas con objetos y la negociación que se realizan entre compañeros, a través del diálogo (Vygotsky 1933, como se citó en Ruiz, 2002). De este modo, los estudiantes resuelven problemas, construyen soluciones, comprenden la realidad de su entorno y aprenden, a través del juego; potenciando, su “Zona de desarrollo potencial”. Así, estas interacciones e intercambios de juegos y actividades sociales, desarrollan en los niños su lenguaje y conducta, iniciando la internalización y regulación de su pensamiento (McNamara et al., 2017).

En síntesis, es a través del juego y el paso para llegar a la Z.D.P, que el niño logra interactuar con sus pares, convivir y aprender a trabajar en equipo y/o pares, con un maestro cuyo rol es de agente mediador.

Recrejuegos, también se fundamenta en la Teoría Psicoevolutiva de Piaget, quien define el juego como una actividad placentera, espontánea, útil, liberadora de conflictos y motivadora (Piaget, 1946/1992), formando parte de la inteligencia del niño, asociada a tres estructuras básicas: Juego como simple ejercicio, juego simbólico y juego de reglas. (Piaget, 1956, citado por Sanchez & Valenzuela, 2017).

Este estudio está enmarcado en la teoría del Juego Reglado de Piaget, ya que los estudiantes que son objeto de estudio oscilan entre los 6 y 7 años. Pecci et al.(2010) explican que el juego de reglas brinda a los niños elementos socializadores y combinan todas las habilidades adquiridas, ya sean motoras o intelectuales bajo un esquema de normar y respeto hacia los demás. Así mismo, con el juego de reglas, los niños desarrollan estrategias de autocontrol, competencia, amistad, resolución de conflictos ejercitando la democracia hacia una sana convivencia (Montañés, 2003, p.28, como se citó en (Gallardo & Gallardo, 2018).

Cabe resaltar, que, Artavia (2013) definió al juego como una actividad recreativa, de sana competencia, natural y libre, sometida a reglas elaboradas en forma cooperativa con la intención de compartir espacios.

De igual manera, Garcia & Llull (2009, citado por Zambrano, 2017) explicaron que jugar es una actividad primaria para el progreso integral de los niños porque brinda un entorno para desplegar la imaginación, tanto como, ejercitarse y relacionarse con las personas de su entorno.

Referente a la importancia del juego, Gallardo & Gallardo (2018) conceptualizan el juego como una actividad para aprender valores, normas, modificar conductas y actitudes, interiorizar conceptos, aprender a relacionarse con los demás, conocer y valorar su cultura y desarrollar capacidades en forma divertida.

Además, Ortega Ruiz et al.(1993) manifiestan que, a través del juego, surgen en los niños las primeras formas de interacción y dominio del entorno, así como de

la propia concepción de sí mismo. Por lo tanto, son buenas estrategias para que los niños hagan amistades y se conviertan en seres sociables. Otros autores aducen que, por medio del juego, los niños aprenden a compartir espacios, comunicarse, expresa sus sentimientos y emociones, a convivir, a cumplir y establecer reglas y poner en práctica valores fundamentales como el respeto, solidaridad, cooperación y tolerancia. (Jiménez et al., 2000, como se citó en Artavia, 2013).

En efecto, el juego es de gran utilidad, porque permite el desarrollo integral del niño, desde lo físico hasta lo moral, mejorando su inteligencia y creatividad, aumentando su capacidad para tomar decisiones y buscar respuestas ante los debates que se le presentan (Driscoll & Negel, 2002, Koçyiğit, et al., 2007, Ünal, M., 2009, citado en Gündüz et al., 2017).

Para desarrollar correctamente un juego, Yagüe, V (2002), comparte los elementos clave a considerarse: El lugar o ambiente, los participantes, los materiales, comunicar el objetivo y establecer las normas; todo ello a fin de mantener un clima armonioso de juego. Estos elementos han sido considerados en la planificación de nuestras actividades enmarcadas en nuestra propuesta de Recreajuegos para su correcta ejecución.

Tomando como referente la clasificación de Bautista Vallejo (2002, citado en Cayao, 2017), los juegos pueden ser:

- a) Motores: Llamados juegos de destreza. Tenemos: juegos de velocidad, juegos de pelota y saltos.
- b) Intelectuales: Desarrollan el razonamiento. Tenemos: juegos de mesa, adivinanzas y creación de historias.
- c) Sociales: Cuya finalidad es agrupar y cooperar con sentido de responsabilidad. Destacan las rondas infantiles y juegos de piso.

Los autores cubanos Martínez & Cruz (2008, citado en Gisella & Ramírez, 2016) sustentan que el juego es un espacio extraordinario de relaciones sociales,

en la que se fortalecen conductas y actitudes de colaboración humana, influyendo en todas las áreas de la personalidad.

Comparte esta idea, Martínez (2013, citado en Navarrete Huaco, 2015), quien enfatiza el juego, como factor clave para la convivencia escolar, pues permite desarrollar competencias sociales y autorregular conductas de interacción con los demás, a partir de situaciones cotidianas.

La variable dependiente, Convivencia Escolar, es entendida como el conjunto de relaciones humanas a nivel de escuela, en forma colectiva, armónica, cotidiana y bajo la responsabilidad de toda la institución educativa (MINEDU, 2018).

Complementan esta definición, Maturana & Paz (2006), afirmando que la convivencia se forma y fortalece durante la educación primaria, adoptando diversas formas de interactuar, procedentes de este aprendizaje social (citado en Portocarrero Roman, 2019).

Para Fierro & Carbajal (2019, p. 13), convivencia escolar son los procesos y consecuciones del esmero por lograr armonía entre todos los componentes de la I.E., desde prácticas didácticas y administrativas, que aborden el conflicto en forma positiva. En la escuela, la convivencia se alecciona, se experimenta y se evidencia en los diversos ambientes de la I.E., en sus documentos y en la interacción respetuosa de toda la comunidad educativa (Peruano, 2016).

Para la variable Convivencia escolar, se tomó como cimiento la Teoría Ecológica de Bronfembrenner, quien describe a la persona como el conjunto de interacciones, desde cuatro niveles de interacción: Microsistema, compuesto por los contextos familiar y escolar, es allí donde el niño aprende las primeras pautas de conducta, roles y normas. Mesosistema, referido a las interrelaciones entre microsistemas, por ejemplo, la relación entre niño-familia-escuela; el exosistema, se ubican elementos que influyen indirectamente en la persona, por ejemplo: la iglesia y los medios de comunicación; finalmente está el macrosistema, aquí

intervienen la práctica de valores, estilos de vida, costumbres, roles sociales, religión, etc. (Bronfenbrenner, 1979, citado en Tovar, 2019).

A partir de esta teoría, Pescador (2001, citado en Oliveira de Vasconcelos, 2017), concibe a la escuela como producto de la interacción de tres espacios: el aula, como microsistema; el plan de estudios, como mesosistema y la administración escolar como exosistema.

El problema de la convivencia escolar, está enmarcado en el Microsistema llamado escuela - aula. Es en este sistema donde se forma al individuo holísticamente, con actitud crítica para aprender a convivir con los demás, de mostrar buenas actitudes, saber comunicarse, resolver conflictos, aprender a ser tolerantes, respetuosos y solidarios.

Para Tejeda (2014), el docente es el principal protagonista en el desarrollo del niño, por lo que debe establecer diadas maestro/alumno basadas en el respeto, el afecto y la comunicación, respetando su individualidad y proceso evolutivo, así como los cambios afectivos en su entorno familiar.

De acuerdo al C.N. (2017, p.104.), la convivencia se ha convertido en una competencia crucial en el desarrollo integral de los estudiantes, orientada desde el enfoque del bien común. En la Competencia Convive, se aspira formar estudiantes capaces de actuar democráticamente, relacionándose en forma pacífica, justa y equitativa. Para alcanzar esta competencia, el estudiante debe desarrollar las siguientes facultades:

- Interactuar con todas las personas: Aceptando que todas las personas son valiosas e importantes, rechazando cualquier forma de discriminación y situaciones que vulneren la convivencia.
- Construir normas y asumir acuerdos: Participar en la construcción de pautas, asumiendo actitudes de respeto y reconociendo su importancia para una sana convivencia.

- Manejar conflictos en forma práctica: Comprender al otro frente a las dificultades, utilizando estrategias que le permitan resolver conflictos creativamente, haciendo el diálogo, su mejor arma.
- Participar en propuestas que buscan suscitar el bienestar común y el desarrollo de los derechos en diversos contextos.

Hablar de convivencia es sinónimo de accionar, partiendo de las interacciones diarias entre todos los protagonistas educativos incluyendo prácticas basadas en el compromiso, el diálogo asertivo y la participación activa, hasta discrepar, luchar, conflictuarse y reflexionar (Perales, 2018).

Para esta variable, se ha considerado dos dimensiones:

Convivencia en el aula, según Algara (2016, citado en Galvez, 2019) como forma distinta de sentir y escuchar a los estudiantes indagando su estilo de relacionarse y pensar, bajo un clima seguro y acogedor de valores como el respeto y la solidaridad.

Esta convivencia parte de los acuerdos de aula, puesto que, vivir y convivir con otros fraternalmente, infiere el respeto y aceptación por los demás, por sus diferencias y diversidad, actuar con reciprocidad y apoyo mutuo hacia el logro de objetivos comunes. (Sandoval Manríquez, 2014).

Convivencia en el recreo, como medio socializador entre el niño y sus amigos, permitiéndole estrechar su vida dentro y fuera de la escuela, facultando buenas interconexiones entre los colegiales a fin de erigir un ambiente pedagógico significativo, desarrollando sus habilidades y valores sociales (Zamir & Leguizamón, 2015).

Es durante el recreo donde se generan la mayor parte de problemas, como el acoso y la violencia entre pares. También es notable la segregación sexual, en la que se forman grupos de juego de acuerdo al sexo (Burción M., 2015), notándose la exclusión de algunos niños que no comparten características en común.

Cabe añadir, que, en ambas dimensiones se tiene en cuenta las normas de convivencia, puesto que al regular comportamientos y actitudes, se convierten en aliadas del bienestar estudiantil; conllevando a la disposición de acuerdos en el contexto del respeto a los derechos de cada uno de sus pares (Quispe Crispin, 2020).

Entre los generadores de mala convivencia, tenemos la violencia, interrupción, infracción de las reglas e indisciplina (Colcord et al., 2016; Morales & López, 2018; Redford et al., 2017, citado en Holguin-Alvarez et al., 2020).

Con base en Prieto (2005, citado en Carpio & Jesús, 2013), la violencia debe ser abordada desde las siguientes causas: Familiar, como eje primordial en la enseñanza de valores para la convivencia social (Parada, 2010, citado en Grau et al., 2017), los problemas nacen del poco afecto, atención y comunicación entre padres e hijos, la situación económica, abuso (Gázquez et al., 2015). La causa escolar, enmarcada en la falta de normas y valores institucionales, relaciones entre docentes-estudiantes y estudiantes conflictivas, indisciplina, acoso, hostigamiento. Causa social, violencia por influencia de las TIC's y la cultura musical.

Por último, es conveniente acotar que, una convivencia escolar saludable, incurre directamente en la condición de vida de todos los agentes de una I.E. tanto en el aspecto académico como socioemocional, abriéndose paso hacia una educación de calidad. Visto de esta forma, es trascendental repensar en las escuelas, no como un ente intelectual, muy por el contrario, como un espacio en la que los estudiantes son importantes por su actitud valorativa hacia los demás, entre pares y con su ambiente, por su autoconocimiento y motivación, sobre todo por la capacidad de autorrealizarse y solucionar conflictos en forma resiliente.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Esta investigación ha sido de tipo básica, puesto que nos permitió lograr un mejor conocimiento, sobre todo comprobable, del objeto de estudio (Convivencia escolar). El diseño de la investigación, definido como una propuesta proyectada orientada a lograr un objetivo (Cohen & Gómez, 2019) fue no experimental, descriptivo- propositivo. No experimental porque se procedió a explorar el fenómeno en su forma natural, sin manipulación alguna (Hernández, Fernández & Bautista, 2014, p.150.). Descriptivo porque se recolectó información con el propósito de describir y analizar información para posteriormente describir la relación entre las variables y Proyectivo o Propositivo, porque consiste en la elaboración de un plan que busca solucionar la realidad problemática encontrada (Barrera, 2010) en este caso, se plantea el programa Recrejuegos para la convivencia en los escolares de primero.

El esquema, propuesto por Tantaléan (2015) es el siguiente:

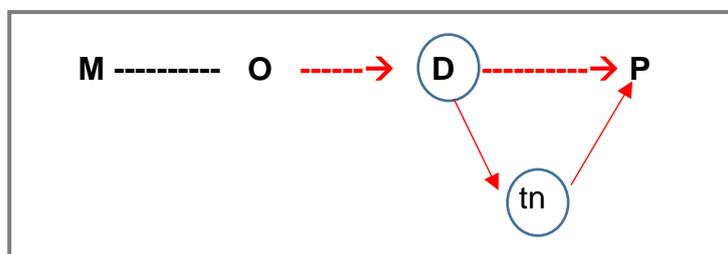


Figura 1: Diagrama de Investigación

Dónde:

M= Muestra de estudio

O= Información a recolectar

D = Diagnóstico de los Niveles de Convivencia

tn= Análisis y fundamentación de teorías para elaborar la propuesta

P= Propuesta del Programa Recrejuegos

No se considera hipótesis, debido al diseño de investigación: Descriptiva-Propositiva.

3.2. Variables y operacionalización

Una variable puede ser definida en forma teórica u operacional. La primera, permite comprender el fenómeno desde un constructo en específico. La segunda, nos proporciona indicaciones sobre qué y cómo analizar. (Estela, 2020).

Respecto a la variable independiente: Programa recrejuegos, fue definida conceptualmente como un programa educativo basado en juegos motores, intelectuales y sociales, elaborados y/o adaptados, teniendo en cuenta el desarrollo emocional, intelectual y maduración social de los niños, los cuáles serán trabajados en clase y aplicados durante los recreos dirigidos, a fin de favorecer una sana convivencia escolar.

En cuanto a su definición operacional; el juego desde un enfoque holístico, permite el desarrollo humano desde diversas áreas, motoras, sociales, intelectuales (Bautista Vallejo, 2002).

Las dimensiones de la variable Independiente son las siguientes:

- Juegos Motores: Sus indicadores son juegos de velocidad, agilidad, juegos de pelota y saltos.
- Juegos Intelectuales: Sus indicadores son los juegos de mesa (ajedrez, damas, escaleras y serpientes), pupiletras, abecedarios, tres en raya, crucigramas y tablero 100.
- Juegos Sociales: Sus indicadores son las rondas infantiles y juegos de piso (ludo gigante, twister, gatos y ratones, laberintos).

La variable dependiente: Convivencia escolar, es definida en forma conceptual por Martínez & Moncada (2012), como un proceso permanente que necesita nutrirse de mutuo respeto, hacia uno mismo y a los demás, tolerancia, solucionar conflictos y cumplir con las normas, todo ello sin recurrir a la intimidación.

De la misma manera, esta variable se operativiza con el desarrollo de un Cuestionario de convivencia escolar, utilizado para calcular el nivel de convivencia de los niños de primer grado de la I.E. Octavio Campos Otoleas, Pomalca a partir

de las dimensiones: convivencia en el aula (8 ítems) y en el recreo (6 ítems), haciendo un total de 14 ítems con tres niveles de respuesta tipo Likert (Galvez, 2019).

3.3. Población, muestra y muestreo

La población, es un grupo limitado o ilimitado de componentes con particularidades usuales.(Arias, 2006, p.81). El estudio estuvo conformado por la siguiente población:

Tabla N°01

Población según grado y sección.

Grado	Sección	N° de estudiantes
Primero	“A”	27
Primero	“B”	26
Total		53

Fuente: Registro de estudiantes que llevan la estrategia de Aprendo en Casa-2020

Criterios de inclusión: Se tomaron en cuenta los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. Octavio Campos Otoleas en el año 2020, de sexo femenino y masculino, reportados como participantes de la estrategia Aprendo en Casa-2020.

Criterios de exclusión: No se consideraron aquellos estudiantes del primer grado que figuran como “no conectados o contactados” en la base de datos de cada docente tutor.

