



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
“VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”
JAÉN**

TESIS

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LA
CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESPACIOS DE
RECREO EN NIÑOS DE PRIMER GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA I.E. N° 16002 – JAÉN.**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA.**

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTADO POR:

BACH. BARBOZA CASTILLO, MARIA BETY

BACH. OBLITAS VENTURA, MARIA LIDUVINA

JAÉN – PERÚ

2026

REPORTE DE SIMILITUD DEL TURNITIN

Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia escolar en los espacios del recreo en niños de primer grado de educación...

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Victor Andrés Belaunde"

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::18643:597184239

42 páginas

Fecha de entrega

3 jun 2026, 5:03 p.m. GMT-5

10.253 palabras

Fecha de descarga

3 jun 2026, 5:05 p.m. GMT-5

56.689 caracteres

Nombre del archivo

Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia escolar en los espacios del recreo en niños dedocx

Tamaño del archivo

11.0 MB

19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Trabajos entregados

Fuentes principales

19%  Fuentes de Internet

6%  Publicaciones

0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

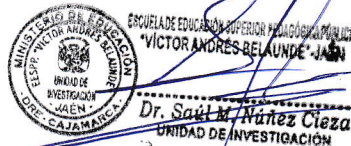
Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitan distinguir de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



DATOS GENERALES

TÍTULO:

Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia escolar en los espacios del recreo en niños de primer grado de educación primaria IE N° 16002 – Jaén.

AUTORAS:

Bach. Barboza Castillo, Maria Bety.

Bach. Oblitas Ventura, Maria Liduvina

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN

Lic. Silva Urbano, Félix José

Código ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-7156-8491>

SEDE Y LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN

Institución Educativa : N° 16002

Lugar : Jaén

Distrito : Jaén

Provincia : Jaén

Región : Cajamarca

DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Fecha de Inicio : abril 2023

Fecha de término : agosto 2023

LÍNEA DE LA INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO

Pedagogía, Currículo y Didáctica

Propuestas de Innovación Pedagógica

JURADO

Presidente : Dr. Eliverando Araujo Avellaneda

Secretario : Mag. Abel Elvis Baca Sánchez

Vocal : Mag. Naimés Pérez cubas

Con todo el cariño del mundo dedico este trabajo mi madre en el cielo, a mis dos hijos y mi esposo, por su apoyo incondicional que me brindan día a día, porque sin ellos no hubiera logrado terminar con éxito este trabajo.

BETY

Dedico este Informe de tesis a Dios, sobre todo, por haber permitido que llegue a este momento tan importante de mi vida profesional, darme las fuerzas para superar obstáculos y dificultades. A mi familia por ser el pilar más importante dentro de mi vida, mi carrera y por su apoyo incondicional.

LIDUVINA

En primer lugar, damos gracias a Dios por permitirnos tener la experiencia de realizar este informe de tesis, brindarnos la salud y fortaleza para lograr terminar este trabajo con éxito, dar gracias a cada uno de los maestros que hizo parte de este proceso integral de formación. También agradecer a nuestros familiares por su apoyo brindado en cada paso que damos para la mejora y bienestar de nuestra carrera docente.

LAS AUTORAS

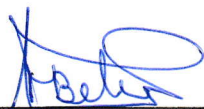
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Barboza Castillo, Maria Bety, identificada con DNI N° 44241363 y Oblitas Ventura, Maria Liduvina, con DNI N° 16794108; egresados del Programa del Profesionalización Docente– Programa de Estudios de Educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Víctor Andrés Belaunde” de Jaén, presentamos nuestro trabajo de investigación titulado: “Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia escolar en los espacios del recreo en niños de primer grado de educación primaria IE N° 16002 – Jaén.”.

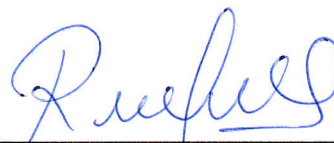
Declaramos, en honor a la verdad, que el trabajo de investigación que presentamos es producto de nuestra autoría. Que los datos, el análisis e interpretación de los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Asimismo, todas las fuentes citadas han sido debidamente consultadas y referenciadas en la investigación, respetando los derechos de autor.

En calidad de autores, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información, refrendando la presente declaración.

Jaén, 27 de enero de 2026



Barboza Castillo, Maria Bety
DNI N° 44241363



Oblitas Ventura, Maria Liduvina
DNI N° 16794108

ÍNDICE

	Pág.
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCION	xi
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1.1. Antecedentes de la investigación	15
1.1.1.1. Antecedentes internacionales	15
1.1.1.2. Antecedentes nacionales	18
1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema	20
1.1.3. Enunciado del problema.....	21
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	21
1.2.1. Objetivo general	21
1.2.2. Objetivos específicos.....	21
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	21
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	23
2.1. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO	23
2.1.1. Teoría teleológica.....	24
2.1.2. Teoría fisiológica	24
2.1.3. Teoría antropológica.....	25
2.1.4. Teoría cognitiva.....	26
2.1.5. Teoría ecológica.....	26
2.2. ENFOQUES SOBRE EL JUEGO	26
2.2.1. Enfoque antropológico.....	26
2.2.2. Enfoque psicológico	27
2.3. CONVIVENCIA ESCOLAR.....	27
2.3.1. Teorías de la convivencia escolar	27
2.3.2. Enfoques de la convivencia.....	28
2.3.2.1. Enfoque formativo	28
2.3.2.2. Enfoque de derecho	29
2.3.2.3. Enfoque de género	29
2.3.2.4. Enfoque participativo	29

2.3.2.5. Enfoque inclusivo	29
2.3.2.6. Enfoque de gestión institucional.....	29
2.4. TEORÍAS DEL RECREO	30
2.4.1. La Teoría de Energía Sobrante	30
2.4.2. La Teoría de la Novedad	31
2.4.3. La Teoría de la Madurez Cognitiva.....	31
2.4.4. El recreo una cultura dialógica que educa.....	31
CAPITULO III: INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	33
3.1. METODO DE INVESTIGACIÓN.....	35
3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN.....	35
3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas	35
3.2.1.1. Campo de acción 1: "Planificación curricular"	35
3.2.1.2. Campo de acción 2: "Estrategias lúdicas"	38
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	41
CONCLUSIONES:	48
RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS	51
ANEXOS	56

RESUMEN

En la institución educativa donde se ha realizado la investigación se ha evidenciado una fuerte tensión entre la acción formativa del docente y el cumplimiento de acuerdos de convivencia de los niños en el espacio de aula y en recreo, reflejado en constantes agresiones y dificultad en el control de sus emociones. El objetivo de esta investigación fue desarrollar estrategias lúdicas que permitan fortalecer la convivencia escolar en los espacios de recreo en niños de primer grado de educación primaria, en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo, Jaén. La metodología utilizada fue Investigación cualitativa de tipo investigación-acción. Los resultados demuestran que cuando se aplican estrategias de juegos lúdicos para un recreo con propósito se mejora la convivencia entre los niños. Se concluye que las actividades lúdicas en hora de recreo, han reducido significativamente los actos de violencia física entre estudiantes, lo que ha llevado a reducir el número de estudiantes agredidos y a los docentes tener un ambiente pacífico y divertido en hora de clase y recreo.

Palabras claves: Estrategias lúdicas, convivencia escolar

ABSTRACT

In the educational institution where the research was carried out, a strong tension was found between the formative action of the teacher and the fulfillment of the coexistence agreements of the children in the classroom and at recess, reflected in constant aggression and difficulty in controlling their emotions. The objective of this research was to develop playful strategies that allow strengthening school coexistence in the recreation areas of children in the First Grade of Primary Education, in Educational Institution No. 16002, Pueblo Nuevo, Jaén. The methodology used was qualitative research of the action-research type. The results show that when playful game strategies are applied for a recess with a purpose, coexistence between children is improved. It is concluded that playful activities during recess have significantly reduced acts of physical violence between students, which has led to a reduction in the number of students attacked and for teachers to have a peaceful and fun environment during class and recess.

Keywords: Playful strategies, school coexistence

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas en el ser humano son fundamentales, ya que permiten un desarrollo integral a lo largo de su vida. En el ámbito educativo, estas actividades cobran especial importancia, pues es fundamental que los docentes las consideren cuidadosamente. Los niños, por naturaleza, necesitan estar en constante movimiento; muchas veces, su energía desbordante se manifiesta en comportamientos que, sin canalización adecuada, pueden generar conflictos durante el juego y la interacción con sus compañeros. Estos conflictos, a su vez, pueden perjudicar la convivencia escolar y crear un ambiente poco propicio para el aprendizaje. Por ello, se plantea la utilización de actividades lúdicas como estrategias para mejorar la convivencia escolar.

La convivencia escolar se entiende como el conjunto de relaciones personales y grupales que se dan en el entorno educativo. Es un factor clave para el éxito de las actividades pedagógicas y para el aprendizaje en general. Por este motivo, durante los primeros años de la vida escolar, es pertinente organizar y ejecutar actividades lúdicas que contribuyan a la regulación del comportamiento de los estudiantes.

En nuestra experiencia pedagógica dentro de la comunidad educativa urbana de la jurisdicción de Jaén, específicamente en la I.E. 16002, se evidenció una marcada dificultad por parte de los estudiantes en el control de sus emociones, así como en el manejo de conflictos tanto dentro del aula como en

los espacios comunes en horas del recreo. Esto se manifestó en conductas de agresión física y verbal. Ante esta situación, nos planteamos cómo lograr una vida escolar más armoniosa y pacífica. A partir de nuestra observación, identificamos ciertas tensiones: Entre la acción formativa del docente y el cumplimiento de las actividades escolares en el aula. Entre la acción formativa y el cumplimiento de los acuerdos de convivencia por parte de los estudiantes, tanto dentro del aula como en los recreos. Y finalmente, la presencia de comportamientos agresivos dentro y fuera del aula durante los momentos de recreo.

Con base en este diagnóstico, se estableció el siguiente objetivo general: Fortalecer la convivencia escolar en el recreo a través de estrategias lúdicas, en niños de Primer Grado de Educación Primaria, en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo-Jaén. Y los siguientes objetivos específicos: Integrar estrategias lúdicas en la planificación curricular que permitan fortalecer la convivencia escolar de los niños de Primer Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo-Jaén, 2023. Seleccionar y adaptar estrategias lúdicas que permitan fortalecer la convivencia escolar en los espacios de recreo en niños de Primer Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo, Jaén, 2023

Dentro de las actividades implementadas en esta investigación, se organizó la inclusión de juegos tradicionales como parte de los juegos permitidos durante el recreo, una vez finalizadas las actividades pedagógicas. Como criterios básicos, se seleccionaron aquellos juegos que fomentan la integración, el trabajo en equipo, la cooperación y el respeto por las reglas. Todo este conjunto de acciones fue monitoreado constantemente, y el docente asumió el rol de mediador para asegurar que el desarrollo de los juegos se llevara a cabo de forma adecuada y cumpliendo con el propósito establecido.

La búsqueda de información científica fue esencial para sustentar esta investigación. Se recurrió a teorías del desarrollo cognitivo, del juego y de la convivencia escolar, lo que permitió construir una base teórica sólida y contrastar nuestros hallazgos. En ese sentido, el presente trabajo se estructura en: resumen, introducción, eje temático, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

En cuanto a los resultados, se evidenció que la motivación hacia la convivencia, el compañerismo y la participación en juegos lúdicos contribuyó notablemente a la mejora del clima en el aula y en la comunidad educativa. Esto se reflejó en una práctica constante de valores como el respeto y en el desarrollo de hábitos para una convivencia sana entre los estudiantes.

Así mismo con respecto a las conclusiones de la investigación muestran que las estrategias lúdicas y los programas de convivencia ayudaron a reducir la violencia escolar, mejorar el clima en el aula, fomentar el manejo emocional, fortalecer la autoconfianza y la autorregulación. Estos logros se reflejaron en un mejor control personal y en una comprensión más empática hacia los demás, respetándolos e integrándolos sin exclusión.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1.1. Antecedentes internacionales

Hernandez (2021), realizó una investigación en Colombia denominada “El juego como estrategia pedagógica para mejorar la coexistencia en estudiantes de segundo grado de primaria” El estudio se llevó a cabo en la institución educativa Manuela Beltrán en la municipalidad de Palmitos Sucre, tuvo como muestra doce estudiantes de segundo grado en edades de entre 7 y 8 años, como objetivo se propusieron implementar estrategias lúdicas para favorecer a la mejora de las relaciones interpersonales dentro de la escuela y fuera del salón de clases, para que se obtenga como resultado una convivencia basada en la práctica de valores, fue un estudio cualitativo de corte de participación acción, se integró dentro del estudio a los padres, docentes y estudiantes para observar un cambio de actitud a través de las estrategias empleadas que fueron desarrolladas a través de lecturas alusivas a la práctica de valores y este lo analice e interprete y posteriormente lo internalice y lo ponga en práctica, se llegó a resultados como, cambio de actitud ya que mostraron

motivación en la sana convivencia, compañerismo y esto generó una mejora en el clima en el aula, esta mejora en la convivencia tuvo implicancias favorables en el aspecto académico, se llegó a las conclusiones que al mejorar la convivencia se mejora el rendimiento académico y que es importante que se establezca un comité de convivencia y que este comité tenga como miembros a todos los que conforman la comunidad educativa para que sean los que estén continuamente vigilando el desarrollo integral de los estudiantes.

Ordoñez (2022), en su estudio llamado “El juego como herramienta para mejorar la convivencia escolar en niños del preescolar de Antonia Santos municipio de la sierra Cauca, Colombia”, la muestra utilizada fueron 30 estudiantes que oscilan entre los 4 y 5 años de edad, donde 16 fueron niñas y 14 niños, se planteó como objetivo el diseñar estrategias de juegos lúdicos pedagógicos para favorecer a mejorar la convivencia, los juegos a desarrollar consistieron en rondas y juegos tradicionales, la metodología utilizada fue la observación como instrumento de levantamiento de información, ya que se esperaba determinar la causa que generaba las conductas disruptivas en los estudiantes, como conclusión se determinó que los juegos tradicionales y las rondas recreativas usadas como estrategias ayudan de manera positiva a modificar la convivencia escolar en los estudiantes de preescolar.

Torres (2020), En su trabajo de investigación que llevo a cabo en el Colegio Andrés Bello, que tenía como título “Herramientas web 2.0 para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de la básica superior”, tomando como muestra a 28 estudiantes y 4 docentes de nocturna del octavo año de educación básica, el principal objetivo fue establecer un EVA con herramientas web 2.0 para favorecer a optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje en convivencia escolar, para la recolección de información se utilizó la encuesta y entrevista, tuvo un enfoque mixto cualitativo-cuantitativo, llegando a concluir que existía evidencia que la convivencia escolar en la institución era deficiente y que esto se sumaba que no hacían uso de las TICS para favorecer a la sana convivencia, por lo que las participaciones dentro de foros y chats grupales contribuyen significativamente a fortalecer en los estudiantes el aprendizaje de normas y establecer buena convivencia escolar.

Muñoz (2022), en su estudio desarrollado en la institución educativa de

Nuestra Señora de las Mercedes de la localidad de el Tablón de Gómez del departamento de Nariño de Colombia llamada “Programa de convivencia escolar para disminuir la convivencia escolar” tenía como objetivo diseñar un programa de convivencia escolar para favorecer a mitigar la violencia escolar en la institución educativa, tomando como muestra 30 docentes y 108 estudiantes, la investigación fue de tipo analítica ya que se pretendía analizar y comprender la problemática identificada, su diseño no experimental, para la recolección de información se usó encuesta y ficha de observación, las conclusiones fueron que las institución no cuenta con infraestructura ni establecimiento de normas, se concluyó que los estudiantes fomentan una convivencia escolar con actitudes disruptivas a causa de los problemas familiares y escolares preexistentes trayendo como consecuencia los problemas de violencia por lo que el diseñar y proponer un programa de convivencia puede resarcir la violencia escolar en la institución educativa Nuestra Señora de las Mercedes.

Becerra (2023), tuvo la oportunidad de desarrollar una investigación denominada “Promoción de la actividad física durante el recreo en escolares de Educación Primaria a través del Modelo de Educación Deportiva y las Unidades Didácticas Irregulares”, en Castilla y León España ,quien planteó impulsar la actividad física en los estudiantes durante el recreo, cada una de las actividades estuvieron dentro de unidades irregulares, su muestra estudiada se enmarcó en 24 estudiantes de cuarto grado agrupados en 13 niñas y 11 niños, el recojo de la información fue a través de fichas de observación y registro anecdótico, fue una investigación de corte cualitativo, finalmente se concluyó que la propuesta de la práctica de la actividad física de los estudiantes puede favorecer en el alumnado a su desarrollo integral y que se debe de aprovechar los espacios de recreo para incrementar el hábito de los ejercicios físicos.

Haciendo un análisis de los antecedentes internacionales consultados acerca de actividades lúdicas como estrategia para mejorar la convivencia escolar, se puede establecer que la implementación de estas contribuye significativamente a la mejora de la convivencia entre los compañeros del aula, permitiendo erradicar cualquier conflicto entre pares. Así mismo la metodología empleada en estas investigaciones fue mixta (cualitativa y cuantitativa) todas ellas direccionaron su investigación sobre la convivencia y su influencia en los

aprendizajes y la mejora del clima en el aula.

En cuanto a los resultados de estas investigaciones dieron a conocer que la motivación hacia la convivencia, compañerismo y actividades de juegos lúdicos, contribuyen sobre todo a una mejora en clima de aula y comunidad educativa, evidenciados a través de una práctica de valores de respeto y hábitos para la sana convivencia entre los estudiantes. Así mismo con respecto a las conclusiones de las investigaciones muestran que las estrategias lúdicas y programas de convivencia contribuyeron a reducir la violencia escolar, a la mejora de un adecuado clima en el aula, el manejo de sus emociones, autoconfianza y autorregulación, los mismos que se vieron reflejados en un mejor control y comprensión hacia los otros, respetándolos y sin excluirlos.

1.1.1.2. Antecedentes nacionales

Malhaber (2020) en su investigación desarrollada en el distrito de Pomalca de la provincia Chiclayo del departamento de Lambayeque, Perú, denominada “Recrejuegos para la convivencia escolar en niños del primer grado de la institución educativa Octavio”, quien planteó una propuesta lúdica con la finalidad de favorecer a impulsar a desarrollar en los estudiantes una sana convivencia, la muestra utilizada para este estudio fue de 27 estudiantes de primer grado, se aplicó un cuestionario el cual buscaba saber el nivel de convivencia escolar en el aula como en el recreo, cada una de las dimensiones estaban orientadas a observar actitudes de integración, relación entre pares, participación, solidaridad y respeto, los resultados obtenidos fueron que existía un 37% y 41% en nivel medio en lo que respecta convivencia en el aula como en el recreo, finalmente se concluyó que existe esta dificultad en convivencia y es de suma importancia implementar el programa de recrea juegos a fin de promover y desarrollar competencias sociales en los estudiantes y lograr establecer un ambiente escolar favorable.