Hernández et al. (2014, p.173) indican que la muestra es un subconjunto de la población, que brinda información crucial sobre el objeto de estudio. Estuvo constituida de la siguiente manera:

Tabla N°02

Muestra de estudio

Grado	Sección	Hombres	Mujeres	Total
Primero	“A”	14	13	27

Fuente: Ficha de Matrícula 2020-SIAGIE

La muestra equivale al 51% del total de la población, seleccionada de manera intencionada, es decir por muestreo no probabilístico.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el acopio de información sobre la variable dependiente se usó la encuesta como técnica, la cual está fundamentada en el diseño y práctica de algunas incógnitas orientadas a obtener información. (Gomez, 2014). El principal instrumento utilizado fue un cuestionario de Convivencia Escolar.

Robles Garrote & Rojas (2015), destacan que, una vez que una herramienta de recopilación (sea el caso del estudio, el cuestionario de convivencia) ha sido sometida a consulta y evaluación por expertos; debe cumplir con dos criterios de calidad: validez de contenidos y fiabilidad. Aquí, la tarea del experto juega un papel importante como juez para descartar caracteres irrelevantes, agregar aspectos elementales y / o corregir aquellos que lo pretendan.

Validez del contenido del instrumento

El cuestionario de convivencia, elaborado por Galvez (2019), fue validado por expertos, de reconocida trayectoria con grado de Magíster.

Tabla N°03

Validez del contenido del Instrumento

Nombre del experto	Grado Académico	Mención	Valoración del Instrumento
Luis Manuel Olivos Sánchez	Maestro	Psicología Educativa	Muy bueno
Alex Ruíz Gómez	Maestro	Gestión del Talento Humano	Muy bueno

Confiabilidad del instrumento

Para el caso de la fiabilidad de los ítems del cuestionario, se ejecutó una prueba piloto a 10 estudiantes, a fin de conocer si el cuestionario al aplicarlo repetidas veces arrojaría resultados coherentes. Frías-Navarro (2020) puntualiza que, “la fiabilidad no es del test sino de las puntuaciones obtenidas en el instrumento de medida”. En tal sentido, se utilizó el método Alfa de Cronbach, obteniendo como resultado un nivel de confiabilidad “Muy bueno”

Tabla N°04
Resultado de Confiabilidad

Instrumento	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Cuestionario de Convivencia	0,95	14

3.5. Procedimientos

Para el recojo de información, primero se aplicó el cuestionario en forma virtual (vía WhatsApp) a los 27 estudiantes de la muestra de estudio, a fin de obtener información sobre su convivencia. Los estudiantes que presentaron problemas, se les contactó vía videollamada o llamada telefónica. Posteriormente, se procedió a sistematizar y analizar dicha información en un banco de datos en Excel 2019. A partir de los resultados, se elaboró la propuesta de Recrejuegos.

3.6. Método de análisis de datos

El examen estadístico del instrumento fue elaborado a través del programa office Excel 2019 y SPSS V.24; los cuáles permitieron organizar y presentar la información obtenida en tablas y figuras estadísticas para una mejor explicación.

3.7. Aspectos éticos

En las investigaciones donde se experimente con personas, es importante aplicar los principios de beneficencia, autonomía, justicia y no maleficencia (Acevedo, 2002, p.17.). Este estudio se rige bajo los principios de:

- a) Beneficencia: Porque los datos y resultados obtenidos servirán a muchas instituciones que deseen mejorar los problemas y conflictos a nivel escolar.
- b) Autonomía: Fundamentada en la veracidad, confidencialidad y procesamiento de la información para fines pertinentes.
- c) Justicia: Todos los estudiantes de la muestra participaron, conservando su anonimato y preservando su integridad.
- d) No maleficencia: Previa solicitud de anuencia de los padres de familia.

Cabe añadir, que, el permiso para el uso del instrumento de recojo de información fue solicitado vía correo, obteniendo una respuesta positiva por parte de la investigadora.

IV. RESULTADOS

En este acápite presentamos los resultados, los cuáles guardan relación directa con el objetivo específico N°01: Diagnosticar cómo se desarrolla el nivel de convivencia escolar en los niños del primer grado de la I.E. de estudio. Para ello, este nivel fue medido por categorías para cada dimensión y nivel de la variable dependiente. En ese sentido, se consideraron las categorías Bajo, Medio y Alto a partir de las respuestas obtenidas del cuestionario aplicado a la muestra de estudio. Los resultados obtenidos fueron analizados, interpretados y se concluyeron de manera correcta y científica:

Tabla N°05

Distribución de frecuencia de la Dimensión 01: Convivencia en el aula

D1	f	%
Bajo	9	33%
Medio	10	37%
Alto	8	30%
Total	27	100.00

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo de estudio

Fecha: Diciembre 2020

Dimensión 01: Convivencia en el aula

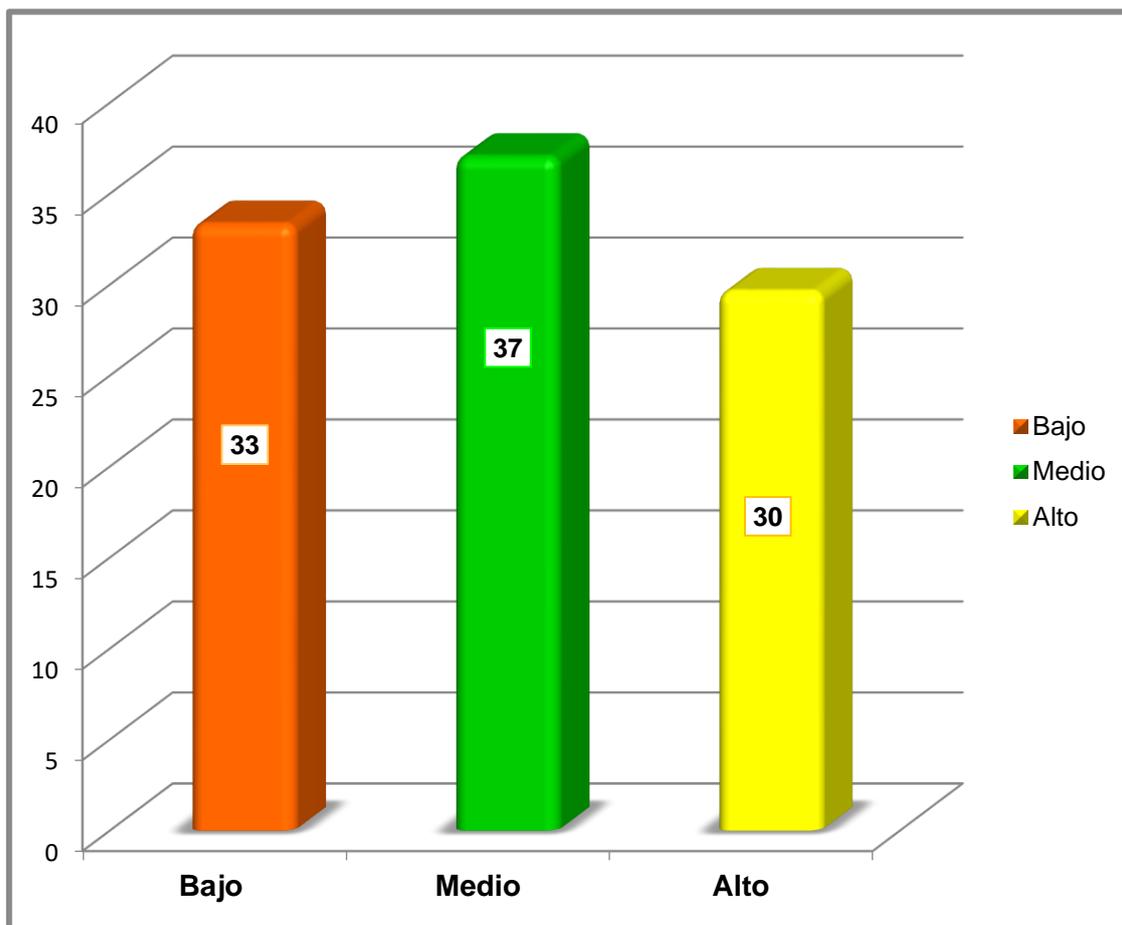


Figura 2: Niveles de convivencia en el aula

Tabla N°05 y figura 2. De acuerdo a los datos presentados sobre la dimensión de convivencia en el aula, se puede analizar lo siguiente:

Del 100% de estudiantes encuestados, el 37,04% (10 estudiantes) se encuentran en nivel medio. No muy alejado, le sigue un 33.33% (9 estudiantes) en un nivel bajo y por último, el 29.63% (7 estudiantes) se encuentran en nivel alto.

Esto significa que, el nivel de convivencia en el aula es medio, por lo tanto, existe la necesidad de mejorar esta dimensión.

Tabla N°06

Distribución de frecuencia de la Dimensión 02: Convivencia en el recreo

D2	f	%
Bajo	9	33%
Medio	11	41%
Alto	7	26%
Total	27	100.00

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo de estudio

Fecha: Diciembre 2020

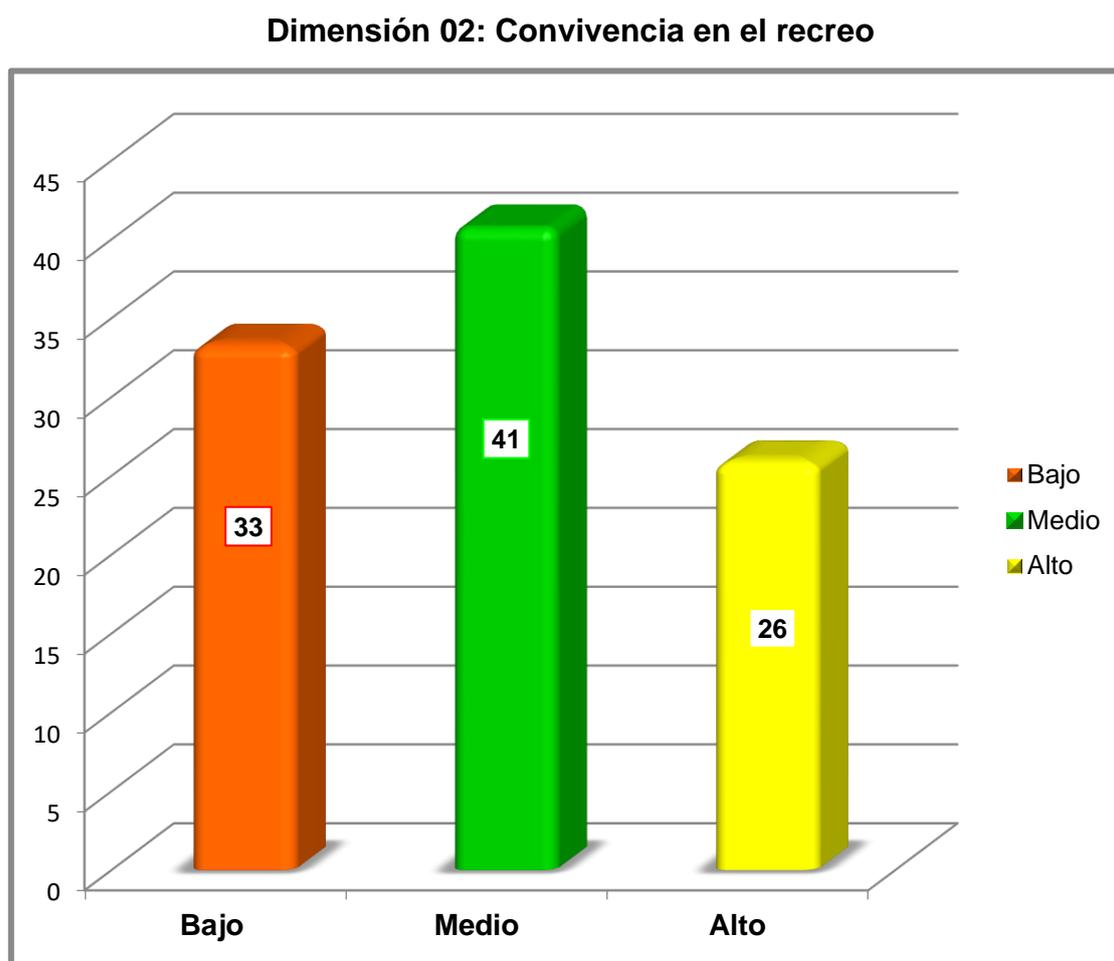


Figura 3: Niveles de convivencia en el recreo

Tabla N°06 y figura 3. Por su parte, en la segunda dimensión, referida a la convivencia en el recreo; la información recolectada y analizada, arrojó que:

Del total de estudiantes de la muestra de estudio, 11 niños, representados por el 41% se encuentran en nivel medio; 9 niños, es decir, el 33% se ubicaron en un nivel bajo y 7 niños que representan el 26% demuestran un nivel alto.

Interpretando esta información, el nivel de convivencia en el recreo de los niños del primer grado, es medio, resaltando la necesidad de trabajar en esta dimensión.

Tabla N°07

Distribución de frecuencia de los Niveles de convivencia escolar

Total	f	%
Bajo	5	19%
Medio	13	48%
Alto	9	33%
Total	27	100.00

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo de estudio
Fecha: Diciembre 2020

Variable Dependiente: Convivencia escolar

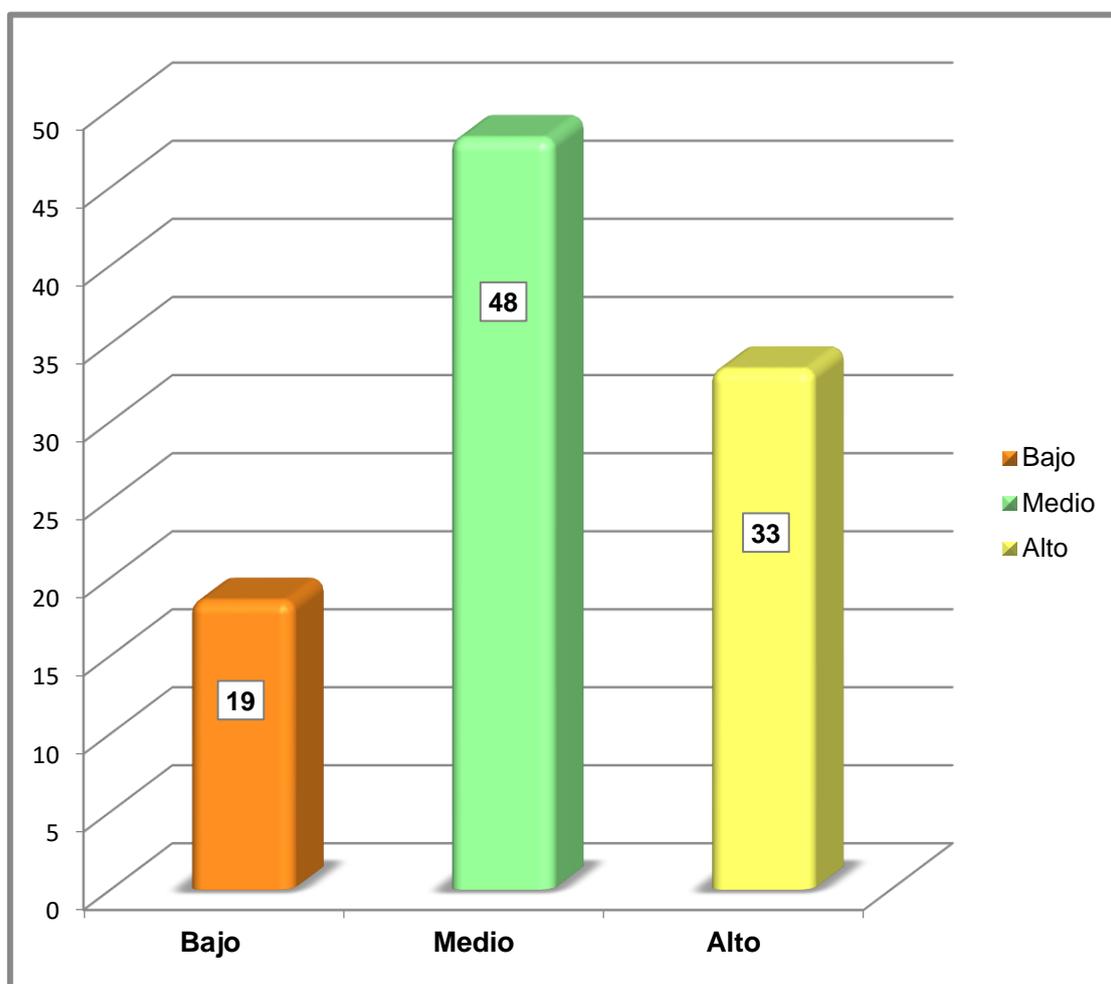


Figura 4: Niveles de convivencia escolar

En la tabla N°07 y figura 4, al tabularse ambas dimensiones de la convivencia, se obtuvo que:

El 48%, perciben un índice medio; un 33%, en nivel alto; finalmente, el 19%, en un nivel bajo. Esto demuestra, que, el nivel de convivencia escolar de los niños del primer grado del colegio Octavio Campos Otoleas de Pomalca, se encuentra en nivel intermedio, lo que conlleva a plantearse una serie de estrategias que permitan mejorar este nivel. De esta necesidad, nace la propuesta de Recrejuegos.