Pereda (2020) desarrolló un estudio llamado “Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial” en el sector El Porvenir de la ciudad de Trujillo departamento peruano de la Libertad, con el propósito de determinar que si la aplicación de un programa de juegos tradicionales brinda mejoras en la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, su estudio fue de tipo cuantitativo y de diseño cuasi

experimental, se utilizó como muestra a 50 estudiantes de 4 años de edad, repartidos en dos grupos 25 en grupo control y 25 en grupo experimental, se aplicó un test de gestión de convivencia, los resultados obtenidos que los juegos tradicionales impacta de forma positiva y mejora la convivencia escolar en los estudiantes de 4 años edad.

Vargas (2019), en su investigación llevada a cabo en la ciudad de Trujillo en Huanchaco en la institución educativa Telmo Hoyle, llamada "Habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de sexto grado", en donde se plantearon como objetivo principal determinar en qué medida la aplicación del programa de habilidades blandas contribuye a la mejora de la convivencia escolar en estudiantes de sexto grado de primaria, se usó como instrumento de recolección de información una escala de convivencia escolar, los que se aplicaron a los dos grupos tanto al grupo control como al grupo experimental, cada uno antes y después de desarrollado el programa, la muestra fue de 70 estudiantes dividido en dos grupos de 35 para grupo control y 35 grupo experimental, los resultados arrojaron que existía un nivel de significancia menor al 0.05, lo que llevó a concluir que existe un influencia o impacto significativo del programa de habilidades blandas sobre la convivencia escolar, esto corroboró lo que se había establecido en la hipótesis, que si influye y fortalece la convivencia escolar en estudiantes de sexto grado de la institución Telmo Hoyle.

Malpartida (2021), desarrolló un estudio en la I. E: Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019 y se denominó "Taller "Aprendiendo a Convivir" para mejorar la Convivencia escolar democrática en los estudiantes del tercer grado de primaria", se propuso como finalidad evaluar de qué manera el taller de Aprendo convivir repercute en mejorar la convivencia democrática en estudiantes de tercer grado, el tipo de investigación fue aplicada, de diseño cuasiexperimental, la muestra estuvo compuesta por 70 estudiantes de tercer grado, dividido en dos grupos constituido por 36 estudiantes para el grupo experimental y 34 estudiantes para el grupo control, se desarrolló un taller con 20 actividades, se aplicó un pre y post test llegándose a concluir después de análisis de resultado que en un 53.19% había sido de impacto significativo el taller, por lo que se plantea implementar este tipo de actividades para contribuir a fortalecer la convivencia escolar.

García (2020), en su trabajo de investigación desarrollado en la región Piura en la institución educativa de Huaypira – Lancones en el año 2019, donde se propuso como objetivo determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia, la investigación fue correlacional cuantitativa y la muestra estuvo conformada por 20 estudiantes del primer grado de primaria , se empleó como instrumentos de recojo de información listas de cotejo con escala valorativa , los resultados que se obtuvieron fueron que los juegos cooperativos influyen directamente en la interacción social además infiere en la construcción y cumplimiento de normas , manejo de conflictos, por lo que se llegó a concluir que es importante ya que el impacto de los juegos recreativos repercute directamente en la convivencia escolar.

De la observación de los antecedentes nacionales consultados acerca de juegos, talleres y habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar. La metodológica que utilizaron fue cuantitativa y aplicada con un diseño cuasi experimental, es decir, las investigaciones educativas donde implementaron la lúdica abordan la problemática de la convivencia desde una perspectiva subjetiva. Utilizan un respaldo teórico orientado en la propuesta del Ministerio de Educación, aportes de Vygotsky y concepciones de autores que han realizado su investigación en el campo de convivencia.

En cuanto a los resultados de las investigaciones dan a conocer que al inicio de la investigación la población tenía problemas de convivencia, pero al implementar estrategias lúdicas impactaron directamente con la relación social, construcción y cumplimiento de normas, solución favorable de conflictos de manera y la participación demás permite causar el bienestar común. Así mismo en relación con las conclusiones de las investigaciones muestran que el juego cooperativo, taller y habilidades blandas mejoran significativamente la convivencia escolar.

1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema

En la Institución Educativa N° 16002 Pueblo Nuevo, en Jaén, en los espacios de recreo, durante los meses de abril y mayo del año lectivo 2023, se observó la siguiente situación recurrente en las interacciones de los estudiantes: el recreo es un espacio de convivencia escolar inadecuada, muestra una contradicción entre el querer docente (convivencia sana) y el hacer del

estudiante (convivencia conflictiva). Las causas de esta situación son el escenario de pandemia y el mal uso de la tecnología. Las consecuencias derivadas son las perturbaciones en el tiempo escolar, las relaciones interpersonales y familiares afectadas, el impacto negativo en la formación axiológica de los actores educativos. Esta situación se evidencia en acciones relacionadas con el uso del recreo para atender necesidades fisiológicas, el regreso al aula con la ropa estropeada, estados emocionales de llanto, todos ellos documentados en el registro anecdótico del área de tutoría.

1.1.3. Enunciado del problema

¿Cómo fortalecer la convivencia escolar en el recreo a través de estrategias lúdicas, en niños de Primer Grado de Educación Primaria, en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo-Jaén?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

Fortalecer la convivencia escolar en el recreo a través de estrategias lúdicas, en niños de Primer Grado de Educación Primaria, en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo-Jaén

1.2.2. Objetivos específicos

Mejorar la planificación curricular incorporando estrategias lúdicas que permitan fortalecer la convivencia escolar de los niños de Primer Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo-Jaén, 2023.

Ejecutar sesiones de aprendizaje adaptando estrategias lúdicas que permitan fortalecer la convivencia escolar en los espacios de recreo en niños de Primer Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo, Jaén, 2023.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Uno de los espacios fundamentales dentro de las instituciones educativas es el recreo, un momento en el que los estudiantes tienen la oportunidad de ejercitarse, acudir a los servicios higiénicos o ingerir algún aperitivo tras haber participado en actividades pedagógicas en el aula. Este espacio también permite que los estudiantes interactúen con sus compañeros a

través del juego, una actividad natural y necesaria en su etapa de desarrollo. Sin embargo, estas interacciones, en ocasiones, pueden volverse bruscas o incluso violentas, generando conflictos verbales y físicos.

Como docentes, es imprescindible estar atentos y observar de manera constante el comportamiento de los estudiantes durante el recreo, ya que este es un espacio que, aunque libre, debe seguir siendo formativo. En la Institución Educativa N° 16002, se han identificado diversas situaciones de violencia durante los recreos, lo cual genera una preocupación legítima por parte del equipo docente, motivando la necesidad de intervenir pedagógicamente para transformar este espacio en un entorno seguro, pacífico y formador.

La agresión entre estudiantes es un problema de carácter psicosocial que requiere atención urgente. Esta situación afecta principalmente a los alumnos de nivel primario, quienes reproducen, durante el juego, comportamientos violentos aprendidos en otros entornos. Muchos de estos estudiantes provienen de contextos familiares complejos, como familias disfuncionales, monoparentales o en situación de vulnerabilidad, donde es común la presencia de violencia doméstica, alcoholismo o exposición a entornos agresivos. Además, el uso excesivo de la tecnología ha reducido significativamente las oportunidades de juego grupal, lo cual limita el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

El comportamiento agresivo observado en los recreos escolares es, en muchos casos, una extensión de lo que los niños viven en sus hogares o comunidades. Por ello, es fundamental que el espacio del recreo no solo sea visto como un tiempo de descanso o actividad física, sino como una oportunidad pedagógica para promover la sana convivencia, el respeto, la empatía y la autorregulación emocional.

En ese sentido, el presente trabajo tiene como finalidad seleccionar, implementar y evaluar estrategias lúdicas que permitan mejorar la convivencia escolar durante el recreo, fomentando un ambiente pacífico, democrático y propicio para el desarrollo de habilidades sociales y personales en los estudiantes. La intención es transformar el recreo en un espacio de sana convivencia que contribuya activamente a la formación integral del niño, más allá del aula.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

Toro (2013), nos menciona que el juego según su indagación a través del tiempo es una actividad que permite al niño factores positivos en su desarrollo integral ya que vincula su imaginación con el entorno, además sintetiza acciones o situaciones que observa de adultos , esto le permite ir adquiriendo destrezas según su crecimiento físico, psicológico, intelectual, todo esto en referencia tomado de Piaget , en cuanto a la vinculación del juego con su entorno esta idea relacionada a lo que menciona Vygotsky. El juego en los niños es variado y se caracterizan por desarrollarse con libre imaginación, se desarrollan según su intencionalidad, entendimiento, deseos, creencias de él mismo y del contexto que se desenvuelve.

López & Vallejo (2002) estos autores nos mencionan que el juego es un excelente componente para incrementar el aprendizaje en los estudiantes , ya que son actividades espontáneas que involucran imaginación e innovación del niño o niña, por lo que mencionan que es un herramienta infalible dentro del ámbito educativo, estas ideas consolidadas a través de aportes como Bruner (1983) quien mencionó en su artículo juego pensamiento y lenguaje, que el juego “es una proyección de la vida interior hacia el mundo”, esto hace que los

docentes aprovechen entonces el juego dentro del accionar pedagógico. (p. 2)

Según estos autores, el juego es una actividad libre y espontánea que tiene sus tiempos y espacios específicos, regulados por determinadas reglas, fines y deseos que ayudan a transformar el mundo interior de quienes lo practican, estos ayudan a mejorar tensiones y discrepancias que se suscitan dentro del aula, como también fuera de ella.

Dentro de las teorías del juego, se asumen cinco líneas de aporte: teleológica (Martínez, 2008) fisiológica (autor, año) antropológica (autor, año) cognitiva (autor, año) y ecológica (autor, año).

2.1.1. Teoría teleológica

El juego es imitativo. Martínez (2008) quien menciona a Karl Gross a quien se le atribuye, su teoría del juego como anticipación funcional, para él es una herramienta fundamental el juego imitación ya que el niño puede imitar ruidos, movimientos y todo lo que a su libertad de aprensión posea a su alrededor, menciona también que en el juego es fundamental la curiosidad ya que va despertar el interés del estudiante.

El juego es desarrollador. Gross, aporta un rol importante al papel del juego como proceso que facilita el desarrollo de las operaciones mentales que desarrolla el cerebro dentro del niño vincula o relaciona las inclinaciones de diversos juegos al accionar posterior en la adultez, por lo tanto, se puede inferir que el juego se convierte en una preparación contante para la vida adulta.

2.1.2. Teoría fisiológica

Gallardo (2018) en uno de sus apartados menciona la teoría de Lazarus, quien otorga al juego como el espacio que le sirve al individuo recuperar energías después de haber estado haciendo alguna labor, refiere que es usado para restaurar las fuerzas, brinda posibilidad al descanso, por lo que claramente vincula el organismo como el sistema nervios que es acumulador de energía.

Gregori (2002) encontramos claramente que menciona sus aportes de la teoría Schiller quien sustenta que existen tres estructuras de la naturaleza del hombre respecto al juego, es la sensibilidad ,razón e impulso, refiere que cuando el individuo interviene en el juego afloran los aspectos antes mencionados

consolidando su idea con su frase célebre “el hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es enteramente hombre cuando juega, demuestra así que la estructura biológica , física y psicológica del hombre está preparado para intervenir en un juego.

Entonces estos dos postulados respecto al juego distinguen que de forma precisa que los educadores debemos entender el juego como una necesidad que requiere ser satisfecha en el ser humano por dos razones obvias restaurar y reponer energías, además que el individuo durante el juego genera que su cuerpo controle y active sus sistemas.

2.1.3. Teoría antropológica

Desde la antigüedad se menciona que el juego era de relevancia en el desarrollo del ser humano ya que permitía ser un elemento de adiestramiento de la personalidad, Platón sostenía que la sociedad debía acudir a la práctica del juego como medida de prevención para evitar los males sociales y conseguir que se eduque mediante el juego centrado en valores. Por otro lado, Gilles Brougère un estudioso del juego nos presenta que existe categorías que intervienen en el juego que tiene que ver con los materiales ósea los objetos con los que se va a jugar y la estructura o reglas que enmarca el juego, todo ello atribuyendo que la ejecución del jugador puede ser amplia y flexible es decir su originalidad y autenticidad.

Por ultimo en el campo educativo debemos mencionar a Vygotsky quien considera que el juego es el espacio maximizador de aprendizaje ya que, con su concepto de imaginación cristalizada, ya que refiere que el juego es la recreación de las prácticas cotidianas vividas en su realidad y el niño las replica (Enriz, 2011, p 5).

Mota (2018) el juego se ha relacionado usualmente con la diversión, sin embargo, la actividad lúdica en las instituciones educativas permite aprendizaje para fomentar soluciones a situaciones en donde interviene las funciones complejas del cuerpo humano por lo que se asocia con la antropología ya que los resultados impactan a nivel social en la convivencia.

Entonces según el análisis de los investigadores antes mencionados podemos ver que el juego permite generar disciplina y moldea la personalidad

del ser humano, por otro lado, el juego conlleva a respetar las reglas que sostienen el juego y cuando se desarrolla permite una réplica de la realidad de se observa y quien ejecuta el juego lo pone en práctica de manera original y flexible.

2.1.4. Teoría cognitiva

En relación a las teorías cognitivas podemos tener en cuenta Piaget con su genialidad de teoría del desarrollo cognitivo, aquí se puede mencionar que para la práctica del juego se tiene que conocer la evolución propia del ser humano basado en este autor ya que según su madurez cognitiva realizará la práctica de juego (Parrat-Dayán, 2012).

Otro de los estudiosos es Jerome Bruner, que con su aporte de que el ser humano genera el aprendizaje en base a la interacción con la realidad, por lo que en el juego se simula o imita lo que ha vivido el niño. A partir de estos aportes se puede concluir que la teoría cognitiva aporta significativamente este trabajo de investigación (Dunn, 2016).

2.1.5. Teoría ecológica

En cuanto al aporte de Bronfenbrenner se tiene que relacionar a la ejecución de juego y el ambiente que usa, se tiene que llevar a la conciencia del uso responsable de los ambientes, al cuidado del espacio y esto con el respeto a los factores que involucran y han favorecido a que encuentre un entorno armonioso y acogedor y del mismo modo tiene que dejarlo. Por otro lado, también enmarca que el ambiente repercute para determinar el disfrute del juego ya que si es un espacio apacible, agradable absorberá la misma energía y genera actitudes sociables que generen sana convivencia y por el contrario si el ambiente tiene características rústicas, rudas o violentas percibirá lo mismo (Kerr, 2016)

2.2. ENFOQUES SOBRE EL JUEGO

Según la Universidad Católica de Santo Domingo (s/f) considera que el juego se puede explicar desde dos enfoques: Antropológico y psicológico.

2.2.1. Enfoque antropológico

Este enfoque se encarga de estudiar el juego como fenómeno social y

cultural: Así como, la arquitectura, el arte, el teatro, la música o la gastronomía; También nos menciona que los juegos nos ayudan a entender la forma de ser y sentir de las sociedades.

2.2.2. Enfoque psicológico

El ser humano de manera natural practica el juego sea niño o adulto. Es inherente al hombre por ser social que ayuda a comprender el entorno que los rodea. Esta actividad es ventajosa y necesaria en el desarrollo del niño, en la medida que sea el mismo protagonista y le permite qué: se mantenga diferenciado de la realidad y reconocer las exigencias que conlleva esta realidad; así mismo lo lleva a una exploración del mundo de mayores sin que ellos estén asistentes; interactúen con sus pares; actuando de forma original y autónoma. Les ayuda a su mejorar su autoestima, controlar sus emociones, identificarse con su género, entendiendo roles, resolviendo problema, entre otros.

2.3. CONVIVENCIA ESCOLAR

Ascorra et al. (2018) se puede comprender que la gestión de la convivencia escolar debe de ser abordada bajo dos perspectivas importantes una que tiene que ver que sea tomada como un medio que permita las condiciones para generar aprendizajes y otra de las perspectivas tiene que ver con la finalidad de lograr el desarrollo integral del ser humano, es decir lograr la formación de un ciudadano que ponga en práctica sus habilidades sociales y que construya ambientes saludables interpersonales.

Para Flores & Sánchez (2011) señalan que la vida en comunidad esta normada y regulada por reglas que tienen que ser respetadas y al ser las instituciones educativas comunidades donde diversos agentes están interactuando es fundamental maximizar la atención de la convivencia, ya que cada individuo es un mundo complejo lleno de ideas , experiencias y se convierte en un desafío la gestión de la convivencia donde los involucrados tienen que hacer desarrollar y fortalecer los valores y permitir que se comprenda el fin último el respeto a la dignidad humana.

2.3.1. Teorías de la convivencia escolar

Es importante resaltar los aportes del postulado de la inteligencia emocional de Goleman (2018) que la define como el modo en que nos

relacionamos con nosotros mismos, de igual forma de la manera en que nos relacionamos con los demás. Según esta teoría la convivencia escolar estaría relacionada con la manera en que nos relacionamos con los integrantes de la comunidad educativa, la práctica de nuestras habilidades sociales, el respeto y reconocimiento al otro, factores que contribuyen a un buen clima institucional y que repercutirá en la calidad de los aprendizajes.

Por otro lado, Leithwood (2009) propone su teoría sobre liderazgo escolar, basa su teoría en tres fundamentos principales que todo líder pedagógico o miembro que dirige una institución educativa debe tener en cuenta: la motivación, las condiciones y la capacidad. Su estudio está basado en el liderazgo transformacional, además si alguno de los factores antes mencionados falla no se puede hablar de resultados óptimos.

Este planteamiento es importante ya que, si el líder de la institución no tiene metas claras y estrategias para lograr el cambio o transformación en el comportamiento de los estudiantes y de los involucrados dentro de la escuela, sería imposible la mejora de los aprendizajes y el logro de un buen clima institucional.

2.3.2. Enfoques de la convivencia

Chávez-Romo (2018) menciona que están enmarcadas en tres fuentes de análisis o enfoques según su impacto y por la que tiene que ser bordada, una que tiene que ver con la convivencia es decir relaciones interpersonales, otra que tiene que ver con la disciplina y la última la comprensión de solución de conflictos para no generar violencia. Entonces, aunque parezca que las tres vertientes convivencia, disciplina y violencia tengan relación su método de abordaje es muy diferente.

Las políticas direccionadas dentro de la institución educativa para gestionar la convivencia tienen que estar vinculadas a los diversos enfoques emergentes del proceso de construcción de la convivencia basados en los derechos humanos de ahí que consideramos los siguientes:

2.3.2.1. Enfoque formativo

Es decir que permite que los integrantes de una comunidad educativa conozcan, comprendan y participen activamente en el proceso de construcción

de una sana convivencia, parte desde la caracterización de la escuela y organizar dentro de la práctica pedagógica las medidas que conlleven a la gestión óptima de la convivencia.

2.3.2.2. Enfoque de derecho

Básicamente corresponde a impulsar que los actores de la comunidad educativa ejerzan con libertad y plenitud sus roles, basándose su actuar en el respecto a la dignidad humana, en el respeto de los derechos fundamentales del hombre.