V. DISCUSIÓN

La discusión de esta investigación inicia con el análisis del primer objetivo específico, en donde se identificó el nivel de convivencia escolar de los niños del primer grado de la I.E. Octavio Campos Otoleas de Pomalca, a partir del estudio de dos dimensiones: aula y recreo.

Respecto la primera dimensión de convivencia en el aula, el 37% de estudiantes se encuentra en un nivel medio y no muy lejos tenemos un 33% en nivel bajo y 30% en nivel alto, tal como se muestra en la figura 2. Estos porcentajes se determinaron de esta manera porque los niños mencionaron que a veces cumplen las normas del aula, a veces comparten materiales, generalmente no integran a los equipos de trabajo, muy pocos se sienten aceptados por sus compañeros, existe poca tolerancia y respeto, a veces usan palabras mágicas. Todas estas actitudes se manifiestan con o sin la docente a cargo.

Además, los encuestados indicaron que no suelen participar en la construcción de las normas de convivencia y tienden a obedecer a la maestra porque los castiga o los deja sin recreo.

Este estudio se relaciona con los hallazgos encontrados en gran parte de los antecedentes citados, como es el caso de Noy Martínez & Jaimes Jaimes (2019), Peña Zambrano et al. (2016) y Hurtado Mejía (2015), quienes recolectaron información sobre cómo sus grupos de estudio vivían juntos en la escuela, obteniendo un patrón de las conductas más confrontativas, tales como: imposición de apodos, burlas, incumplimiento de las reglas, poca solidaridad, agresión física, sentimientos de soledad y poca aceptación por parte de los compañeros, intolerancia; además de prácticas pedagógicas rutinarias y desconocimiento de estrategias para la resolución de conflictos en el aula. Con esto en mente, los autores, anteriores, proponen el uso de la lúdica como la opción más poderosa para solucionar este problema crítico, ya que el juego genera un aprendizaje innato y la práctica de valores como la tolerancia, respeto, solidaridad, trabajo en equipo, desarrollo cognitivo y emocional; constituyéndose como una herramienta educativa para la paz. (Peña Zambrano et al. ,2016)

Por otro lado, para la segunda dimensión de convivencia en el recreo, sintetizada en la figura 3, se evidenció que el 41% de niños la perciben en un nivel medio, el 33% de niños se encuentran en nivel bajo y solo el 26% en nivel alto. En esta dimensión, los niños referencian que en ocasiones juegan durante el recreo, hay poca integración, no se cumplen a cabalidad las reglas del juego, se juega en forma brusca, lo que origina malestar y accidentes entre compañeritos y muy pocas veces dan a conocer sus dudas sobre los juegos u otras inquietudes que les afecten.

Cabe agregar, que los niños y las niñas no juegan juntos, porque los primeros son toscos y les golpean. Los estudiantes salen al recreo en pequeños grupos y por lo general, las niñas se marginan y excluyen entre ellas; mientras que los niños juegan a correr o a la pelota.

Estos resultados también son consistentes con las observaciones realizadas por De Castro & Marcano (2018), De La Peña Salas & Vallejo Cabrera (2019) y Ros-Morente et al.(2018) cuya investigación se centraron en la convivencia desde el recreo escolar. Los estudios evidenciaron que los estudiantes tienden a jugar en forma brusca, agredirse físicamente, a correr y empujarse, no compartir, a gritar, suelen estar solos, hay indiferencia y discriminación entre ellos y exclusión en las niñas; todos enfrentados ante la poca supervisión docente, además son los maestros quiénes generalmente resuelven los conflictos y tomar las decisiones.

Para Tejeda (2014), el docente es el principal protagonista en el desarrollo del niño, por lo que debe establecer diadas maestro/alumno, basadas en el respeto, el afecto y la comunicación, respetando su individualidad y proceso evolutivo en la toma de decisiones, tanto en su aprendizaje como vida social.

Ante este problema, los autores concluyen que es el recreo el único momento para observar al niño en libertad, aprovechando la oportunidad para modificar conductas negativas (De Castro & Marcano, 2018, p.31), de igual forma, en ese espacio, los niños negocian, establecen reglas y toman decisiones durante el juego (Jaramillo Echeverri et al., 2017); por lo que es necesario establecer

durante el recreo y de manera transversal, actividades lúdicas con fines pedagógicos, orientadas al desarrollo de competencias socioemocionales y aprender a vivir en forma pacífica.

En la misma línea, respaldan los aportes de Zumeta (2017) que subrayan la importancia del recreo como un espacio lúdico de sana convivencia y participación pacífica. Un espacio rico en oportunidades para experimentar el comportamiento del niño y el ejercicio de valores a aplicarse según el rol en la sociedad que deba desempeñar.

Continuando con la discusión del estudio, se colige, que, el 33% de estudiantes del primer grado practican un nivel alto de convivencia, muy por el contrario, un preocupante 48% de ellos, experimentan un nivel de convivencia escolar medio, seguido de un 19% en nivel bajo, tal como se muestra en la figura respectiva.

Los hallazgos de este estudio indican que los niños del primer grado de la institución educativa Octavio Campos Otleas de Pomalca, necesitan desarrollar la competencia convive, a partir de actividades y estrategias trabajadas en forma holística tanto dentro como fuera del aula. Así lo corrobora el C.N. (2017, p.104) que estipula, que la convivencia debe trabajarse desde el enfoque del bien común, y que los estudiantes deben desarrollar cuatro facultades para alcanzar la competencia “convive”: interactuar, construir normas y asumir acuerdos, gestionar conflictos y participar en la búsqueda del bienestar común.

Frente a la problemática encontrada sobre el grado de convivencia que despliegan los educandos de la subpoblación de estudio y, en concordancia con el segundo objetivo específico, ha sido pertinente diseñar la propuesta de un programa para resolver este asunto; así nace la idea de Recreuegos para la convivencia escolar en los niños del primer grado, que busca generar un cambio en los comportamientos y actitudes de los niños, a partir de la implementación y ejecución de estrategias lúdicas, trabajadas en clase desde diversas áreas curriculares y aplicadas en el patio de recreo.

Esta iniciativa cimienta sus bases en dos grandes teorías: Socio Cultural de Vygotsky y Psicoevolutiva de Piaget. El primero, quien expone que, el juego es una práctica colectiva con otros niños, factor clave para el aprendizaje y adaptación social, que ofrece al infante posibilidades para incrementar su potencial cognoscitivo, tomar decisiones e interiorizar las normas. (Vygotsky, 1973, como se citó en Damián D. & Tron A., 2011). De este modo, los estudiantes resuelven problemas, construyen soluciones, comprenden la realidad de su entorno y aprenden, a través del juego; potenciando, su “Zona de desarrollo potencial”.

En síntesis, es a través del juego y el paso para llegar a la Z.D.P, que el niño logra interactuar con sus pares, convivir y aprender a trabajar en equipo y/o pares, con un maestro cuyo rol es de agente mediador.

Recrejuegos, también se fundamenta en la Teoría Psicoevolutiva de Piaget, quien define el juego como una actividad placentera, espontánea, útil, liberadora de conflictos y motivadora (Piaget, 1946/1992). En base a los constructos de Piaget, la propuesta está enmarcada en la teoría del Juego Reglado, ya que la edad de estudiantes objeto de estudio fluctúan entre los 6 y 7 años. Con este tipo de juego, los niños desarrollan estrategias de autocontrol, competencia, amistad, resolución de conflictos ejercitando la democracia hacia una sana convivencia (Montañés, 2003, p.28, como se citó en (Gallardo & Gallardo, 2018), postulado avalado por Pecci et al. (2010) quienes explican que el juego de reglas brinda a los niños elementos socializadores y combinan todas las habilidades adquiridas, ya sean motoras o intelectuales bajo un esquema de normar y respeto hacia los demás.

Cabe resaltar, que, Recrejuegos se basó en las propuestas lúdicas aplicadas en las investigaciones de Vilca Gamboa (2019), Quispe Huamaní (2018) y Navarrete Huaco (2015), quienes diseñaron programas basados en juegos tradicionales, motores, sociales e intelectuales, algunos pintados en el patio trabajados en forma transversal con la participación de todos los agentes educativos. Los resultados fueron significativos, constituyendo un aporte de mejoría a la convivencia, desarrollo de habilidades sociales, integración, participación y resolución de conflictos, en un clima agradable de juego.

De igual forma, tras la aplicación de su taller de juegos recreativos desde diversas áreas del currículo y con una efectividad del 95% en cambios de conducta en los estudiantes y práctica de valores hacia una sana convivencia, Dávila Reyes (2017) se convierte en un pilar más para nuestro programa.

Del mismo modo, se mencionan a Gallardo & Gallardo (2018), quienes señalan la importancia del juego como una actividad para aprender valores, normas, modificar conductas y actitudes, interiorizar conceptos, aprender a relacionarse con los demás, conocer y valorar su cultura y desarrollar capacidades en forma divertida.

Por su parte, los autores cubanos Martínez & Cruz (2008, citado en Gisella & Ramírez, 2016) sustentan que el juego es un espacio extraordinario de relaciones sociales, en la que se fortalecen conductas y actitudes de colaboración humana, influyendo en todas las áreas de la personalidad.

En pocas palabras, el juego es de gran utilidad, porque permite el desarrollo integral del niño, desde lo físico hasta lo moral, mejorando su inteligencia y creatividad, aumentando su capacidad para tomar decisiones en la búsqueda de soluciones a las avenencias que se le presentan (Driscoll & Negel, 2002, Koçyiğit, et al., 2007, Ünal, M., 2009, citado en Gündüz et al., 2017), por ello se deben considerar en las programaciones de cada docente actividades lúdicas

Entonces, como ya se explicó en el análisis de la literatura científica plasmada en el marco teórico, aprender a convivir sigue siendo el reto más grande para los sistemas educativos y uno de los objetivos a alcanzar internacionalmente (UNESCO, 2015) por tanto, es la escuela el principal mecanismo para construir ciudadanos más justos, a partir de una educación para la democracia; que enseñe y aprenda a cooperar, oír, sentir, tolerar, comunicar y compartir (Silbert & Jacklin, 2015, citado en Grau et al., 2016).

Es por ello, que las políticas educativas, el currículo y los planes de trabajo, necesitan estar concatenadas hacia la democratización de actitudes estudiantiles (Alcántara Mego & Holguin Alvarez, 2019), cuyo eje principal sea “aprender a

convivir”. En este contexto, las escuelas deben trabajar sobre la base proyectos y programas recreativos que promuevan un pacífico vivir entre todos, que afecten directamente en la vida de sus integrantes y en efecto, permitan lograr mejores aprendizajes.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico relativo a la validación del programa Recrejuegos mediante juicio de expertos, el procedimiento fue desarrollado por tres especialistas en el campo de la educación, quienes, tras analizar la propuesta, dieron el visto bueno. Este veredicto está respaldando con una ficha de validación (ver anexo D). De este modo, se constata que Recrejuegos puede aplicarse a corto o mediano plazo, por ser una estrategia innovadora; mientras tanto se sugiere ir creando las condiciones necesarias para su ejecución, posterior a la emergencia sanitaria que estamos viviendo.

VI. CONCLUSIONES

1. En cuanto al objetivo inicial, se diagnosticó el nivel de convivencia escolar en los niños del primer grado de la Institución educativa Octavio Campos Otoleas - Pomalca, en cuanto a las dimensiones de convivencia en el aula y en el recreo. La primera arrojó un 37% y la segunda un 41%, ubicando a ambas dimensiones en nivel medio. Por tanto, el grupo de estudio percibe un nivel de convivencia escolar en un nivel medio con un, 48%. Estos datos reflejan una problemática en la variable de estudio por la cual debe ser mejorada a través de la aplicación del programa.
2. Se diseñó la propuesta de un programa denominado Recrejuegos, sustentado en las teorías del Juego de Piaget (1946) y Sociocultural de Vygotsky (1973), cuyo objetivo es mejorar la convivencia escolar en los niños del primer grado de la Institución educativa Octavio Campos Otoleas, a partir de la ejecución de actividades lúdicas dentro y fuera del aula (recreo), las cuáles permitirán en forma divertida y desde la propia naturaleza del niño, mejorar esta problemática.
3. Se validó la propuesta de Recrejuegos a través del juicio de 03 expertos en el ámbito educativo con grados de doctor y magíster, quienes revisaron y evaluaron minuciosamente la propuesta, dando luz verde de viabilidad para ser aplicada en un futuro cercano, pues cumple con los requisitos de ser un programa pertinente para la mejora de la convivencia escolar.

VII. RECOMENDACIONES

1. Al MINEDU, incorporar en sus planes de acción, estrategias para reforzar la convivencia armónica entre estudiantes, a partir de la generación de espacios adecuados para el juego de los niños. En tal sentido, es necesario establecer coordinaciones con las Ugeles e I.E. de la región a fin de lograr implementar los patios de recreo en las I.E. con proyectos lúdicos; dotándoles de materiales y recursos para convertirlos en territorios generadores de aprendizaje y buena convivencia.
2. Al director de la institución educativa, incluir los Recrejuegos en el PAT, gestionando el presupuesto y los recursos necesarios, en coordinación con los docentes de inicial y primaria, para su pronta ejecución. Del mismo modo, enriquecer o adaptar la propuesta (sea el caso) para ser presentada en el concurso de “buenas prácticas”, ya que este programa busca desarrollar las competencias de una manera más holística, cuya esencia es “aprender a vivir juntos” en un ambiente escolar favorable desde la naturaleza del niño: El juego; aspiración que puede lograrse a través de la participación y trabajo en equipo de directivos, padres, estudiantes, aliados y autoridades, todos ellos implicados en esta ardua tarea escolar.
3. A los docentes, se recomienda poner en práctica la propuesta de Recrejuegos en sus actividades diarias, pues, además de cambiar las actitudes violentas de los niños, se mejorará paulatinamente la convivencia entre estudiantes y docentes, porque jugar es para todas las edades; así, los niños estarán más motivados por aprender y participar, serán más activos en el establecimiento y cumplimiento de las normas, habrá más integración, aceptación y, sobre todo, actitudes solidarias, de respeto y tolerancia.
4. A todos aquellos con ese ímpetu de investigador, que trabajan por el anhelo de una educación de calidad, poner en marcha programas innovadores con estrategias didácticas y lúdicas cuyo eje de trabajo sea el lado humano de los estudiantes, se busque moldear actitudes y conlleven a una buena convivencia, rica en valores, buenas actitudes y armonía.