2.3.2.3. Enfoque de género

Hace referencia al comportamiento, inclinaciones, preferencias de acuerdo a su género, por lo que se promueve el respeto, oportunidad sin distinción alguno, se considera garantizar con este enfoque el trato igualitario y generar una sana convivencia sea niño o niña.

2.3.2.4. Enfoque participativo

Permite que en la institución educativa los involucrados participen en la organización, tratamiento y establecimiento de acuerdos y reglas para la convivencia, el punto de partida es la reflexión y diálogos para establecer un diagnóstico real para que se planteen en conjunto los objetivos según la visión de gestión de la convivencia de la comunidad educativa.

2.3.2.5. Enfoque inclusivo

Valora la riqueza de diversidad de ideas que existe en las instituciones educativas por lo que integra a todos sin distinción o discriminación alguna en el manejo y planteamiento de los acuerdos respecto a la convivencia escolar, existe a través de este enfoque la igualdad en el trato e intervención y participación.

2.3.2.6. Enfoque de gestión institucional

Este enfoque conlleva al proceso de los gerentes instituciones para orientar y encaminar acciones de atención al compromiso de gestión que está vinculado con la convivencia, se plasma las ideas en instrumentos como el reglamento interno que tiene relación directa en el manejo y control de la antes mencionada convivencia escolar.

2.4. TEORÍAS DEL RECREO

Pino & Giménez (2009) mencionan a Pellegrini y Smith que definen al recreo como un periodo de descanso que va servir para la distracción del estudiante durante su jornada de trabajo

Del mismo modo Gómez (1995; citado por Pérez y Collazos, 2007) menciona que el recreo es el tiempo en el que los estudiantes ejecutan actividades por gusto y de manera voluntaria.

Ministerio de Educación Nacional. (2003). En sus “Lineamientos para la educación preescolar”. Manifiesta que el recreo escolar es un ejercicio de la prevalencia del derecho humano que es a la recreación, estas interacciones les permiten manifestaciones de sus intereses, emociones y sentimientos a través del juego.

El recreo permite portar grandes beneficios para el desarrollo integral del estudiante, ya que en cada juego desarrollado existen reglas que son respetadas por los niños y esta continuidad en el cumplimiento de las reglas del juego van permitiendo la comprensión e interiorización del respeto y responsabilidad, esto contribuye de manera positiva en lograr una sana convivencia.

En los ambientes del recreo, no solo son espacios para juego, se establecen nuevas amistades, resolución de conflictos, manejo de emociones, apertura los diálogos, desarrollo de la imaginación, creatividad, por lo que son espacios que deben ser aprovechados que sumen a las estrategias o planes de lograr ambientes saludables para el aprendizaje y el buen clima escolar.

Evans, J., & Pellegrini, A. (1997). manifiestan en su teoría “Surplus energy theory: An enduring but inadequate justification for school break-time” que en el recreo emergen tres teorías principales sobre el descanso en la escuela: la Teoría de la Novedad, la Teoría de Energía Sobrante y la Teoría de la Madurez Cognitiva.

2.4.1. La Teoría de Energía Sobrante

Esta teoría está referida al estudiante cuando ha quedado libre de actividades por largos periodos y tiene por ende energía sobrante, esta energía la puede utilizar durante el momento del recreo, por ello que se recomienda que

el recreo sea un espacio agradable donde el estudiante pueda desahogarse de todo lo que le haya conllevado a estar reprimido en el espacio que ha estado bajo la presión de ejecutar sus actividades pedagógicas.

2.4.2. La Teoría de la Novedad

Conlleva a proponer que cuando las ocupaciones de clase no son atractivas para ellos, consiguen mostrar menos atención y necesitan un período para jugar, encuadrando en ese momento la “Novedad”. Añade que las treguas durante el recreo les da la ocasión de participar en actividades múltiples de las acciones académicas debidamente dichas. Una vez que los estudiantes reanudan al aula vuelven a distinguir las ocupaciones como nuevas y originales.

2.4.3. La Teoría de la Madurez Cognitiva

Sostiene que los niños como adultos asimilan más participando en actividades apartadas por periodos que en las unidas en un solo plazo. Este postulado, el recreo, ofrece al estudiante los descansos necesarios durante las clases para optimizar tanto su atención a las actividades como su comportamiento.

Según estas teorías el recreo se constituye en el espacio donde los estudiantes tienen la oportunidad de jugar de diversas maneras y relacionarse con los/as compañeros/as. Clements, R.L. (2000), sostiene en su libro “Elementary school recess: Selected readings, games, and activities for teachers and parents”. que, por participar en estos tipos de actividades no estructuradas, los escolares pueden desarrollar las habilidades sociales, emocionales, físicas y cognitivas que necesitan para tener éxito tanto en la escuela como en la sociedad en general.

2.4.4. El recreo una cultura dialógica que educa.

El recreo en las escuelas representa uno de los momentos más particulares de la jornada educativa, ya que, por su naturaleza, suele percibirse como un espacio ajeno a la intencionalidad pedagógica de la escuela. Sin embargo, durante este tiempo se desarrolla una forma de educación no formal dentro de un entorno formal de enseñanza y aprendizaje, lo que lo convierte en un escenario valioso para la formación integral de los estudiantes. Luzuriaga (1995) citada por Velandia (2017), las áreas de recreación en las instituciones

educativas son fundamentales en el proceso de socialización de los niños y jóvenes, ya que actúan como espacios donde interactúan libremente, practican normas de convivencia y desarrollan habilidades sociales. El extracto destaca que estos espacios permiten a los estudiantes participar en actividades típicas del recreo, lo que facilita el aprendizaje de habilidades sociales.

Para los alumnos, el período de recreo es un lapso de esparcimiento, deleite y expansión porque es la oportunidad de salir de la usanza de las clases, de sentirse libres. Esta libertad es la que les admite formular su conducta de manera espontánea y real, como si fuesen en sus lugares cotidianos de vida (Chávez, 2013). Esas actitudes son aprobadas o desaprobadas por ellos y llevadas al contenido social donde, si fueron verdaderas se reafirman y si fueron negativas o desaprobadas existe la oportunidad de replantearlas.

De acuerdo con Locke, J. (2005). Ensayo sobre el entendimiento humano (E. O’Gorman, Trad.). Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1690) sostiene que los estudiantes comprenden la vida al hacer uso de sus experiencias y ponerlas en práctica a través del juego, el cual se convierte en una herramienta fundamental que debe promoverse en las instituciones educativas para facilitar el aprendizaje.

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se enmarca en el diseño metodológico de la Investigación Acción Pedagógica. Según Elliot (2000), este enfoque permite al docente reflexionar sobre su propia práctica pedagógica mediante la observación de un fenómeno, a partir del cual se elabora un diagnóstico que orienta la toma de decisiones y la implementación de acciones para mejorar los procesos de enseñanza y favorecer el logro de los aprendizajes. El fenómeno identificado a través de esta reflexión debe estar directamente vinculado con el quehacer pedagógico cotidiano del docente.

Gómez (2004), propone que la investigación acción es la construcción del saber pedagógico, es una combinación del saber teórico y el saber de su experiencia, ya que el profesor desde que inicia su labor o quehacer tiene que lograr una adaptación del currículo, y a la vez busca identificar que respondan a las necesidades de sus estudiantes.

El proceso de enseñanza aprendizaje es una experiencia donde se desarrollan actividades interpretativas, por lo que todo maestro está constantemente en la posibilidad de realizar investigaciones referidas a su práctica y los resultados con sus estudiantes.

Barraza. A, (2010), propone fases o etapas dentro de la investigación acción pedagógica y son los siguientes:

- Etapa planificación: comprende los momentos de elección de la preocupación temática, para plantear posteriormente el problema.
- Etapa de implementación: comprende los momentos de aplicación de las diferentes actividades que constituyen la propuesta de intervención educativa y su formulación y/o adaptación en caso de ser necesario.
- Etapa de evaluación: comprende los momentos de seguimiento de la aplicación de las actividades que integran el proyecto y su evaluación general.
- Etapa de socialización y difusión: En esta etapa comprende los momentos de socialización, adopción y recreación de la propuesta, donde la comunidad educativa tome conciencia del problema, se interese por utilizar dicha propuesta presentada.

En la investigación participan 30 estudiante, 14 varones y 16 mujeres de Primer Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo-Jaén, 2023 y el grupo de investigación está conformado por Barboza Castillo, María Bety y Oblitas Ventura, María Liduvina.

La técnica que se ha usado es la observación participante que según Octavio Cruz (citado por Restrepo, 2018), “se realiza a través del contacto del investigador con el fenómeno observado para obtener informaciones sobre la realidad de los actores sociales en sus propios contextos” (2007: 47).

La herramienta que se ha utilizado para recoger información es el diario de campo, según Porlán (1987), el diario es un recurso valioso de investigación cualitativa para los docentes y alumnos, pues permite tener un relato pormenorizado de los acontecimientos más importantes del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula de clases.

Los objetivos planteados en el diario de campo es recoger información de acontecimientos incito, donde se centra en el recojo de actitudes negativas que obstaculizan el quehacer diario del maestro y que alteran el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN

3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas

Los planes de acción vienen a ser aspectos de los cuales se logra proponer acciones de solución al problema. Por lo que cada campo de acción se define y se justifica, marcando brevemente los juicios por los cuales los reflexionamos en las áreas de intervención para posibilitar la situación deseada. En la presente investigación se han considerado dos campos de acción, considerando el tiempo disponible en la institución educativa.

3.2.1.1. Campo de acción 1: “Planificación curricular”

Este campo guarda relación con el objetivo específico número 1, que establece “Integrar estrategias lúdicas en la planificación curricular para fortalecer la convivencia de los niños de primer grado de educación primaria en la IE N° 16002, Pueblo Nuevo-Jaén, 2023”. Se desarrollaron 5 acciones específicas.

La primera acción está relacionada con la coordinación institucional: se establecieron espacios de diálogo con el director y la docente de aula de la institución educativa N° 16002. Esta acción permitió alinear la propuesta con los objetivos institucionales y asegurar la viabilidad de la intervención, garantizando que el juego sea reconocido como un recurso pedagógico legítimo y no solo como una actividad de distracción.

La segunda acción específica realizada fue la revisión y diagnóstico de unidades de aprendizaje: se realizó un análisis exhaustivo de las unidades de aprendizaje vigentes. El propósito fue identificar “ventajas de oportunidad” donde el currículo permita la inserción de estrategias lúdicas asegurando las competencias de Personal Social y Educación Física se articularán de manera natural con el fortalecimiento de la convivencia.

En la tercera acción se realizó la selección e incorporación de estrategias lúdicas: A partir del diagnóstico, se seleccionaron juegos tradicionales (La rayuela, tres en raya, tierra mar, chanca la lata, fuerza sogá y mata gente) bajo criterios de pertinencia según la edad y el contexto sociocultural de los niños de primer grado. Estas estrategias fueron insertadas formalmente

en los documentos de planificación, estableciendo reglas claras y objetivos de convivencia para cada una, como se observa en el siguiente cuadro.

TIPO DE JUEGOS	ESTRATEGIA	OBJETIVO	MATERIAL
Tradicionales	1. La rayuela	Fomentar el respeto a las reglas y la tolerancia, interactuando de forma armoniosa con los compañeros.	- Pitado de la rayuela en el patio con esmalte - Cáscara de frutas.
	2.- Tres en raya	Trabajar en unidad y colaboración a través del juego "tres en raya" respetando los turnos y acuerdos para una convivencia armoniosa.	- Pitado de las líneas en el patio con esmalte - Símbolos en cartón o papel de la x / o
	3.- Tierra mar	Desarrollar nuestra atención y coordinación, practicando la escucha activa y el respeto a las reglas para convivir en armonía.	- Pitado de la tierra y el mar en el patio con esmalte
	4.- Chanca la lata.	Fortalecer el trabajo colectivo, respetando los acuerdos y resolviendo conflictos de forma pacífica.	- Latas de leche. - Pelota de trapo.
	5.- Fuerza soga	Fortalecer el trabajo en equipo, el respeto por las reglas y la convivencia armoniosa entre compañeros.	- Soga de 10 metros. - Pedazo de tela roja.
	6.- Matagente	Fortalecer nuestra agilidad, respetando las reglas, mostrando empatía al ayudar a los compañeros y conviviendo de forma sana y divertida"	-Pelota suave

En la cuarta acción se realizó la planificación de sesiones de aprendizaje incorporando estrategias lúdicas de manera detallada. En estas, el juego no se planteó como un fin en sí mismo, si no como un medio para el modelado de conductas, el respeto de turnos y la resolución pacífica de conflictos, permitiendo que el estudiante experimente en el aula lo que pondrá en práctica en el recreo.

En la quinta acción realizamos la reflexión crítica sobre el proceso de planificación curricular de aula: Esta fase de reflexión permitió identificar logros, como la mayor coherencia entre la teoría y la práctica, y dificultades, tales como la necesidad de flexibilizar los tiempos escolares para dar cabida a la reflexión post – juego. Esta autoevaluación docente garantiza que la planificación sea un instrumento vivo y en constante mejora para el beneficio de los 30 estudiantes del grado

Campo de acción 2: “Estrategias lúdicas”

Este campo de acción responde al objetivo específico número 2, que establece “Adaptar estrategias lúdicas que permitan fortalecer la convivencia escolar en los espacios de recreo en niños de primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N°16002, pueblo nuevo, Jaén, 2023”. El enfoque principal fue transformar el tiempo de esparcimiento en un espacio de aprendizaje social mediado, donde el juego estructurado sirviera como vehículo para mejorar las relaciones interpersonales de los niños. Para el desarrollo de este campo se ejecutaron las siguientes acciones específicas:

En la primera acción ejecutamos las sesiones de aprendizaje con estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia escolar durante el recreo: Se ejecutaron las sesiones planificadas integrando los juegos tradicionales (La rayuela, tres en raya, tierra mar, chanca la lata, fuerza sogá y mata gente). El énfasis no se puso únicamente en la actividad física, si no en la vivencia de valores durante la práctica. Durante esta fase, el patio de la I. E N° 16002 se convirtió en un laboratorio social donde los estudiantes pusieron a prueba su capacidad para seguir instrucciones, respetar turnos y colaborar con sus pares para alcanzar metas comunes.

**Pintado los diversos juegos en el patio de la institución educativa
N° 16002.**



Aplicando el juego tradicional " LA RAYUELA" con los estudiantes de primer grado de la institución educativa N°16002.



Aplicando el juego tradicional "TRES EN RAYA" con los estudiantes de primer grado de la institución educativa N°16002.



Aplicando el juego colectivo “TIERRA MAR” con los estudiantes de primer grado de la institución educativa N°16002.



Aplicando el juego colectivo “CHANCA LA LATA” con los estudiantes de primer grado de la institución educativa N°16002.



Aplicando el juego cooperativo “FUERZA SOGA” con los estudiantes de primer grado de la institución educativa N°16002.



Aplicando el juego cooperativo “MATA GENTE” con los estudiantes de primer grado de la institución educativa N°16002.



En la segunda acción reflexionamos de manera crítica sobre la práctica docente en el uso de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la convivencia escolar durante el recreo: Durante y después de cada intervención, las investigadoras realizaron un ejercicio de introspección sobre su rol mediador. Se analizó la efectividad de las instrucciones dadas y la pertinencia de las estrategias lúdicas seleccionadas. Esta reflexión permitió identificar que la presencia docente no debe ser impositiva, si no de acompañamiento y orientación, permitiendo que los niños descubran por sí mismo la importancia de las reglas para garantizar que todos disfruten del juego sin conflictos.

En la tercera acción evaluamos y reflexionamos de manera crítica sobre la mejora de la convivencia escolar de los estudiantes durante el recreo: En esta acción se realizó un seguimiento sistemático de comportamiento de los estudiantes en los espacios del recreo tras la aplicación de las sesiones lúdicas. Esta evaluación permitió documentar cambios significativos: Una reducción progresiva de las agresiones, mayor inclusión de las niñas en los juegos grupales y una mejor gestión de los conflictos mediante el diálogo. El análisis crítico de estas evidencias confirmó que la adaptación de estrategias lúdicas con propósito pedagógico no solo organiza el espacio del recreo, si no que fortalece el tejido social de grupo desde edades tempranas.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los hallazgos 1 y 2 revelan una división entre las obligaciones curriculares y las necesidades de esparcimiento. Este fenómeno coincide con lo planteado por Piaget (1966), quien sostiene que el juego es una necesidad vital en la infancia, ya que permite al niño asimilar la realidad a sus propias estructuras mentales. La ansiedad por salir al recreo demuestra que, cuando el aula carece de componentes lúdicos, el estudiante percibe el aprendizaje como una imposición ajena a su naturaleza. Al integrar el juego en las unidades de aprendizaje, se logra que el aula deje de ser un espacio de “trabajo rígido” para convertirse en un escenario de asimilación activa, cumpliendo así con el primer objetivo de esta investigación.

Los hallazgos 3 y 4 exponen la vulnerabilidad en la convivencia. Exclusión y agresión. Estos datos confirman la tesis de Vygotsky (1978) sobre la importancia de la “Zona de desarrollo próximo”, donde el juego actúa como un mediador social fundamental. La falta de estrategias lúdicas organizadas ha permitido que el recreo se convierta en un espacio de dominación.

Siguiendo a Tonucci (2023), quien afirma que “un patio donde no juegan todos, no es un patio para nadie”, la implementación juegos tradicionales, colectivos y cooperativos (objetivo 2) busca democratizar el espacio. Estos juegos no son meras distracciones; son herramientas pedagógicas que obligan al estudiante a

reconocer al “otro” como un par necesario, transformando la agresión en colaboración y la exclusión en participación equitativa.

La reflexión sobre la práctica (Acción 5) demuestra que el fortalecimiento de la convivencia no surge de la vigilancia, sino de la formación de la autonomía. Como se evidenció en el modelado de conductas (Acción 4), el juego planificado permite que el niño ensaye roles sociales y resuelva conflictos de forma segura. En conclusión, la integración lúdica – curricular no es una opción.

Con relación a los antecedentes revisados, nuestra investigación encuentra un sólido respaldo en diversos estudios que han abordado el impacto de las estrategias lúdicas en la convivencia escolar. Hernández (2021) en su estudio realizado en Colombia, demostró que la implementación de juegos pedagógicos generó una mejora significativa en la convivencia y el desarrollo de valores entre los estudiantes de segundo grado de primaria.

Este hallazgo coincide con nuestros resultados, donde el 90% de los estudiantes de nuestra muestra evidenciaron un cambio positivo en su comportamiento y en sus relaciones interpersonales. Mientras que en la investigación de Hernández (2021) se incluyó la participación de docentes y padres en la aplicación de actividades lúdicas, en nuestro estudio la intervención se centró en el desarrollo y aplicación de juegos estructurados dentro del recreo. Ambos estudios refuerzan la importancia de los juegos en la formación de hábitos de convivencia, y sugieren que su implementación debe ser promovida de manera continua para mejorar el clima escolar.