VIII. PROPUESTA



Figura 5: Diagrama de la Propuesta

REFERENCIAS

- Acevedo, I. (2002). Ethical Issues in Scientific Research. *Ciencia y Enfermería*, 8(1), 15–18. <https://doi.org/10.1007/bf02628809>
- Acosta Vanegas, P. N., Gomez Suarez, H. T., & Toro Zuluaga, L. (2016). *Implementación de juegos como estrategia para manejar adecuadamente el recreo escolar de los estudiantes del Centro Educativo Puerto Caldas del Municipio de Pereira Corregimiento de Puerto Caldas*. [Tesis de Grado, Fundación Universitaria los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/586>
- Acuña, R. K. (2018). *Programa de habilidades sociales para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del programa English For Children, Chiclayo, 2016* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/13069/Diaz_MYS-Cuevas_PIL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Agencia Peruana de Noticias (ANDINA) (2019, 26 de diciembre). *Minedu: cerca de 12,000 casos de violencia escolar se reportaron este año. ANDINA*. <https://andina.pe/agencia/noticia-minedu-cerca-12000-casos-violencia-escolar-se-reportaron-este-ano-779342.aspx>
- Alcántara, G., Cardoza, S. & Limas, M. (2013). Estudio comparativo del recreo dirigido y el recreo libre y su influencia en la conducta de los estudiantes del turno matutino del segundo ciclo de básica del centro escolar Jorge Iarde del municipio de San Martín y el centro escolar ,San Luis Talpa del municipio de San Luis Talpa. [Tesis de licenciatura, Universidad de El Salvador] En repositorio Institucional <http://ri.ues.edu.sv/id/eprint/5415/>
- Alcántara Mego, L. E., & Holguin Alvarez, J. A. (2019). Educación sensible: efectos de una pedagogía formativa para la convivencia democrática en escolares peruanos. *Actualidades Investigativas En Educación*, 19(3), 1–24. <https://doi.org/10.15517/aie.v19i3.38628>
- Arias, G. (2006). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica* (Episteme (ed.)).
- Arrúa A., A., Sales S., Â., Peres de Holanda P., F., Da Silva G., G., Chaves de Oliveira, I., & De Oliveira Moura, S. (2019). VIOLÊNCIA ESCOLAR. *PSICOLOGIA & SABERES*, 8(10), 170–177.
- Artavia, G. A. (2013). Vamos al recreo... *Herencia*, 26(1 y 2), 79–92.
- Barrera, J. (2010). *Metodología de la Investigación* (Q. Ediciones (ed.); 4a ed.).
- Becerra, S., Munoz, F., & Riquelme, E. (2015). School Violence and School Coexistence

- Management: Unresolved Challenges. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 190(November 2014), 156–163. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.05.030>
- Burción M., S. (2015). *El recreo libre y el recreo dirigido. Comparación de conductas del alumnado para la mejora de la convivencia* [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. <https://core.ac.uk/download/pdf/211094173.pdf>
- Cabanillas Valderrama, J. J. G. (2019). *Juegos didácticos adaptados para disminuir los niveles de agresividad en los estudiantes de tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N.º 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí, Salas* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/8184>
- Cardozo Cruz, Y. M. (2018). La violencia en los juegos infantiles en educación primaria. In *Avances de Investigación* (UMTEC, p. 95). [https://www.fhuce.edu.uy/images/comunicacion/publicaciones/avances/Avances-Egresados_2018-11-21\(1\).pdf#page=96](https://www.fhuce.edu.uy/images/comunicacion/publicaciones/avances/Avances-Egresados_2018-11-21(1).pdf#page=96)
- Carpio, C., & Jesús, T. (2013). Análisis de los factores influyentes en un ambiente escolar con violencia y dificultades de convivencia=Analysis of influential factors in a school environment with violence and coexistence difficulties. *REOP - Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 24(3), 124. <https://doi.org/10.5944/reop.vol.24.num.3.2013.11249>
- Cayao, N. (2017). *Juegos Recreativos en el aprendizaje significativo en el área de matemática en los estudiantes adultos del nivel intermedio del CEBA Javier Heraud-San Juan de Miraflores, Lima- Perú*. 1–7. <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1586/T.A.CAYAO-ROMAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Corporación Latinobarómetro. (2018). *Informe 2018* (Vol. 1, Issues M-21971–2019). file:///C:/Users/usuario/Downloads/INFORME_2018_LATINOBAROMETRO.pdf
- Chaves, A. L. (2013). Una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas. *Revista Electrónica Educare*, 17(1), 67-87.
- Damián D., M., & Tron A., R. (2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 14(4), 191–212. <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num4/Vol14No4Art11.pdf>
- Dávila Reyes, J. (2017). *Taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de los niños y niñas del 2º de educación primaria de la Institución Educativa Apóstol San Pedro Chimbote- Perú 2014* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional del Santa]. <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3097/47094.pdf?sequence=1&is>

- De Castro, M., & Marcano, L. (2018). School recreation and the values of coexistence in primary school. *Revista Ciencias de La Educación*, 28(51), 120–155.
<http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/51/art06.pdf>
- De La Peña Salas, L., & Vallejo Cabrera, Y. (2019). *El Recreo Escolar un Espacio para Fortalecer la Convivencia, desde la Lúdica* [Tesis de Maestría, Universidad de la Costa – CUC]. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5757>
- Felipe, C., & Vargas, L. (2020). Convivencia y violencia en las escuelas de primaria del Perú. *Grupo de Análisis Para El Desarrollo (GRADE)*.
<http://www.grade.org.pe/creer/archivos/articulo-10.pdf>
- Fierro, C., & Carbajal, P. (2019). Convivencia Escolar: Una revisión del concepto. *Psicoperspectivas. Individuo y Sociedad*, 18(1), 9–27.
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/psicop/v18n1/0718-6924-psicop-18-01-00009.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas (UNICEF). (2017). Una situación habitual. Violencia en las vidas de los niños y los adolescentes. *American Journal of Criminal Justice*, 40(1), 10. https://documents-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/GEN/G16/000/90/PDF/G1600090.%0Ahttps://www.unicef.org/publications/files/Violence_in_the_lives_of_children_Key_findings_Sp.pdf
- FUNDACION ANAR & Fundación Mutua Madrileña. (2018). III Estudio Sobre Acoso Escolar y Cyberbullying, Según Los Afectados (N° 102). <https://www.anar.org/wp-content/uploads/2018/09/III-Estudio-sobre-Acoso-Escolar-y-Ciberbullying-seg%C3%BAAn-los-afectados.pdf>
- Frías-Navarro, D. (2020). Apuntes de consistencia interna de las puntuaciones de un instrumento de medida. In *Universidad de Valencia*.
<https://www.uv.es/friasnav/AlfaCronbach.pdf>
- Gallardo, L. J., & Gallardo, V. P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41–51.
- Galvez, M. (2019). Agresividad y convivencia escolar en estudiantes de primaria de la I.E N° 89552, Nuevo Chimbote-2019 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. In *Repositorio Institucional*.
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38768/Galvez_AMDC.pdf?sequence=1
- Gázquez, J., Barragán, A., Pérez-Fuentes, M., Molero, M., Garzón, A., & Martos, Á. (2015). Factors Associated with School Violence: A Systematic Review. *British Journal of Education, Society & Behavioural Science*, 11(3), 1–12.
<https://doi.org/10.9734/bjesbs/2015/18084>

- Gisella, A., & Ramírez, P. (2016). SIGNIFICADOS DEL JUEGO INNOVADOR EN EL RECREO Meanings of the innovative gameplay in the school playground . *Revista Salud Historia y Sanidad*, 11, 4–12. <http://revistas.uptc.edu.co/revistas/index.php/shs>
- Gomez, S. (2014). Metodología De La Investigación. In *Red Tercer Milenio: Vol. 6ta edición* (Issue 1). http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Granda Romero, J. (2018). *Estrategias para favorecer la convivencia escolar democrática*. Tesis de especialidad, Pontificia Universidad Católica del Perú
- Grau, R., García-Raga, L., & López-Martín, R. (2016). Towards School Transformation. Evaluation of a Coexistence Program from the Voice of Students and Teachers. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 5(2), 137–146. <https://doi.org/10.7821/naer.2016.7.177>
- Grau, R., García-Raga, L., & López-Martín, R. (2017). The Challenge of Coexistence in Socially Vulnerable Schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237(June 2016), 710–716. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.049>
- Gündüz, N., Taşpınar, T., & Demiş, N. (2017). Children's Perspective of Game: A Comparison of the Public and Private Schools. *Journal of Education and Training Studies*, 5(9), 158. <https://doi.org/10.11114/jets.v5i9.2603>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación* (S. A. D. C. V. McGraw-Hill/Interamericana Editores (ed.); 6a ed.).
- Holguin-Alvarez, J., Ledesma-Pérez, F., Montañez-Huancaya, A., & Cruz-Montero, J. (2020). Aggressive School Communities: Transformation of Coexistence Through Activist Education Methods. *Problems of Education in the 21st Century*, 78(4), 553–575. <https://doi.org/10.33225/pec/20.78.553>
- Hurtado Mejía, J. (2015). El Juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria. [Tesis de grado, Corporación Universitaria Lasallista]. In *Corporación Universitaria*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) & Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP) (2015). Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales -ENARES. Violencia entre pares hacia las y los adolescentes en el entorno escolar. UNICEF.
- Jaramillo Echeverri, L. G., Quilindo Salazar, A. M., & Paz Realpe, W. F. (2017). Manejo del conflicto en el tiempo-lugar de recreo. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 50, 204–223.

- <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/820>
- Martínez, M. y Moncada, S. (2012). Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E.T. N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”, Chimbote, 2011. Recuperado de <file:///C:/Users/Heraclio/Downloads/tesismartinezmoncada-121123094102-phpapp01.pdf>
- McNamara, L., Colley, P., & Franklin, N. (2017). School recess, social connectedness and health: A Canadian perspective. *Health Promotion International*, 32(2), 392–402. <https://doi.org/10.1093/heapro/dav102>
- Ministerio de Educación (2017). Currículo Nacional. (1.a Ed.). (p, 72) <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación (2017). Programa Curricular de Educación Primaria (1.a Ed.).(p, 114) <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-primaria.pdf>
- Mosquera, J. A. (2013). El Recreo Como Espacio Natural De Aprendizaje Social. *Revista Electrónica Educare*.
- Navarrete Huaco, P. (2015). *Aplicación de juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Multigrado 40069 “San Agustín” La Joya* [Tesis Doctoral, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6306>
- Noy Martínez, M. O., & Jaimes Jaimes, G. (2019). La Lúdica Estrategia Curricular Para La Convivencia Escolar. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 5(2), 40–57. <https://doi.org/10.31910/rdafd.v5.n2.2019.1253>
- Oliveira de Vasconcelos, I. C. (2017). Aprender a conviver, sem violência: O que dá e não dá certo? *Ensaio*, 25(97), 897–917. <https://doi.org/10.1590/S0104-40362017002501180>
- Ortega Ruiz, R., Lozano Alcobenas, M. T., Díaz Rodríguez, M. D., & Martín Ortega, J. (1993). Un Proyecto Educativo para la Escuela Infantil basado en el juego. In *Espacios de Juego en la Educación Infantil* (Junta de A, pp. 1–122). <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/3112/00120082000602.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pecci, M. C., Horrero, T., López, M., & Mozos, A. (2010). Unidad 2: El juego en el desarrollo infantil. In *El Juego Infantil y su Metodología* (Vol. 1). <https://www.docsity.com/es/el-juego-simbolico-macgrhill/3811076/>
- Peña Zambrano, O., Manrique Aparicio, A., & Pardo Murcia, S. (2016). El juego y su incidencia en la convivencia escolar. *Educación Y Ciencia*, 19. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/7781

- Perales, C. (2018). Abordagem Etnográfica à Convivência na Escola. *Educação & Realidade*, 3(43), 887–907. <https://doi.org/10.1590/2175-623674800>
- Pereda, Q. L. (2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir 2019*. [Tesis de Doctorado, Universidad César Vallejo].
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/44857/Pereda_QLM-SD.pdf?sequence=1
- Piaget, J. (1946/1992). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica
- Peruano, C. F. (2016). Plan de acción para la convivencia escolar democrática. *Dialnet*, 3–27. <http://www.lfrancop.edu.pe/archives/2016/matricula/10-CONVIVENCIA-ES.pdf>
- Portocarrero Roman, K. R. (2019). *Programa Todos Unidos para el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes del primer grado de primaria, Rímac, 2019*.
<https://doi.org/0000-0003-3545-9295>
- Quispe Crispin, O. L. (2020). *Convivencia escolar en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Institución Educativa 6024, Villa María del Triunfo, 2020* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51111?locale-attribute=en>
- Quispe Huamani, G. (2018). Aplicación del programa patio recreativo para la convivencia escolar de la I. E. “Sagrado Corazón de Jesús”. Villa María del Triunfo [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. In *Respositorio Institucional*.
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/35689>
- Rentería Corrales, J. (2018). Habilidades sociales para mejorar la convivencia escolar en docentes y estudiantes de la Institución Educativa “Santa Lucía” de Ferreñafe. In *Universidad César Vallejo*. Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo.
- Robles Garrote, P., & Rojas, M. del C. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. *Revista Nebrija*, 18.
- Ros-Morente, A., Cabasés P., M., & Filella G., G. (2018). Conflicts among peers in the playground in a group of spanish elementary schools. *Portuguese Journal of Social Science*, 17(1), 79–88. <https://doi.org/10.1386/pjss.17.1.79>
- Ros Sala, G., & Caparrós Zamora, J. (2016). Jugar Mejor Para Aprender Más. Cuadernos de Pedagogía, 463, 27–32.
- Ruiz, R. O. (2002). Lo mejor y lo peor de las redes iguales: Juego, conflicto y violencia. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 2002(44), 93–113.

- Sanchez, C. E., & Valenzuela, T. V. (2017). Universidad nacional de Huancavelica escuela de posgrado [Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. In *Repositorio Institucional - UNH*.
[http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2117%0Ahttp://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1042/QUILICHE CABANILLAS%2C IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2117%0Ahttp://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1042/QUILICHE%20CABANILLAS%20IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sandoval Manríquez, M. (2014). Convivencia y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento. *Ultima Década*, 22(41), 153–178. <https://doi.org/10.4067/s0718-22362014000200007>
- Tejeda, M. (2014). La escuela desde una perspectiva ecológica. *Universidad Pedagógica Experimental Libertador*, 0(9), 55–72. http://ciegc.org.ve/2015/wp-content/uploads/2015/02/Enfoque_ecologico_en_la_escuela.pdf
- Tovar, M. (2019). Convivencia escolar: Punto de Convergencia para la cultura de paz en las instituciones educativas Venezolanas. *Revistada Arbitrada Del CIEG*, 38(2244–8330), 150–162. [http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.38 \(150-162\)-Tóvar Miguel_articulo_id502.pdf](http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.38%20(150-162)-Tóvar Miguel_articulo_id502.pdf)
- Urbina, L. (2019, July 25). Áncash: niño de 7 años fue hospitalizado tras sufrir violencia escolar. *El Comercio*. <https://elcomercio.pe/peru/ancash/ancash-nino-7-anos-hospitalizado-sufrir-violencia-escolar-noticia-659022->
- Vilca Gamboa, M. (2019). Estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. In UCV.
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41093>
- Zambrano, M. J. (2017). *Los juegos recreativos como alternativa para el desarrollo de las destrezas y habilidades en el fútbol de la categoría SUB12 del “Delfín Sporting Club” de la ciudad de Manta*. Tesis de Grado, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.
- Zamir, A., & Leguizamón, J. (2015). Interacciones sociales en el patio de recreo que tienen el potencial de apoyar el aprendizaje del concepto de probabilidad. *Revista Latinoamericana de Etnomatemática: Perspectivas Socioculturales de La Educación Matemática*, 8(3), 8-24–24. <http://www.redalyc.org/pdf/2740/274041587002.pdf>
- Zumeta, M. D. C. (2017). *Ensayo El recreo como espacio-tiempo de valores*. 29.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7020956>

ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de Operacionalización de Variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
V1: Independiente Juegos recreativos	<p>Recrejuegos, es un programa educativo basado en juegos motores, intelectuales y sociales, elaborados y/o adaptados, teniendo en cuenta el desarrollo emocional, intelectual y maduración social de los niños, los cuáles serán trabajados en clase y aplicados durante los recreos a fin de favorecer una sana convivencia escolar.</p>	<p>El juego desde un enfoque holístico, permite el desarrollo humano desde diversas áreas, motoras, sociales, intelectuales (Bautista Vallejo (2002)</p>	Motores	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de Velocidad • Juegos de Agilidad • Juegos de equilibrio
			Sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Rondas infantiles • Gallinita ciega • Gatos y Ratones • Ludo Gigante • Calles y Avenidas • Canasta Revuelta
			Intelectuales	<ul style="list-style-type: none"> • Ajedrez • Damas • Twister • Escaleras y Serpientes • Abecedarios • Pupiletras • Tres en Raya • Crucigramas • Tablero 100 • Laberintos

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
V2: Dependiente Convivencia Escolar	Martínez & Moncada (2012), conciben a la convivencia escolar, como un proceso permanente que necesita nutrirse de mutuo respeto, hacia uno mismo y a los demás, tolerancia, solucionar conflictos y cumplir con las normas, todo ello sin recurrir a la intimidación.	Cuestionario de Convivencia escolar de 14 ítems para medir el nivel de convivencia escolar de los niños del primer grado de la I.E. Octavio Campos Otleas, Pomalca a partir de las dimensiones: convivencia en el aula (8 ítems) y en el recreo (6 ítems) (Gálvez, 2019).	Convivencia en el aula	<ul style="list-style-type: none"> - Respeta - Comparte - Integra - Ayuda - Es aceptado 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8	Escala ordinal Bajo (14-23)
			Convivencia en el recreo	<ul style="list-style-type: none"> - Participa - Establece acuerdos - Se expresa - Se relaciona - Se integra 	9, 10, 11, 12, 13 y 14	Medio (24-33) Alto (34-42)

ANEXO 2: Instrumento de Recolección de datos

CUESTIONARIO DE CONVIVENCIA ESCOLAR

I. DATOS INFORMATIVOS:

EDAD : GRADO Y SECCIÓN:
SEXO : FEMENINO () MASCULINO ()
APLICADOR: Marilyn Miluska Malhaber paico
FECHA:

II. INSTRUCCIONES:

Estimado (a) estudiante en la siguiente escala podrás contar con una serie de preguntas, lee atentamente cada ítem y marca con una "X" la respuesta con la que más te identifiques.