Por otro lado, Ordoñez (2022) en su investigación sobre juegos tradicionales y rondas recreativas en niños de preescolar, encontró que estas estrategias modificaron de manera positiva la convivencia escolar. En nuestro caso, la incorporación de juegos tradicionales como "Rayuela" y "Tierra y Mar" permitió observar un comportamiento similar, donde los niños mejoraron sus interacciones y disminuyeron los conflictos durante el recreo. La diferencia radica en que, mientras el estudio de Ordoñez se centró en preescolares, nuestro trabajo se enfocó en estudiantes de primer grado, lo que indica que el efecto positivo de los juegos en la convivencia no está limitado a una sola etapa educativa, sino que es aplicable en diferentes niveles.

En la investigación de Torres (2020) sobre el uso de herramientas web 2.0 para mejorar la convivencia escolar, se destaca que la implementación de espacios virtuales de interacción favoreció el aprendizaje de normas y la convivencia entre estudiantes de educación básica superior. Aunque nuestro estudio se basó en la implementación de estrategias presenciales en el recreo, ambos coinciden en que la estructura y la planificación de espacios de interacción bien diseñados tienen un impacto positivo en la convivencia. La diferencia clave es que mientras Torres propone un entorno digital, nosotros proponemos un entorno físico lúdico donde los niños pueden interactuar directamente, respetando normas y promoviendo la cooperación.

Asimismo, Muños (2022), diseñó un programa de convivencia escolar con el objetivo de mitigar la violencia en una institución educativa en Colombia. Sus hallazgos indicaron que la falta de infraestructura y normas claras contribuía a las actitudes disruptivas de los estudiantes, lo que se reflejaba en situaciones de violencia. En nuestro estudio, si bien no se abordó directamente la falta de infraestructura, sí se evidenció que la ausencia de estrategias estructuradas para el recreo provocaba conflictos entre los estudiantes. La implementación de juegos organizados en nuestra investigación permitió disminuir significativamente estas actitudes conflictivas, reafirmando la idea de Muños sobre la importancia de un enfoque estructurado para la convivencia escolar.

Por su parte, Becerra (2023) en su estudio sobre la promoción de la actividad física en el recreo en escolares de Castilla y León, concluyó que el aprovechamiento del recreo para actividades dirigidas favorece el desarrollo integral del alumnado. Nuestros resultados coinciden en que la estructuración de las actividades lúdicas dentro del recreo no solo mejora la convivencia escolar, sino que también fomenta la actividad física y el trabajo en equipo. Mientras que en el estudio de Becerra se emplearon unidades didácticas de educación deportiva, en nuestro caso se aplicaron juegos tradicionales y cooperativos, pero ambos estudios concluyen que el recreo puede ser un espacio estratégico para la formación de valores y hábitos saludables.

En cuanto a los antecedentes nacionales, Malhaber (2020) desarrolló un programa de recrejuegos en estudiantes de primer grado, obteniendo resultados que indicaban una mejora en la integración, la solidaridad y el respeto. Nuestra

investigación confirma estos hallazgos, ya que los juegos implementados también fomentaron la interacción positiva entre los estudiantes, reduciendo los conflictos y fortaleciendo las relaciones interpersonales. La diferencia es que mientras Malhaber aplicó un cuestionario para evaluar la convivencia en el aula y el recreo, en nuestro estudio se realizó un seguimiento a través de observación y registro anecdótico, lo que permitió documentar cambios progresivos en la convivencia de los niños.

Pereda (2020) en su estudio sobre juegos tradicionales para mejorar la convivencia en estudiantes de educación inicial, encontró que la aplicación de un programa de juegos tradicionales tuvo un impacto positivo en la interacción social de los niños. Este hallazgo se relaciona directamente con nuestra investigación, donde el uso de juegos como "Matagente" y "Chanca la lata" permitió observar mejoras en la cooperación y el respeto por las reglas del juego. La diferencia principal entre ambos estudios es la metodología utilizada, ya que Pereda aplicó un diseño cuasi-experimental con grupo control, mientras que nuestra investigación se basó en una intervención de investigación-acción con un solo grupo de estudio.

En la investigación de Vargas (2019), sobre habilidades blandas y convivencia escolar en estudiantes de sexto grado, se encontró que el desarrollo de competencias sociales tuvo un impacto significativo en la convivencia dentro del aula. Aunque nuestro estudio se centró en niños de primer grado, la relación entre las estrategias aplicadas es clara, ya que ambos estudios enfatizan la importancia de desarrollar habilidades sociales desde edades tempranas para fomentar una convivencia armónica en la escuela.

Finalmente, el estudio de Malpartida (2021) sobre el taller "Aprendiendo a Convivir" mostró que las estrategias lúdicas pueden mejorar la convivencia democrática en estudiantes de tercer grado. Nuestros hallazgos refuerzan esta conclusión, ya que los juegos implementados permitieron a los niños aprender a respetar turnos, acatar normas y trabajar en equipo. Mientras que Malpartida empleó un pretest y postest para medir el impacto del taller, nuestra investigación se basó en la observación directa de los cambios en el comportamiento de los estudiantes.

En relación con la teoría que sustenta la implementación de los juegos en nuestra investigación, es fundamental mencionar a Piaget (1952) cuya teoría del desarrollo cognitivo destaca la importancia del juego en el aprendizaje infantil. Piaget sostiene que la madurez cognitiva del niño influye en la manera en que experimenta y practica el juego, lo que concuerda con nuestros hallazgos, ya que la evolución del pensamiento lógico y la socialización se evidenciaron en la forma en que los estudiantes transformaron su interacción dentro del recreo. Nuestra investigación confirma que comprender la etapa cognitiva de los niños es esencial para diseñar actividades lúdicas que favorezcan su desarrollo físico, emocional y social.

Asimismo, consideramos la teoría de Groos (1898), quien plantea que el juego es un proceso fundamental para el desarrollo de las operaciones mentales en los niños, permitiendo el fortalecimiento de habilidades cognitivas y sociales. En nuestro estudio, observamos cómo la implementación de juegos redujo las conductas agresivas, promoviendo la cooperación, el respeto y el trabajo en equipo. Esto respalda la idea de Groos de que el juego es un mecanismo natural de aprendizaje y adaptación, ya que los estudiantes dejaron de lado los conflictos para enfocarse en actividades recreativas que fortalecieron su integración.

Además, desde el enfoque sociocultural de Vygotsky (1978) el juego es una actividad mediadora que permite a los niños interiorizar normas y roles sociales. En nuestro estudio, se evidenció que la interacción en los juegos fomentó el aprendizaje de reglas, promoviendo valores como la empatía y la solidaridad. La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) propuesta por Vygotsky se hizo evidente cuando los niños más hábiles guiaron a sus compañeros en las actividades lúdicas, permitiendo el desarrollo de nuevas habilidades a través de la colaboración.

Finalmente, nuestra investigación se alinea con el modelo del aprendizaje significativo de Ausubel (1968), que resalta la importancia de vincular nuevos conocimientos con experiencias previas. En este sentido, los juegos tradicionales y cooperativos utilizados en el estudio favorecieron el aprendizaje a través de experiencias activas, haciendo que los niños asimilaran valores y habilidades de convivencia de manera natural y duradera.

CONCLUSIONES

La planificación curricular incorporando estrategias lúdicas en el recreo fortaleció eficazmente la convivencia escolar en los estudiantes de primer grado de la I.E. N.º 16002. Los juegos tradicionales y las actividades lúdicas redujeron significativamente los actos de violencia física, mejoraron las relaciones interpersonales y fomentaron un ambiente más pacífico y colaborativo.

La inclusión de estrategias lúdicas en la planificación curricular contribuyó significativamente a fortalecer la convivencia. Estas actividades permitieron mejorar la gestión emocional, la práctica de valores como el respeto y la empatía, y un ambiente más favorable para el aprendizaje y el rendimiento académico general.

La ejecución de sesiones de aprendizaje incorporando estrategias lúdicas seleccionadas y adaptadas demostraron ser herramientas efectivas para promover la convivencia escolar en horas de recreo. Así mismo los juegos, al requerir reglas claras y respeto por parte de los participantes, facilitaron la interiorización de normas y acuerdos de convivencia, lo que se tradujo en mejoras visibles en el comportamiento dentro y fuera del aula.

RECOMENDACIONES

Incorporar estrategias lúdicas en la planificación curricular, especialmente en los espacios del recreo, con el fin de fortalecer la convivencia escolar desde una perspectiva formativa. Estas estrategias deben estar alineadas con los objetivos pedagógicos y adaptadas a las características de los estudiantes del primer grado de educación primaria.

Diseñar y organizar actividades lúdicas basadas en el respeto de normas claras y la empatía, ya que estas influyen directamente en el rendimiento académico y la autorregulación de los estudiantes. Se pueden incorporar juegos tradicionales que promuevan la cooperación, el respeto por las reglas, el trabajo en equipo y la resolución pacífica de conflictos. Estas actividades deben planificarse con anticipación y contar con la mediación activa del docente para garantizar su correcta ejecución.

Sensibilizar y capacitar de manera continua a los docentes de los primeros grados en el diseño de sesiones de aprendizaje que integren el juego adaptado. El enfoque debe centrarse en como el maestro puede actuar como mediador activo para que los estudiantes sigan interiorizando acuerdos de convivencia de forma natural a través del juego.

Establecer instrumentos sencillos de evaluación formativa y monitoreo que permitan registrar las mejoras visibles del comportamiento estudiantil. Esto

ayudará a ajustar las estrategias lúdicas según las necesidades emergentes del grupo y a mantener el impacto positivo en el clima escolar.

Sintetizar de manera formal esta experiencia exitosa de la I.E. N.º 16002 para ser compartida en las redes educativas de la jurisdicción de la UGEL Jaén. Se recomienda liderar pasantías o talleres de intercambio de buenas prácticas, demostrando con evidencias cómo el juego planificado transforma la convivencia escolar y favorece el desarrollo integral.