Valores	1	2	3
Escala	Nunca	A veces	Siempre

N°	ÍTEMS	1	2	3
	DIMENSIÓN: CONVIVENCIA EN EL AULA			
1	Respeto las normas de convivencia del aula.			
2	Comparto los materiales del aula con mis compañeros/as.			
3	Me integro cuando están realizando trabajo en grupo.			
4	Respeto las opiniones de mis compañeros.			
5	Me siento aceptado por mis compañeros/as.			
6	Ayudo a mis compañeros/as cuando lo necesitan.			
7	Digo por favor, gracias, permiso, disculpa dentro del aula.			
8	Mantengo un buen comportamiento en el aula cuando la profesora está presente.			
	DIMENSIÓN: CONVIVENCIA EN EL RECREO			
9	Participo en los juegos de recreo.			
10	Me integro con facilidad cuando mis compañeros/as me llaman para jugar.			
11	Cumplo los acuerdos que establecen mis compañeros/as durante el juego.			
12	Expreso mis dudas a mis compañeros/as.			
13	Juego de forma tranquila con mis compañeros/as.			
14	Mis compañeros/as me integran al grupo cuando jugamos.			

¡Gracias por tu honesta participación!

ANEXO 3: Ficha Técnica del Instrumento

Ficha Técnica del Cuestionario de Convivencia Escolar

Datos generales del Instrumento	
Nombre del Instrumento	Cuestionario de convivencia escolar
Autor	Br. Milagro Gálvez Alegre (2019)
Procedencia	Nuevo Chimbote- Perú
Administración	Individual y Colectiva
Duración	20 minutos
Objetivo	Recoger datos sobre el nivel de convivencia escolar
Estructura	El instrumento lo componen dos dimensiones: Convivencia en el aula (8 ítems) y convivencia en el recreo (6 ítems), haciendo un total de 14 ítems.
Escala y valoración	Escala de Likert, cuyas respuestas tienen alternativas múltiples como: 1) Nunca, 2) A veces y 3) Siempre.
Validación	Fue validado por juicio de expertos, cuyo resultado fue "Muy bueno".

Fuente: Ficha Técnica del cuestionario de Galvez (2019, p.36).

Anexo 4: Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos
VALIDACIÓN DEL PROGRAMA RECREJUEGOS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA OCTAVIO CAMPOS OTOLEAS- POMALCA

Estimada Señora.

Dr / Mag / MSc.

Reciba saludo cordial y al mismo tiempo le informo que se requiere realizar una VALIDACION POR JUICIO DE EXPERTO a la Propuesta del programa Recrejuegos para la convivencia escolar en niños del primer grado de la institución educativa Octavio Campos Otoleas, cuya autora es la Br. Malhaber Paico Marilyn Miluska. En tal sentido recurro a usted para solicitar dicha Validación. (En Anexo se adjunta la Propuesta).

I. Datos Generales:

- 1.1. Apellidos y Nombres de la experta: Portocarrero Regalado Liliana Raquel.
- 1.2. DNI N°: 16780011
- 1.3. Profesión: Docente
- 1.4. Último Grado obtenido: Maestra en Psicología Educativa.
- 1.5. Centro de labores: I.E. N° 10226 "Nuestra Señora de la Merced".

En este contexto la he considerado como experta en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB	: Muy bueno	(18 – 20)
B	: Bueno	(14 –17)
R	: Regular	(11 –13)
D	: Deficiente	(0 –10)

Marcar con un aspa según su apreciación

II. Aspectos de validación del programa:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la Propuesta	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la edad del estudiante	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables propuestas, dimensiones e indicadores	X			
15	Las estrategias responden al propósito de la propuesta	X			
16	El Programa es adecuado al propósito de la propuesta	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la Propuesta	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	X			
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Adaptado por la Investigadora

OBSERVACIONES:

III. Opinión de aplicabilidad

(X) El programa puede ser aplicado tal como está elaborado

() El programa debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo, 27 de enero de 2020



Firma del experto

DNI N° 16780011

**VALIDACIÓN DEL PROGRAMA RECREJUEGOS PARA LA CONVIVENCIA
ESCOLAR EN NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
OCTAVIO CAMPOS OTOLEAS- POMALCA**

Estimada Señora.

Mag. MARCELA YVONNE FALLA QUINTANA

Reciba saludo cordial y al mismo tiempo le informo que se requiere realizar una VALIDACION POR JUICIO DE EXPERTO a la Propuesta del programa Recrejuegos para la convivencia escolar en niños del primer grado de la institución educativa Octavio Campos Otoleas, cuya autora es la Br. Malhaber Paico Marilyn Miluska. En tal sentido recurro a usted para solicitar dicha Validación. (En Anexo se adjunta la Propuesta).

IV. Datos Generales:

- 4.1. Apellidos y Nombres de la experta: Falla Quintana Marcela Yvonne
- 4.2. DNI N°: 16704011
- 4.3. Profesión: DOCENTE
- 4.4. Último Grado obtenido: MAESTRO
- 4.5. Centro de labores: I.E. "Octavio Campos Otoleas"

En este contexto la he considerado como experta en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB	: Muy bueno	(18 – 20)
B	: Bueno	(14 –17)
R	: Regular	(11 –13)
D	: Deficiente	(0 –10)

Marcar con un aspa según su apreciación

V. Aspectos de validación del programa:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la Propuesta	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la edad del estudiante	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables propuestas, dimensiones e indicadores	X			
15	Las estrategias responden al propósito de la propuesta	X			
16	El Programa es adecuado al propósito de la propuesta	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la Propuesta	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	X			
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL					

Adaptado por la Investigadora

OBSERVACIONES: La investigación es de naturaleza DESCRIPTIVA

VI. Opinión de aplicabilidad

- (X) El programa puede ser aplicado tal como está elaborado
() El programa debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo, 27 de enero de 2020



Firma del experto
DNI N° 16704011

**VALIDACIÓN DEL PROGRAMA RECREJUEGOS PARA LA
CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA OCTAVIO CAMPOS OTOLEAS- POMALCA**

Estimada Señora.

Dr / Mag / MSc.

Reciba saludo cordial y al mismo tiempo le informo que se requiere realizar una VALIDACION POR JUICIO DE EXPERTO a la Propuesta del programa Recrejuegos para la convivencia escolar en niños del primer grado de la institución educativa Octavio Campos Otoleas, cuya autora es la Br. Malhaber Paico Marilyn Miluska. En tal sentido recurro a usted para solicitar dicha Validación. (En Anexo se adjunta la Propuesta).

I. Datos Generales:

- 1.1. Apellidos y Nombres de la experta: Haraceli Mejía Vásquez
- 1.2. DNI N°: 27567030
- 1.3. Profesión: Profesora
- 1.4. Último Grado obtenido: Doctor
- 1.5. Centro de labores: Institución Educativa N° 10007

En este contexto la he considerado como experta en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB	: Muy bueno	(18 – 20)
B	: Bueno	(14 –17)
R	: Regular	(11 –13)
D	: Deficiente	(0 –10)

Marcar con un aspa según su apreciación

II. Aspectos de validación del programa:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la Propuesta	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la edad del estudiante	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables propuestas, dimensiones e indicadores	X			
15	Las estrategias responden al propósito de la propuesta	X			
16	El Programa es adecuado al propósito de la propuesta	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la Propuesta	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas		X		
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada		X		
VALORACIÓN FINAL					

Adaptado por la Investigadora

OBSERVACIONES:

III. Opinión de aplicabilidad

- (X) El programa puede ser aplicado tal como está elaborado
 () El programa debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo, 27 de enero de 2020



Firma del experto

DNI N° 27567030.

Anexo 6: Autorización del de aplicación del instrumento firmado por la autoridad.

“Año de la Universalización de la Salud”

POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

SEÑOR .

Lic. José Manuel Sánchez Bereche

Director de la Institución Educativa “Octavio Campos Otoleas

Pomalca

Chiclayo, 24 de noviembre de 2020

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación
REFERENCIA : Solicitud de la interesada.

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Chiclayo, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Maestrante : Marilyn Miluska Malhaber Paico
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Administración de la Educación.
- 4) Ciclo de estudios : III Ciclo
- 5) Título de la investigación : “Recrejuegos para la convivencia escolar en niños del primer grado de la institución educativa Octavio Campos Otoleas- Pomalca
- 6) Asesor : Dr. Ulises Wigberto Guevara Paico.

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dra. Mercedes Alejandrina Colazos Alarcón
DIRECTORA EPG-UCV-CH



OCTAVIO CAMPOS OTOLEAS

INICIAL – PRIMARIA – SECUNDARIA - CETPRO

POMALCA

¡Tradición, gloria y saber!

R.S. N.º 1222 – 65 ED FECHA 20 DE OCTUBRE DE 1965



Ministerio
de Educación

“AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD”

Pomalca, 30 de noviembre de 2020.

OFICIO N.º 0112 - 2020/D.I.E.”OCO”-P

SEÑORA : Dra. MERCEDES ALEJANDRINA COLLAZOS ALARCÓN
Directora de la Escuela de Posgrado UCV- Chiclayo

REFERENCIA : SOLICITA AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR INVESTIGACIÓN
PROF. MARILYN MILUSKA MALHABER PAICO – 1er. GRADO

Tengo el agrado de dirigirme a usted, para saludarle muy cordialmente y a la vez dar respuesta al documento de la referencia que la Escuela de Posgrado que dignamente dirige que vela por la buena formación y calidad curricular de los maestrantes, todo trabajo de investigación (TESIS) redunda en beneficio de los estudiantes y de la institución educativa, así como fortalece y potencia las competencias docentes y el cual es avalado por la gestión actual.

Por tal motivo, se **AUTORIZA** a la maestra: **Marilyn Miluska Malhaber Paico**, docente nombrada del III Ciclo del Nivel Primaria, a desarrollar la investigación **“Recrejuegos para la convivencia escolar en niños del primer grado”**.

Es propicia la oportunidad para augurar éxitos en su labor de promover una formación docente de calidad y expresarle muestras de especial consideración y estima personal.

Atentamente,


GOBIERNO REGIONAL LAMBAYEQUE
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN
LIC. OCTAVIO CAMPOS OTOLEAS
Mg. Mercedes Y. Palla Quintana
3da. DIRECTORA
LE "OCTAVIO CAMPOS OTOLEAS" POMALCA

ANEXO 7: DESARROLLO DE LA PROPUESTA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA OCTAVIO CAMPOS OTOLEAS- POMALCA

RESPONSABLE: Lic. Marilyn Miluska Malhaber Paico

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa:** Octavio Campos Otoleas
- 1.2. UGEL:** Chiclayo
- 1.3. Director:** Lic. José Manuel Sánchez Bereche
- 1.4. Subdirector(a):** Mg. Marcela Falla Quintana
- 1.5. Nivel:** Primaria
- 1.6. Turno:** Mañana
- 1.7. Grado y sección:** 1° “A”
- 1.8. N° de Estudiantes:** 30 estudiantes
- 1.9. Responsable:** Lic. Marilyn Miluska Malhaber Paico
- 1.10. Título de la Propuesta:** “Programa RECREJUEGOS para la convivencia escolar en niños del primer grado de la Institución Educativa Octavio Campos Otoleas- Pomalca”

II. FUNDAMENTACIÓN

Es común observar en las instituciones educativas los crecientes problemas de convivencia y los intentos por mejorarla. La mayor parte de docentes, tienen que lidiar a diario con conductas disruptivas, violentas, desacato de las normas, insultos, golpes, aburrimiento, niños inseguros, etc., convirtiéndose en un enorme dolor de cabeza. La Institución educativa Octavio Campos Otoleas, no es muy ajena a esta realidad, tras aplicar un cuestionario a los niños del primer grado, para medir el nivel de convivencia tanto en el aula como en el recreo, se obtuvo que el 48% de los encuestados la perciben en un preocupante nivel medio, acompañado de un 19% en nivel bajo.

Es por ello, que las políticas educativas, el currículo y los planes de trabajo, necesitan estar concatenadas hacia la democratización de actitudes estudiantiles (Alcántara Mego & Holguin Alvarez, 2019), cuyo eje principal sea “aprender a convivir”. En este contexto, las escuelas deben trabajar sobre la base proyectos y programas recreativos que promuevan un pacífico vivir entre todos, que afecten directamente en la vida de sus integrantes y en efecto, permitan lograr mejores aprendizajes.

Por ende, para ser parte de la solución a esta problemática, nace la idea de elaborar e implementar un programa cuya esencia es “el juego” como mejor arma para modificar estas conductas negativas y lograr fortalecer la convivencia entre los estudiantes, objeto

de estudio. Y es a través del juego, donde surgen las primeras formas de interacción y dominio del entorno, así como de la propia concepción de sí mismo. Por lo tanto, son buenas estrategias para que los niños hagan amistades y se conviertan en seres sociables. (Ortega Ruiz et al.,1993). Se añan a esta teoría, Jiménez et all. (2000, como se citó en Artavia, 2013) manifestando que por medio del juego, los niños aprenden a compartir espacios, comunicarse, expresa sus sentimientos y emociones, a convivir, a cumplir y establecer reglas y poner en práctica valores fundamentales como el respeto, solidaridad, cooperación y tolerancia.

En síntesis, el juego es de gran utilidad, porque permite el desarrollo integral del niño, y, puede ser usado para múltiples fines, siendo el más anhelado: lograr aprendizajes de calidad a partir de una sana convivencia.

Esta iniciativa se fundamenta en los siguientes sustentos teóricos, tal como se muestra en el siguiente diagrama:



Recrejuegos, cimenta sus bases en dos grandes teorías: Teoría Socio Cultural de Vygotsky (1973), quién expone que, el juego es una práctica colectiva con otros niños, factor clave para el aprendizaje y adaptación social, que ofrece al infante posibilidades para incrementar su potencial cognoscitivo, tomar decisiones e interiorizar las normas. (Vygotsky, 1973, como se citó en Damián D. & Tron A., 2011). De este modo, los estudiantes resuelven problemas, construyen soluciones, comprenden la realidad de su entorno y aprenden, a través del juego; potenciando, su "Zona de desarrollo potencial".

También se sustenta en la Teoría Psicoevolutiva de Piaget, quien define el juego como una actividad placentera, espontánea, útil, liberadora de conflictos y motivadora (Piaget, 1946/1992). En base a los constructos de Piaget, la propuesta está enmarcada en la teoría del Juego Reglado, ya que la edad de estudiantes objeto de estudio fluctúan entre los 6 y 7 años. Con este tipo de juego, los niños desarrollan estrategias de autocontrol, competencia, amistad, resolución de conflictos ejercitando la democracia hacia una sana convivencia (Montañés, 2003, p.28, como se citó en Gallardo & Gallardo, 2018).

Por su parte, las actividades enmarcadas han sido diseñadas siguiendo los lineamientos del currículo nacional, integrando la competencia 16 con las cuatro áreas principales. En la Competencia Convive, se aspira formar estudiantes capaces de actuar democráticamente, relacionándose en forma pacífica, justa y equitativa.

Para alcanzar esta competencia, el estudiante debe desarrollar las siguientes facultades:

- Interactuar con todas las personas: Aceptando que todas las personas son valiosas e importantes, rechazando cualquier forma de discriminación y situaciones que vulneren la convivencia.
- Construir normas y asumir acuerdos: Participar en la construcción de pautas, asumiendo actitudes de respeto y reconociendo su importancia para una sana convivencia.
- Manejar conflictos en forma práctica: Comprender al otro frente a las dificultades, utilizando estrategias que le permitan resolver conflictos creativamente, haciendo el diálogo, su mejor arma.
- Participar en propuestas que buscan suscitar el bienestar común y el desarrollo de los derechos en diversos contextos.

Así mismo se han tomado en cuenta los enfoques de orientación al bien común, enfoque de derechos y de inclusión.

Finalmente, cabe añadir, que, una convivencia escolar saludable, incurre directamente en la condición de vida de todos los agentes de una I.E. tanto en el aspecto académico como socioemocional, abriéndose paso hacia una educación de calidad. Visto de esta forma, es trascendental repensar en las escuelas, no como un ente intelectual, muy por el contrario, como un espacio en la que los estudiantes son importantes por su actitud valorativa hacia los demás, entre pares y con su ambiente, por su autoconocimiento y motivación, sobre todo por la capacidad de autorrealizarse y solucionar conflictos en forma resiliente.

III. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Implementar el programa Recreajuegos para mejorar el nivel de convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Octavio Campos Otleas de Pomalca.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Mejorar la convivencia de los niños del primer grado en el aula y en el recreo.
- Organizar el patio de recreo con juegos pintados y áreas de interés por parte de los estudiantes.
- Promover la integración, aceptación y participación de los niños en los juegos y actividades dentro y fuera del aula.
- Promover la práctica de valores como el respeto, tolerancia y solidaridad.
- Fortalecer el cumplimiento de las normas de convivencia y solución de conflictos.

IV. UBICACIÓN

La Institución Educativa Octavio Campos Otleas se encuentra ubicada en el km5 carretera a Pomalca. Cuenta con tres niveles educativos: Inicial, primaria y secundaria.

V. BENEFICIARIOS

- 60 niños del primer grado de la I.E. Octavio Campos Otleas del distrito de Pomalca
- 02 docentes de primer grado

VI. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Es de conocimiento que, aprender a convivir sigue siendo el reto más grande para los sistemas educativos, por tanto, es la escuela el principal mecanismo para construir ciudadanos más justos, a partir de una educación para la democracia; que enseñe y aprenda a cooperar, oír, sentir, tolerar, comunicar y compartir (Silbert & Jacklin, 2015, citado en Grau et al., 2016).

Contrastando la teoría anterior, se diseñó la propuesta de Recreajuegos, como un programa educativo basado en juegos motores, intelectuales y sociales, elaborados y/o adaptados, partiendo de las necesidades e intereses de los estudiantes y su desarrollo emocional, intelectual y maduración social de los niños, los cuáles serán trabajados en clase y aplicados durante los recreos a fin de favorecer una sana convivencia escolar.

Los juegos a desarrollar, en su mayoría, estarán pintados en el piso o la pared, ya que en los últimos años, se han convertido en una herramienta eficaz, que, incluida en el currículo generan aprendizajes significativos y agradables dentro de los procesos educativos, permitiendo al estudiante dimensionar su potencial lúdico, disfrutando cada proceso de aprendizaje, explorando su creatividad, el sentido solidario y participativo y por ende, el aprender a “vivir juntos” construyendo ambientes escolares agradables hacia mejor calidad de vida (Gálvez & Muñoz, 2010)

Los juegos a tener en cuenta, han sido tomando como base la clasificación de Bautista Vallejo (2002) y Calero Pérez (2003, como se citó en Navarrete Huaco, 2015). Así se han considerado los siguientes:

TIPOS DE JUEGOS	CLASIFICACIÓN	
Motores	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de Velocidad: las escondidas, stop, carreras, las chapadas o casaditas. • Juegos de Agilidad: yaxes, trompo, canicas, saltar la sogá, juego de palmas, ligerito. • Juegos de equilibrio: tiro al blanco, circuito de chapas 	
Sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Rondas infantiles: gallinita ciega, matatirutirulá, canasta de frutas. • Juegos de piso: ludo gigante, gatos y ratones, calles y avenidas, mundo, laberintos. 	
Intelectuales	<ul style="list-style-type: none"> • Damas • Tangram • Geoplanos • Twister • Escaleras y Serpientes 	<ul style="list-style-type: none"> • Abecedarios • Pupiletras • Tres en Raya • Crucigramas • Tablero 100

Los juegos se trabajan en clase, integrados a un área(s) específica(s) de trabajo; en aula se dan a conocer las instrucciones, organización, reglas y sanciones, de ser el caso los niños pueden jugar en el aula con una mini versión del juego, ya sea en papelote o fichas impresas. Después de cada juego, al retornar al aula, se realiza una retroalimentación y evaluación de lo jugado en el patio, destacando logros y aspectos a mejorar, así como el establecimiento y cumplimiento de acuerdos y compromisos.

VII. ORGANIZACIÓN

7.1. Actividades

Las actividades han sido diseñadas teniendo en cuenta las competencias del currículo nacional, las cuáles serán trabajadas en clase y aplicadas durante el recreo. En tal sentido, los niños deben tener pleno conocimiento de las normas de convivencia dentro y fuera de aula, las reglas y sanciones de los juegos, así como los aprendizajes que están reforzando. Se trabajará una actividad lúdica guiada al día, tres veces a la semana y dos actividades de libre elección dos veces a la semana.

Los juegos que serán pintados en el patio y paredes (según requiera la actividad), se irán implementando de un día para otro, a fin de evitar que los niños se abrumen con varios sectores y pierdan el interés en las actividades a desarrollar.

Los maestros serán quienes guíen y participen junto a sus estudiantes en los juegos durante los recreos dirigidos y en los días de recreo libre, propicie la integración de todos los estudiantes.

7.2. Recreo

En cuanto a la organización de los juegos durante recreo, se sugiere lo siguiente:

- a) Zonas de juego:** Analizar el espacio con el que cuenta la I.E, para ello se debe considerar espacios para los juegos organizados: fútbol, vóley y para los juegos libres: juegos pintados en el patio, pared y tradicionales.

- b) Distribución de los juegos:** Los juegos se llevarán a cabo de acuerdo al tipo de recreo, para ello se ha considerado la siguiente tabla con aspectos importantes sobre los dos tipos de recreo que complementan la ejecución de la propuesta.

	RECREO LIBRE	RECREO DIRIGIDO
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Disfrutar de la recreación libre. - Fomentar la autonomía del niño y capacidad de decisión. - Disminuir la dependencia del adulto para la resolución de conflictos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprovechar los espacios de participación para fomentar la práctica de valores entre iguales. - Desarrollo del ámbito social del niño, reforzando la autoestima, respeto a sí mismo y a los demás, aceptación, cooperación y solidaridad. - Fomentar la participación e integración.
Características	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes eligen a qué jugar, siempre y cuando no vaya en contra de las normas de la escuela. - Los niños se agrupan por afinidad. - La función del maestro es vigilar a los estudiantes y mediar en determinados conflictos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza en el patio escolar. - Las actividades son seleccionadas por el docente, partiendo de las necesidades e intereses de los estudiantes. - Los maestros planifican y organizan los juegos con un propósito educativo-recreativo, para propiciar momentos de interrelación, participación y sana convivencia. - Los maestros participan de los juegos junto a los estudiantes.
Ventajas	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños mejoran sus habilidades sociales durante el recreo al practicar acciones como: compartir, cooperar, comunicarse con maestros y niños, resolver problemas, respetar las reglas. - Adquieren un aprendizaje espontáneo integral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes se interrelacionan por completo. - Todos los estudiantes participan en las actividades. - Se mejoran las habilidades sociales y de resolución de problemas. - Se potencian actividades cooperativas y grupales, evitando conflictos y exclusión.

Fuente: Adaptación de Burción Martín (2015) tomando como referente a Alcántara et al., (2013)

En tal sentido se sugiere el siguiente esquema:

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Recreo Dirigido	Recreo Libre	Recreo Dirigido	Recreo Libre	Recreo Dirigido

En los días de recreo dirigido, se desarrollarán juegos acordes con las áreas trabajadas en clase. Por el contrario, los días de recreo libre, los estudiantes elegirán qué quieren jugar libremente.

c) Horarios de juego: Una vez aplicados la mayor parte de juegos y los niños conozcan y apliquen las reglas de juego, se debe elaborar un horario en conjunto con los niños para distribuirse en las zonas de juego. Por ejemplo: la mitad de la clase juega a las rayuelas o avioncitos, y la otra mitad jugará al tablero 100. Así mismo, en los recreos libres, se organizará el tipo de juego un día antes, mediante sugerencias de los mismos niños, a fin de favorecer la participación total, orden y buena convivencia en el recreo.

7.3. Áreas y competencias integradas

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES
Comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Obtiene información del texto oral. ▪ Infiere e interpreta información del texto oral.
Matemática	<p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. <p>Resuelve problemas de movimiento, forma y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones ▪ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas ▪ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>
Personal Social	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con las personas. ▪ Construye y asume acuerdos y normas. ▪ Maneja conflictos de manera constructiva. ▪ Delibera sobre asuntos públicos. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común.
Ciencia y Tecnología	<p>Explica el mundo natural y artificial en base a conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y Universo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES QUE SUPONEN
ENFOQUE DE DERECHOS	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.
	Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.
ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Equidad y justicia	Disposición a reconocer a que ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades.
	Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.
	Empatía	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
ENFOQUE DE INCLUSIÓN	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
	Confianza en la persona	Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.

Fuente: Currículo Nacional (2017)

VIII. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

N°	ACTIVIDADES/ JUEGOS	PROPÓSITO	DIMENSIÓN	ÁREA	ENFOQUE TRANS.	TIPO DE JUEGO
01	Presentación de la propuesta	Dar a conocer los fundamentos, objetivos, descripción y organización de la propuesta a la I.E.	-	-	-	-
02	Conformación de los equipos de trabajo	Conformar un equipo de trabajo entre la docente, padres de familia y administrativos para la implementación de los juegos pintados.	-	-	Orientación al bien común	-
03	Exploramos nuestro espacio para conocernos mejor	Proponer juegos y/o actividades para aquellas zonas de la escuela que lo requieran.	-	-	Enfoque de derechos	-
04	Jugamos al “yan ken po”	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Fomenta la participación y sana competencia. ✚ Fomentar el respeto como una forma de reconocer al otro igual a él. ✚ Favorece el diálogo al expresar sus emociones o inquietudes respecto al juego. 	Convivencia en el aula	Personal social Comunicación	Enfoque de derechos	Juegos intelectuales
04	El gusanito sabelotodo	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Fomentar la participación de los estudiantes y el trabajo cooperativo. ✚ Cumplimiento de las normas de convivencia y reglas del juego. 	Convivencia en el recreo	Comunicación	Enfoque de orientación al bien común	Juegos Intelectuales
05	Escaleras y serpientes	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Fomenta la integración, solidaridad y empatía. ✚ Se refuerzan el uso de las palabras mágicas: Por favor, gracias, disculpa. ✚ Se refuerza la calma al aprender a superar cada obstáculo y se disminuye la frustración al fracaso. 	Convivencia en el aula	Matemática	Enfoque de orientación al bien común	Juegos Intelectuales

06	Tangram gigante	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Fomenta la participación, colaboración, trabajo en equipo, integración y solidaridad. ✚ Se fortalece la paciencia y el sentido del orden. 	Convivencia en el aula	Matemática Personal social	Enfoque de derechos	Juegos intelectuales
05	Tiro al blanco	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Fomenta la integración, colaboración y trabajo en equipo. ✚ Se refuerzan el uso de las palabras mágicas: Por favor, gracias, disculpa. ✚ Estimula la concentración y equilibrio. ✚ Favorece la coordinación óculo-manual 	Convivencia en el recreo	Matemática Personal social	Enfoque de inclusión	Juegos de equilibrio
06	Circuitos Planetarios	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Fomenta el diálogo, la integración y trabajo en equipo. ✚ Lograr la participación de todos los estudiantes. 	Convivencia en el recreo	Ciencia y Tecnología Comunicación	Enfoque de inclusión	Juegos de agilidad y equilibrio
07	Michi o tres en raya	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Fomenta la participación, colaboración, trabajo en equipo, integración y solidaridad. ✚ Desarrollar el diálogo asertivo y aceptación ✚ Promueve la concentración y atención. ✚ Desarrollar el pensamiento lógico. 	Convivencia en el aula	Comunicación Matemática Personal social	Enfoque de orientación al bien común	Juegos intelectuales
08	Rayuelas mágicas	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Fomenta el respeto, paciencia, tolerancia y participación. ✚ Favorece el autocontrol, al tener que esperar y respetar el turno. ✚ Favorece el equilibrio, coordinación y desarrollo óculo-manual y óculo-pedal. ✚ Desarrolla la expresión oral al dialogar con los compañeros en busca de estrategias, así como el cálculo y conteo. 	Convivencia en el recreo	Comunicación Personal social	Enfoque de inclusión Enfoque de orientación al bien común	Juegos sociales

IX. ORGANIGRAMA DE LA PROPUESTA EN EL PATIO DE LA I.E.



X. RECURSOS

10.1. Humanos: Participación de toda la comunidad educativa:

- Directivos
- Personal administrativo
- Docentes
- Padres de familia
- Estudiantes del primer grado.

10.2. Materiales:

- Esmalte de colores
- Pinceles, rodillos y brochas
- Fichas de trabajo
- Cartulinas, fomis, cartones
- Papelotes y plumones
- Cuerdas, pelotas, aros.
- Chapas, botellas, tizas y otros.
- Canicas, yaxes, trompos.
- Parlante con USB

XI. EVALUACIÓN

Se evaluará el desarrollo de los juegos en clase y en el recreo a través de una lista de cotejo, registro anecdótico y pequeñas asambleas en aula, propiciando la autoevaluación, coevaluación y metacognición. Así mismo será progresiva durante el desarrollo del programa, estando sometida a cambios y mejoras, según los avances en los estudiantes.

Se elaborará un informe sobre la aplicación del programa y se elevará a la Dirección de la Institución Educativa.



ACTIVIDAD N°01



I. DATOS INFORMATIVOS

1. **Título de la Actividad:** "Exploramos nuestro espacio para conocernos mejor"
2. **Docente:** Lic. Marilyn Miluska Malhaber Paico
3. **Grado y Sección:** Primer Grado "A"
4. **N° de estudiantes:** 30
5. **Materiales y recursos:** Papeles sábana, plumones y cinta adhesiva
6. **Tiempo:** 60 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias y capacidades	Desempeños	Evidencias
Personal Social	Convive y participa democráticamente Participa en acciones que promueven el bienestar común	Participa en actividades colectivas orientadas a un logro común a partir de la identificación de necesidades comunes del aula	Plantea alternativas de solución viables a los problemas del patio escolar y las plasma en dibujos.
Enfoque Transversal		Actitudes observables	
Enfoque de Orientación al bien común		Los niños comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos con sentido de equidad y justicia.	

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Estrategias
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Iniciamos la actividad saludándonos y cantando la canción de bienvenida ¡Hola amigos!- Luego cada niño se presenta y comenta qué hizo el día anterior, qué le gustó y que no le gustó.- Explico a los niños que realizaremos un pequeño paseo por nuestra institución educativa y conocer sus espacios. Les informo que en esa caminata reconoceremos lugares agradables, donde les gusta estar y jugar, así como lugares desagradables que necesitan ser mejorados.- Al regresar al aula pregunto a los niños: ¿Qué observaron durante el recorrido? ¿Qué espacios identificaron?- Les comento el propósito de la actividad: Hoy identificaremos aquellos lugares que nos gustan y aquellos que no para luego proponer ideas de mejora.- Les recuerdo las normas de convivencia establecidas en clase.

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre aquellos espacios bonitos que han encontrado en el recorrido, para ello les pregunto ¿Qué lugares les ha gustado? Por qué - Voy anotando las ideas en la pizarra - Luego les pregunto ¿Qué lugares no les gustó? ¿Por qué? ¿Cómo creen que podríamos mejorarlos? - Sigo anotando sus ideas en la pizarra - Les comento la importancia de contar con espacios agradables, limpios y saludables que estimulen el deseo de ir al colegio y sentirse a gusto en él. - Después, formamos 06 equipos de trabajo, esta vez por afinidad y les pedimos que dialoguen sobre qué alternativas de solución proponen para que su patio escolar se vea mucho mejor. - Finalmente, se invita a un representante o 2 a ponerse de pie y mencionar sus ideas.
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Para finalizar, entregamos a cada equipo un papelote y plumones, sacan colores, crayolas, témperas y les solicitamos que dibujen qué juegos les gustaría tener pintado o que se desarrolle en su patio. - Terminada la actividad, pegamos los trabajos a través de la técnica del museo, de tal forma los niños logren observar el futuro patio de escuela que tendrán. - Nos evaluamos preguntando: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué me gustó? ¿Qué no me gustó?





JUEGO N°01

“Jugamos al Yan ken po”



I. ANTES DEL JUEGO: Se comenta a los niños que hoy aprenderán un juego que les servirá de inicio a otro juego. Pregunto: ¿Han escuchado del yan ken po? ¿Cómo se juega? ¿Co qué otro nombre se le conoce? Los niños participan en forma ordenada respecto a los saberes de este juego.

II. PARTICIPANTES: 30 Niños del primer grado A y docente tutora

III. NORMAS DE CONVIVENCIA: (Puede estar sujeta a cambios o modificaciones)

- Respetar el turno de juego de cada compañero.
- Se juega sin hacer trampa.
- Acepto mi derrota con tranquilidad.
- Jugamos para divertirnos y aprender.

IV. DESCRIPCIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL JUEGO: El popular “yan ken po” o conocido como piedra, papel o tijera, es un juego tradicional que consiste en sacar la mano de la espalda formando una de las tres siguientes figuras: puño cerrado: piedra; mano extendida: papel y dedo índice y corazón extendidos, significa tijera.

Se suele iniciar el juego con un “A la yan, a la yan, a la yan, ¡ken po! Y cada jugador saca su mano. Se juega en el aula por pares o tríos, incluso se pueden realizar pequeñas competencias hasta que los niños aprendan bien el juego.

V. TIPO DE JUEGO: Juegos Intelectuales

VI. PROPÓSITOS:

- ✚ Fomenta la participación y sana competencia.
- ✚ Fomentar el respeto como una forma de reconocer al otro igual a él.
- ✚ Favorece el diálogo al expresar sus emociones o inquietudes respecto al juego.
- ✚ Se refuerza la calma al aprender a superar cada obstáculo y se disminuye la frustración al fracaso.

VII. RECURSOS Y MATERIALES:

- Manos y salón de clase.

VIII. REGLAS DEL JUEGO:

- Se consideran ganadores si se sacan las siguientes figuras:
 - El papel envuelve a la piedra. Gana papel.
 - La piedra dobla la punta de las tijeras. Gana la piedra.
 - Las tijeras cortan el papel. Ganan las tijeras.
- Si ambos jugadores sacan la misma figura es un empate.
- Para saber quién es el ganador, se realiza 3 veces el juego.

IX. REFLEXIONES:

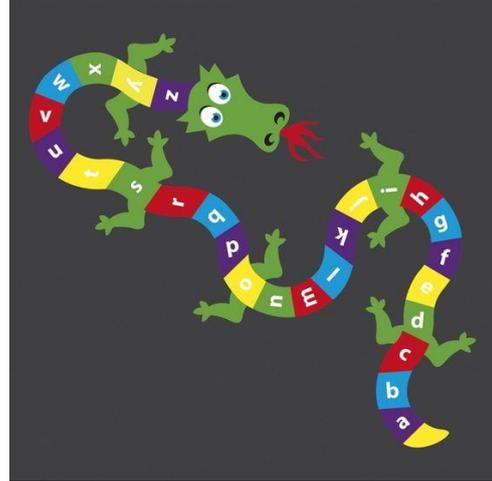
Luego del juego dialogar en equipos a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué te pareció el juego? ¿Cómo te fue? ¿Te gustó? ¿Qué no te gustó?
- ¿Cuáles eran las reglas de este juego? ¿Se cumplieron?
- ¿cómo o cuándo podemos usar este juego?
- ¿Qué aprendiste de este juego?



JUEGO N°02

“El gusanito Sabelotodo”



I. ANTES DEL JUEGO: Se explica y mencionan las reglas del juego antes de ejecutarlo en la hora del recreo. Así mismo, se forman los equipos correspondientes.

II. PARTICIPANTES: 30 Niños del primer grado A y docente tutora

III. NORMAS DE CONVIVENCIA: (Puede estar sujeta a cambios o modificaciones)

- Respetar el turno de juego de cada compañero.
- Expresar mis ideas o dudas con respeto.
- Respiro y no me enojo.
- No vale hacer trampa
- Jugamos para divertirnos y aprender.

IV. DESCRIPCIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL JUEGO: El juego del gusanito sabelotodo, es un abecedario dibujado en el patio con forma de gusanito o serpiente. Para su ejecución, se deberán formar 02 equipos.

El juego consiste en llegar a la mayor cantidad de letras de acuerdo a la premisa que mande la maestra. Por ejemplo: Frutas, enseguida sale el primer equipo, cuyo primer participante menciona arándano, y se coloca en la a, el siguiente dice banana, sale el siguiente dice cereza, y así siguen avanzando hasta ya no decir la premisa dada. Se contabilizan las letras avanzadas como un punto.

V. TIPO DE JUEGO: Juegos Intelectuales

VI. PROPÓSITOS:

- ✚ Fomentar la participación de los estudiantes y el trabajo cooperativo.
- ✚ Cumplimiento de las normas de convivencia y reglas del juego.
- ✚ Reforzar el aprendizaje del abecedario.

VII. RECURSOS Y MATERIALES:

- 02 abecedarios en forma de gusanito pintados en el patio

VIII. REGLAS DEL JUEGO:

- Se juega en grupos de 05 integrantes.
- Para saber el orden de los equipos, se rigen a la Yan ken po.
- Cada participante deberá mencionar una palabra con la letra que está pisando para poder avanzar.
- Deja pasar su turno el equipo que no menciona la palabra con esa letra.
- Gana el equipo que logró avanzar más.

IX. REFLEXIONES:

Luego del juego dialogar en equipos a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué te pareció el juego? ¿Cómo te fue? ¿Te gustó? ¿Qué no te gustó?
¿Qué podemos mejorar?
- ¿Cuáles eran las reglas de este juego? ¿Se cumplieron?
- ¿Cumplimos las normas de convivencia durante el recreo?



JUEGO N°03

“Escaleras y serpientes”



I. ANTES DEL JUEGO: Preguntamos: ¿Qué creen que signifiquen las escaleras? ¿Y por qué las serpientes? ¿Han jugado antes este juego? Este juego se debe ejecutar en el aula, antes de ejecutarlo en el patio. La docente puede introducir a los niños en este juego a partir de una pequeña historia sobre el bien y el mal. Para jugarlo, primero se debe ejecutar en el aula, en tal sentido la docente debe otorgar plantillas a los grupos de 3 como máximo para que se familiaricen con el juego.

II. PARTICIPANTES: 30 Niños del primer grado A y docente tutora

III. NORMAS DE CONVIVENCIA: (Puede estar sujeta a cambios o modificaciones)

- Respetar el turno de juego de cada compañero.
- Expresar mis ideas o dudas con respeto.
- Respiro y no me enojo.
- No vale hacer trampa
- Jugamos para divertirnos y aprender.

IV. DESCRIPCIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL JUEGO: El juego de escaleras y serpientes es un juego que simboliza, por un lado, la generosidad, confianza y bondad a través de las escaleras y la envidia, el rencor y el engaño con las serpientes.

V. TIPO DE JUEGO: Juegos Intelectuales

VI. PROPÓSITOS:

- ✚ Fomenta la integración, solidaridad y empatía.
- ✚ Se refuerzan el uso de las palabras mágicas: Por favor, gracias, disculpa.
- ✚ Se refuerza la calma al aprender a superar cada obstáculo y se disminuye la frustración al fracaso.
- ✚ Favorece la concentración, el conteo y operaciones básicas de suma y resta, al avanzar o retroceder espacios.

VII. RECURSOS Y MATERIALES:

Fichas de los tableros, chapas y dados para el juego en aula. Para el juego en el patio, pintar 04 tableros de escaleras y serpientes a grande escala. De otro modo, se pueden pintar tableros pequeños en las veredas del colegio. Un dado para cada equipo.

VIII. REGLAS DEL JUEGO:

- Se juega en grupos de 04 jugadores máximo.
- El jugador que saque seis inicia el juego.
- Cuando es tu turno, arrojas el dado y avanzas el número de casillas.
- Si la chapa cae en una escalera, deberá subir hasta donde ésta termina, muy por el contrario, si caes en la cola de una serpiente, deberás bajar (retroceder casillas) hasta donde llegue su cabeza.

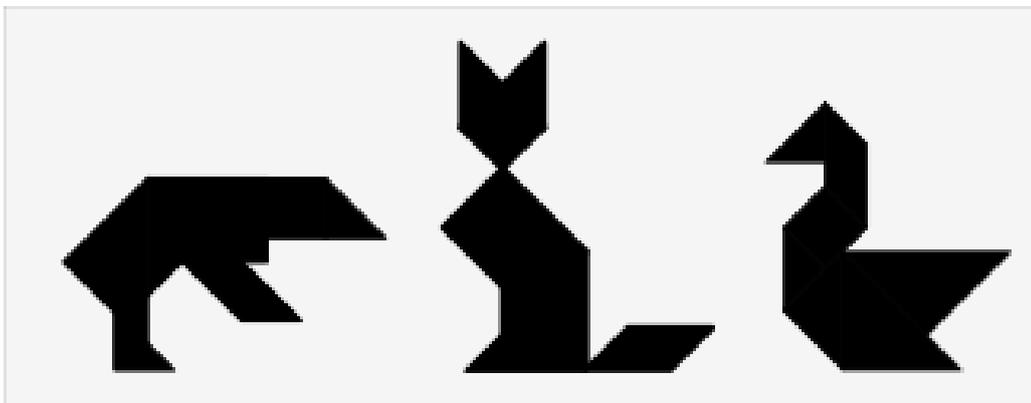
IX. REFLEXIONES:

Luego del juego dialogar en equipos a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué te pareció el juego? ¿Cómo te fue? ¿Te gustó? ¿Qué no te gustó?
¿Qué podemos mejorar?
- ¿Cuáles eran las reglas de este juego? ¿Se cumplieron?
- ¿Quién ganó?
- ¿Qué aprendiste de este juego?
- ¿Cumplimos las normas de convivencia durante el recreo?



JUEGO N°04 "Tangram gigante"



I. ANTES DEL JUEGO: Se trabaja previamente la sesión de matemática referida al uso del Tangram en la competencia de resuelve problemas de forma, movimiento y localización. En la clase se puede dotar de plantillas de tangram a cada niño o equipo y pedirles que formen las figuras que deseen o las que la maestra señala.

II. PARTICIPANTES: 30 Niños del primer grado A y docente tutora

III. NORMAS DE CONVIVENCIA: (Puede estar sujeta a cambios o modificaciones)

- Respetar el turno de juego de cada compañero.
- Trabajar en equipo.
- Compartimos los materiales
- Expresar mis ideas o dudas con respeto.
- Jugamos para divertirnos y aprender.

IV. DESCRIPCIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL JUEGO: El tangram es un juego de origen chino, antiguamente era llamado "Chi Chiao" que significa "juego de siete elementos". Consiste en formar distintas figuras a partir de siete piezas simples: un cuadrado, cinco triángulos y un paralelogramo. Para jugar con el tangram, es necesario elaborar piezas grandes en cartón y hacer siluetas de figuras en papelotes (o pintadas en la pared) y pegarlas en la pared. Se forman los equipos de 07 integrantes, cada uno recibe una figura gigante y a la voz del maestro sale a pegarla, le sigue el segundo integrante y así sucesivamente hasta formar la figura plasmada.

V. TIPO DE JUEGO: Juegos Intelectuales

VI. PROPÓSITOS:

- ✚ Fomenta la participación, colaboración, trabajo en equipo, integración y solidaridad.
- ✚ Se refuerzan el uso de las palabras mágicas: Por favor, gracias, disculpa.
- ✚ Se fortalece la paciencia y el sentido del orden.
- ✚ Se refuerzan los conceptos de geometría plana y se estimula la creatividad.

VII. RECURSOS Y MATERIALES:

- Si se opta por pintarlo se necesitará: Pintura ploma.
- Si se opta por pegarlo en la pared, se necesitará: 04 a 05 papelotes con una figura distinta cada una, esta silueta debe estar pintada en negro o plomo.
- Para ambas situaciones se emplearán 07 piezas tamaño A5 en cartón o fomis de diversos colores.
- Cinta adhesiva o limpia tipo

VIII. REGLAS DEL JUEGO:

- Se juegan en equipos de 7 integrantes cada uno.
- Se inicia tirando el dado, quién saque mayor número, empieza primero.
- A la voz de la maestra, saldrán uno por uno a pegar la figura geométrica hasta darle vida a la silueta que les tocó.
- Cada integrante puede arreglar la pieza que su compañero puso erróneamente.
- Gana el equipo que formó primero la figura.

IX. REFLEXIONES:

Luego del juego dialogar en equipos a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué te pareció el juego? ¿Cómo te fue? ¿Te gustó? ¿Qué no te gustó?
¿Qué podemos mejorar?
- ¿Cuáles eran las reglas de este juego? ¿Se cumplieron?
- ¿Quién ganó?
- ¿Qué aprendiste de este juego?
- ¿Cumplimos las normas de convivencia durante el recreo?
- ¿Cuál es tu compromiso para el próximo juego?



JUEGO N°05

“Tiro al Blanco”



I. ANTES DEL JUEGO: Se dialoga con los niños sobre el juego a desarrollar el día de hoy, para ello preguntamos ¿Han jugado tiro al blanco? ¿Han visto de qué se trata? ¿Qué materiales creen que necesitaremos? ¿Habrá reglas para jugarlo? Luego de escuchar los saberes previos de los niños, procedemos a explicar la funcionalidad del juego y las reglas que conlleva. Hoy pondremos a prueba nuestra puntería en el juego de ¡Tiro al blanco!

II. PARTICIPANTES: 30 Niños del primer grado A y docente tutora

III. NORMAS DE CONVIVENCIA: (Puede estar sujeta a cambios o modificaciones)

- Respetar el turno de juego de cada compañero.
- Trabajar en equipo.
- Animar a nuestros compañeros a seguir.
- Expresar mis ideas o dudas con respeto.
- Jugamos para divertirnos y aprender.

IV. DESCRIPCIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL JUEGO: El tiro al blanco es un juego de puntería, que consiste en tirar una pelotita o un dardo en los círculos e ir acumulando puntajes. Se puede organizar en un solo día o ir haciendo pequeños torneos. Para el caso de los niños del primer grado, organizados en equipos de juego, cada uno tirará la pelota a cualquier número e irán anotando los resultados. Para saber qué integrante sacó mayor puntaje preguntamos: ¿Qué número es mayor? ¿Qué número es menor?,

del mismo modo, cuando todos los integrantes de los equipos, terminen de tirar, se procederá a ordenar de mayor a menor los puntajes de cada equipo y así lograr tener un ganador o ganadores.

V. TIPO DE JUEGO: Juegos de equilibrio

VI. PROPÓSITOS:

- ✚ Fomenta la integración, colaboración y trabajo en equipo.
- ✚ Se refuerzan el uso de las palabras mágicas: Por favor, gracias, disculpa.
- ✚ Estimula la concentración y equilibrio.
- ✚ Favorece la coordinación óculo-manual
- ✚ Se refuerzan los conceptos comparación: mayor, menor e igual que y ordenación.

VII. RECURSOS Y MATERIALES:

- Una pelotita de trapo
- Pintura

VIII. REGLAS DEL JUEGO:

- Se juegan en equipos 5 integrantes cada uno.
- Juega equipo por equipo hasta que hayan participado todos.
- Se ordenan los puntajes de mayor a menor.
- Gana el equipo con mayor puntaje.
- DE haber empate, se procede a desempatar si los equipos lo así lo deciden, de lo contrario pueden haber 2 o 3 ganadores.

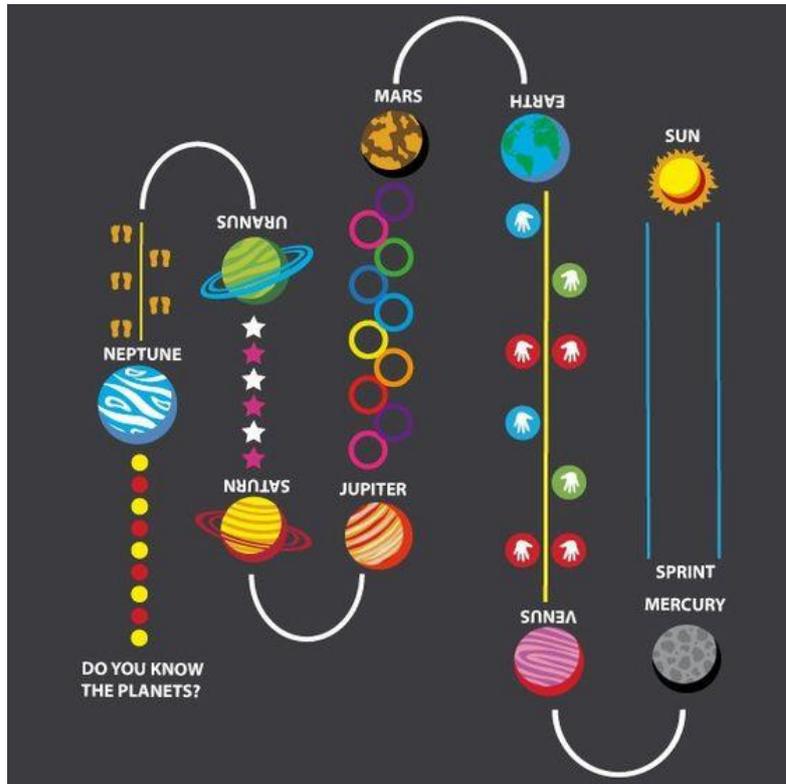
IX. REFLEXIONES:

Luego del juego dialogar en equipos a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué te pareció el juego? ¿Qué te gustó? ¿Qué no te gustó?
¿Qué puntaje obtuvo tu equipo?
- ¿Pensaste en alguna estrategia para hacer ganar a tu equipo?
- ¿Se cumplieron las reglas de juego?
- ¿Qué aprendiste de este juego?
- ¿Cumplimos las normas de convivencia durante el recreo?
- ¿Cuál es tu compromiso para el próximo juego?



JUEGO N°06 "Circuitos planetarios"



I. ANTES DEL JUEGO: Se trabaja la competencia explica el mundo físico, con la temática referida al sistema planetario.

II. PARTICIPANTES: 30 Niños del primer grado A y docente tutora

III. NORMAS DE CONVIVENCIA: (Puede estar sujeta a cambios o modificaciones)

- Respetar el turno de juego de cada compañero.
- Trabajar en equipo.
- Apoyarse y darse ánimo en todo momento.
- Expresar mis ideas o dudas con respeto.
- Jugamos para divertirnos y aprender.

IV. DESCRIPCIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL JUEGO: Circuitos planetarios es un juego de agilidad y equilibrio compuesto por 8 circuitos, cada uno integrado a un planeta. Se organizan los equipos de juego. Cada integrante se coloca en un planeta. Inicia el primer jugador y al llegar al segundo circuito, deberá nombrar el planeta al que ha

llegado y una característica. Sigue el segundo jugador y al llegar al tercer circuito, hace lo mismo. Gana el equipo que logra completar todo el circuito en el menor tiempo.

V. TIPO DE JUEGO: Juegos de agilidad y equilibrio

VI. PROPÓSITOS:

- ✚ Fomenta el diálogo, la integración y trabajo en equipo.
- ✚ Lograr la participación de todos los estudiantes.
- ✚ Se refuerzan el uso de las palabras mágicas: Por favor, gracias, disculpa.
- ✚ Se refuerzan los conceptos de astronomía: sistema planetario solar, día y noche.

VII. RECURSOS Y MATERIALES:

- 02 circuitos planetarios pintados en el suelo a distancias prudentes.

VIII. REGLAS DEL JUEGO:

- Se juegan en equipos de 9 integrantes cada uno.
- Cada participante se coloca en una estación planetaria.
- El primer circuito se pasa en un pie; el segundo saltando en zigzag en dos pies; el tercero en otro pie; el cuarto con los pies juntos sin salir de la línea; el quinto saltando cada aro; el sexto con los pies juntos sin salir de la línea; el séptimo con las manos cómo se indica; el octavo se repite como el sexto y el último circuito es una carrera de velocidad.
- El estudiante que no sepa el planeta y la característica del mismo no puede avanzar.
- Los compañeros del mismo equipo pueden apoyarlo.
- Gana el equipo que realizó el circuito en menor tiempo y mencionando características poco repetidas.

IX. REFLEXIONES:

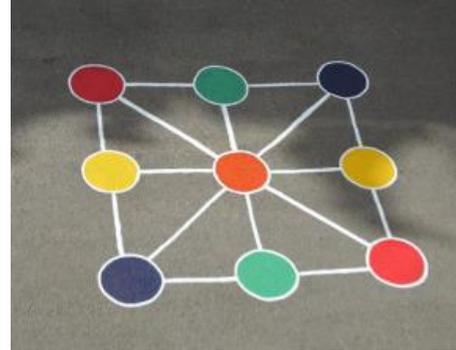
Luego del juego dialogar en equipos a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Cómo te sientes luego del juego? ¿Cómo les fue? ¿Te gustó? ¿Qué no te gustó? ¿Qué podemos mejorar?
- ¿Cuáles eran las reglas de este juego? ¿Se cumplieron?
- ¿Quién ganó?
- ¿Qué aprendiste de este juego?
- ¿Cumplimos las normas de convivencia durante el recreo?
- ¿Cuál es tu compromiso para el próximo juego?



JUEGO N°07

“Michi o tres en raya”



I. ANTES DEL JUEGO: Se dialoga con los niños sobre el juego, ¿Han jugado michi? ¿Han jugado tres en raya? ¿Es el mismo juego o diferente? ¿Cómo se juega? ¿Con quienes lo han jugado? ¿Cuáles son las reglas del juego? Luego se procede a explicar en qué consiste el juego a partir de sus saberes previos. ¡Hoy jugaremos michi o tres en raya! Se sugiere jugar primero en el aula, en pequeños torneos, luego, se puede jugar en el patio en juegos pintados o en troncos al aire libre.

II. PARTICIPANTES: 30 Niños del primer grado A y docente tutora

III. NORMAS DE CONVIVENCIA: (Puede estar sujeta a cambios o modificaciones)

- Respetar el turno de juego de cada compañero.
- Trabajar en equipo.
- Compartimos los materiales
- Expresar mis ideas o dudas con respeto.
- Jugamos para divertirnos y aprender.

IV. DESCRIPCIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL JUEGO: El juego de michi es muy fácil de jugar. Solo se necesitan de lápiz y papel. La plantilla está conformada por dos líneas horizontales y dos verticales formando una cuadrícula de 09 espacios. Se juega por turnos, un jugador elige poner una X y el otro una O. Gana quien logra hacer una línea vertical, horizontal o diagonal.

V. TIPO DE JUEGO: Juegos Intelectuales

VI. PROPÓSITOS:

- ✚ Fomenta la participación, colaboración, trabajo en equipo, integración y solidaridad.
- ✚ Desarrollar el diálogo asertivo y aceptación
- ✚ Se refuerzan el uso de las palabras mágicas: Por favor, gracias, disculpa.
- ✚ Promueve la concentración y atención.
- ✚ Desarrollar el pensamiento lógico.

VII. RECURSOS Y MATERIALES:

- Para jugarse en el aula: plantilla del michi y 06 chapas: 03 rojas y 03 azules. También se pueden usar dos figuras, por ejemplo: mariquitas y abejas.
- Para jugar en el patio: 04 michis pintados en el piso y 26 conos, aritos o botellas (rojos y azules)

VIII. REGLAS DEL JUEGO:

- Se juega en pares, en pequeños torneos.
- Se mueve una ficha por partida.
- Se pueden jugar revanchas.
- Gana quien obtenga 03 victorias

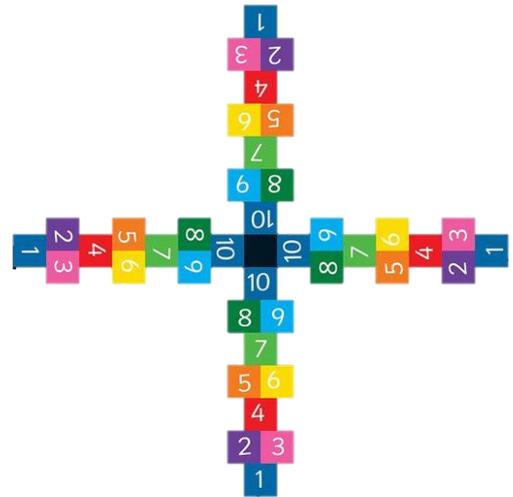
IX. REFLEXIONES:

Luego del juego dialogar en equipos a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué te pareció el juego? ¿Cómo te fue? ¿Te gustó? ¿Qué no te gustó? ¿Qué podemos mejorar?
- ¿Cuáles eran las reglas de este juego? ¿Se cumplieron?
- ¿Quién ganó?
- ¿Qué aprendiste de este juego?
- ¿Cumplimos las normas de convivencia durante el recreo?
- ¿Cuál es tu compromiso para el próximo juego?



JUEGO N°09 "Rayuelas mágicas"



I. ANTES DEL JUEGO: Dialogamos con los niños ¿Han escuchado sobre el juego del avioncito o rayuela? ¿Lo han jugado o lo juegan? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Cómo se juega? ¿Qué materiales necesitamos para jugar? ¿Hay reglas? ¿cuáles son?. Hoy en nuestros recreos dirigidos, jugaremos a las ¡Rayuelas mágicas! Nos organizamos y explicamos el juego antes de salir al recreo.

II. PARTICIPANTES: 30 Niños del primer grado A y docente tutora

III. NORMAS DE CONVIVENCIA: (Puede estar sujeta a cambios o modificaciones)

- Respetar el turno de juego de cada compañero.
- Trabajar en equipo.
- Compartimos los materiales
- Expresar mis ideas o dudas con respeto.
- Jugamos para divertirnos y aprender.

IV. DESCRIPCIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL JUEGO: El juego consta de 10 casillas enumeradas y se juega en grupos de hasta 5 participantes. Consiste en coger una piedrita e ir tirándola en cada casilla en orden, del 1 al 10. Al tirar la piedrita en la casilla 1, deberá completar el casillero hasta el 10 saltando en una o dos piernas. Según sea el caso. Si la piedra no cae en la casilla correspondiente, pierde su turno y juega el

siguiente jugador. En las rayuelas plasmadas para el patio del colegio, los niños deberán saltar 1-2-1-2-1-2-1.

V. TIPO DE JUEGO: Juegos sociales

VI. PROPÓSITOS:

- ✚ Fomenta el respeto, paciencia, tolerancia y participación.
- ✚ Favorece el autocontrol, al tener que esperar y respetar el turno.
- ✚ Favorece el equilibrio, coordinación y desarrollo óculo-manual y óculo-pedal.
- ✚ Desarrolla la expresión oral al dialogar con los compañeros en busca de estrategias, así como el cálculo y conteo.

VII. RECURSOS Y MATERIALES:

- 02 rayuelas mágicas pintadas en el patio a distancias pertinentes.
- Piedritas o chapitas.

VIII. REGLAS DEL JUEGO:

- Se juegan en equipos de 5 integrantes.
- Se debe respetar las casillas al saltar: 1-2-1-2-1-2-1 de lo contrario pierde su turno.
- Se sigue jugando hasta que la piedra no caiga en la casilla o no salte correctamente.
- Gana quien llegue primero a la casilla del número 10

IX. REFLEXIONES:

Luego del juego dialogar en equipos a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué te pareció el juego? ¿Cómo te fue? ¿Te gustó? ¿Qué no te gustó?
¿Qué podemos mejorar?
- ¿Cuáles eran las reglas de este juego? ¿Se cumplieron?
- ¿Quién ganó?
- ¿Qué aprendiste de este juego?
- ¿Cumplimos las normas de convivencia durante el recreo?
- ¿Cuál es tu compromiso para el próximo juego?

PLAN DE JUEGOS PARA LOS RECREOS LIBRES

¿Qué jugaremos mañana?



- Objetivo:** Organizar en forma conjunta los juegos a realizarse en los recreos libres a fin de generar una buena convivencia.
- Antes de la organización:** Se somete a una pequeña asamblea para proponer los juegos. Cada niño propone un juego, se pega en la pizarra, luego se hace un pequeño análisis estadístico, a través de cuadros de doble entrada y gráficos de barras simples, para conocer cuáles son los juegos preferidos. Finalmente, se escribe en un papelote la lista de juegos desde el más a menos votado o repetido.
- Organización:**
 - Primero se forman equipos por afinidad y sorteo. Máximo 05 niños por equipo.
 - Luego se manifiesta que deben proponer y elegir un juego, a ser desarrollado por su equipo al día siguiente. Por ejemplo: yaxes, trompo, salta soga, rondas, casaditas, muñecas, etc. que figuren en la lista elaborada anteriormente.
 - Un representante de cada equipo menciona o escribe en un papel (con/ sin ayuda de la docente) el juego elegido y se pega en la pizarra.
 - Se permite a los equipos negociar, en caso elijan el mismo juego, o de lo contrario los juegos pueden ser repetitivos, de acuerdo a sus gustos y preferencias. Así mismo, es importante que los niños conozcan cuáles son las reglas de cada juego (si es necesario) con ayuda de la docente.
 - Después, se elabora un plan de juegos en el que se muestre lo que se va a jugar y qué equipo será el beneficiado. Se puede optar por la siguiente tabla:

¿Qué jugaremos mañana?					
Fecha:					
Equipos	Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4	Equipo 5
Integrantes	- Oriana - Alexia - Yashira - Paola - Mia	- Luis - Aarón - José - Antony - Dayiro	- Andrés - Leonel - Johan - Renzo - Cristofer	- Brithaney - Lesly - Akemy - Thiago - Fabricio	- Mayte - Dariana - Andrew - Zarumy - Sammy
Juegos	Muñecas	Canicas	Canicas	Salta soga	Jugar al té
Materiales	Muñecas barbies	Canicas de colores	Trompos pequeños	Cuerda larga	Tacitas

Se recomienda tener una plantilla vacía de esta tabla para ser llenada cada día y permita una mejor organización y participación de todos los niños, a fin de generar un ambiente divertido y de buena convivencia en el recreo.

Anexo 08: CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INSTRUMENTO

POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

“Año de la Universalización de la Salud”

Chiclayo, 26 de noviembre de 2020

MAGÍSTER.

Milagro Del Carmen Gálvez Alegre (ORCID: 0000-0003-0492-8802)
Chimbote

ASUNTO : Solicita autorización para uso de instrumento

REFERENCIA : Solicitud de la interesada.

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarle cordialmente y al mismo tiempo felicitarle por el excelente trabajo de investigación realizado en la Universidad “César Vallejo”, filial de Chimbote titulado “Agresividad y convivencia escolar en estudiantes de primaria de la I.E N.º 89552, Nuevo Chimbote – 2019”.

La presente es para comunicarle que, en vista de su excelente tesis, le solicitamos AUTORIZAR la utilización del CUESTIONARIO DE CONVIVENCIA ESCOLAR, para que pueda ser aplicado en nuestra filial, para obtener el Grado Académico de Magister en Administración de la Educación.

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Maestrante : Marilyn Miluska Malhaber Paico
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Administración de la Educación.
- 4) Ciclo de estudios : III Ciclo
- 5) Título de la investigación : “Recrejuegos para la convivencia escolar en niños del primer grado de la institución educativa Octavio Campos Otoleas- Pomalca
- 6) Asesor : Dr. Ulises Wigberto Guevara Paico.

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician a la estudiante investigadora, como también prestigiarle a usted profesionalmente como científica.

Es propicia la oportunidad, para testimoniarle las muestras de nuestra más alta estima.

Atentamente,



Dra. Mercedes Alejandrina Colazos Alarcón
DIRECTORA EPG-UCV-CH



milagro galvez alegre <mila.7.15.23@hotmail.com>
para mí ▾

lun, 7 dic 2020 14:47



Buenas tardes señorita Marilyn, de acuerdo a la carta de autorización de la universidad César Vallejo que me hizo llegar solicitando la autorización de mis instrumentos de convivencia escolar le hago de su conocimiento que puede hacer uso de ello con fines académicos.

Obtener [Outlook para Android](#)

From: Marilyn Malhaber <minmalhaber@gmail.com>

Sent: Saturday, December 5, 2020 9:51:13 AM

To: [milagro galvez alegre](mailto:milagro.galvez.alegre@gmail.com) <mila.7.15.23@hotmail.com>

Subject: Re: Carta de autorización