REFERENCIAS

- Ascorra, P., López, V., Carrasco-Aguilar, C., Pizarro, I., Cuadros, O., & Núñez, C. G. (2018). *Meanings attributed to school coexistence by management teams, teachers, and other professionals of Chilean schools*. *Psykhé*, 27(1) 1–12. <https://doi.org/10.7764/psykhe.27.1.1214>
- Barraza, A. (2010). en su libro *Elaboración de propuestas de intervención educativa*.
- Becerra, G. (2023). *Promoción de la actividad física durante el recreo en escolares de Educación Primaria a través del Modelo de Educación Deportiva y las Unidades Didácticas Irregulares*.
- Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y Lenguaje. *Article*.
- Chávez-Romo, M. (2018). Enfoques analíticos y programas educativos para gestionar la convivencia escolar en México Analytical approaches and educational programs to manage school. *Revista Posgrado y Sociedad Sistema de Estudios de Posgrado Universidad Estatal a Distancia ISSN:*, 16(2) 1–18.
- Dunn, A. (2016). Jerome Bruner (1915-2016). *Psychologist*, 29(9) 663. <https://doi.org/10.25054/01247905.1602>
- Elliot, J. (2000). La investigación-acción en educación. *Morata*, 8(Cuarta edición) 1–136.
https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=eG5xSYGsdvAC&oi=fnd&pg=PA9&dq=La+investigación-acción+en+educación&ots=qUd5gmh4na&sig=_gXjKjvwE0J8vzFUg7c_cVYksmo#v=onepage&q=La+investigación-acción+en+educación&f=false
- Enriz, N. (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Cuadernos de Antropología Social* N°, 34, 93–114.
- Flores, J., & Sánchez, E. (2011). Educación en valores para el fortalecimiento de la convivencia escolar en el contexto educativo. *Educare*, 15(2) 151–167.
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía*., March, 12. <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6824>
- García, J. (2020). *Influencia del juego cooperativo para mejorar la convivencia escolar en la institución educativa Huaypira – Lancones 2019*. 1–5.
- Goleman, D. (2018). *La práctica de la inteligencia emocional*. 1–15.
- Gregori, E. (2002). *Individuo y naturaleza en Schiller*. 35–55. <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/109942/1/521398.pdf>
- Hernandez, J. (2021). La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar de los estudiantes del grado segundo de educación básica primaria de la Institución Educativa Manuela Beltrán del municipio de Los Palmitos - Sucre. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11) 951–952., *Mi*, 5–24.
[https://repositorio.cecar.edu.co/bitstream/handle/cecar/2609/La Lúdica Como Estrategia Para Mejorar La Convivencia.pdf?](https://repositorio.cecar.edu.co/bitstream/handle/cecar/2609/La%20Lúdica%20Como%20Estrategia%20Para%20Mejorar%20La%20Convivencia.pdf?)

sequence=1&isAllowed=y

- Kerr, J. (2016). Andersen. *Management Consultancy: What Next?*, 18, 136–138. https://doi.org/10.1057/9781403907189_14
- Leithwood, K. (2009). ¿Cómo liderar nuestras escuelas? In *Fundación Chile*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Locke, J. (2005). Ensayo sobre el entendimiento humano (E. O’Gorman, Trad.). Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1690)
- López, N. & Vallejo, J. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Agora Digital*, 4, 13.
- Malpartida, I. (2021). Taller “aprendiendo a convivir” para mejorar la convivencia escolar democrática en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I. E: Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019. *Repositorio Universidad de Huánuco*. <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2672>
- Olivé, J. (2002). La investigación: acción participativa, estructura y fases. *La Investigación Social Participativa*, 79–123. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=839007>
- Martínez, E. (2008). El Juego Como Escuela De Vida:Karl Groos. *Revista Miscelánea de Investigación*, 22, 7–22.
- Ministerio de Educación Nacional. (2003). *Lineamientos para la educación preescolar*. MEN.
- Mota, N. (2018). El Juego Vocal En La Educación Infantil Y Primaria. *Tabanque. Revista Pedagógica*, 31, 59–78. <https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.59-78>
- Muñoz, C. (2022). *Programa de convivencia escolar para disminuir la violencia escolar*. 15.
- Ordoñez, E. (2022). *Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica . ESPERANZA MANCERA SEPULVEDA Mag . En Ciencias Ambientales Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad de Ciencias Humanas y Sociales Especialización en Pedagogía d*.
- Paico, M. (2020). Recreajuegos para la convivencia escolar en niños del primer grado de la institución educativa Octavio Campos Otoleas- Pomalca. *Psikologi Perkembangan, October 2013*, 1–126. <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>
- Parrat-Dayán, S. (2012). Esencia y trascendencia de la obra de Jean Piaget (1896-1980). *Persona*, 0(015) 213. <https://doi.org/10.26439/persona2012.n015.135>
- Pereda, Q. (2020). Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir 2019. *NASPA Journal*, 42(4) 1–174.
- Piaget, J. (1966). *La psicología de la inteligencia*. Editorial Psique.
- Pino, P. & Giménez, J. P. (2009). *El recreo ¿sólo para jugar?* 36, 18–27.

- Restrepo, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores*, 7, 45–55. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2041013>
- Tonucci, F. (2023). Cuando los niños dicen ¡Basta!. Editorial Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Toro, D. (2013). El Juego simbólico en alumnos con Síndrome de West y otras Encefalopatías Epilépticas. *Revista de Educación Inclusiva*, 6(2) 72–87.
- Torres, L. (2020). *Herramientas web 2.0 para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de la básica superior*. 524, 63.
- Vargas, C. (2019). Habilidades blandas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de sexto grado de la institución educativa “Telmo Hoyle”, Huanchaco 2019. *Universidad César Vallejo*, 1–106. <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>
- Velandia, M. (2017). *Convivencia escolar y cultura de paz en la escuela*. Editorial Académica Española.
- Vygotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Crítica.

ANEXOS

ANEXOS 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO: Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia escolar en los espacios de recreo en niños de primer grado de educación primaria I.E. N° 16002 – Jaén.

PROBLEMA	OBJETIVOS	CAMPOS DE ACCIÓN	ACCION GENERAL	ACCIONES ESPECIFICAS	METODOLOGÍA
¿Cómo fortalecer la convivencia escolar en el recreo a través de estrategias lúdicas, en niños de Primer Grado de Educación Primaria, en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo Jaén?	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Fortalecer la convivencia escolar en el recreo a través de estrategias lúdicas, en niños de Primer Grado de Educación Primaria, en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo Jaén.</p>	Planificación curricular.	Revisión de la planificación curricular de aula incorporando estrategias lúdicas.	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación con el director y docente de aula - Revisión y diagnóstico de unidades de aprendizaje, - Selección e incorporación de estrategias lúdicas. - Planificación de sesiones de aprendizaje incorporando estrategias lúdicas. - Reflexión crítica sobre el proceso de planificación curricular de aula, identificando logros y dificultades. 	<p style="text-align: center;">TIPO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Investigación Acción Educativa</p> <p style="text-align: center;">DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - (según Arturo B, 2010) - Planificación - Implementación - Evaluación - Socialización <p style="text-align: center;">PARTICIPANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> - 30 estudiantes de primer grado (14 varones y 16 mujeres) - 02 docentes
	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mejorar la planificación curricular incorporando estrategias lúdicas que permitan fortalecer la convivencia escolar de los niños de Primer Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo-Jaén, 2023. -Ejecutar sesiones de aprendizaje adaptando estrategias lúdicas que permitan fortalecer la convivencia escolar en los espacios de 		Estrategias lúdicas.	Ejecución de sesiones de aprendizaje haciendo uso de las estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia escolar durante el recreo	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia escolar durante el recreo. - Reflexión crítica sobre la práctica docente en el uso de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la convivencia escolar durante el recreo.

	recreo en niños de Primer Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo, Jaén, 2023.			- Evaluación y reflexión crítica sobre la mejora de la convivencia escolar de los estudiantes durante el recreo.	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

ANEXO 02

PLANIFICACIÓN DE LAS ACCIONES

Campo de acción 1: Planificación Curricular.								
Objetivo específico 1: -Integrar estrategias lúdicas en la planificación curricular que permitan fortalecer la convivencia escolar de los niños de Primer Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo-Jaén, 2023.								
Acción general	Actividades específicas	Fecha	Técnicas y procedimientos para el control y registro de información					
			Acta	Unidad de aprendizaje	Sesiones	Esquemas	Fotografías	Observación al participante.
Revisión de la planificación curricular de aula incorporando estrategias lúdicas.	- Coordinación con el director y docente de aula	15-18 agosto 2023	x	-	-	-	-	-
	- Revisión de unidades de aprendizaje,	21 - 25 agosto 2023	-	x	-	-	-	-
	- Selección e incorporación de estrategias lúdicas.	4 - 8 setiembre 2023	-	-	-	X	-	-
	- Planificación de sesiones de aprendizaje incorporando estrategias lúdicas.	11 - 18 setiembre 2023	-	-	x	-	-	-
	- Reflexión crítica sobre el proceso de planificación curricular de aula, identificando logros y dificultades.	19 - 22 setiembre 2023	-	-	-	x	-	-

Campo de acción 2: Estrategias lúdicas.								
Objetivo específico 2: Implementar y ejecutar actividades lúdicas en el recreo que permita fortalecer la convivencia escolar de los niños de primer grado.								
Acción general	Actividades específicas	Fecha	Técnicas y procedimientos para el control y registro de información					
			Acta	Unidad de aprendizaje	Sesiones	Esquemas	Fotografías	Observación al participante.
-Adaptar estrategias lúdicas que permitan fortalecer la convivencia escolar en los espacios de recreo en niños de Primer Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo, Jaén, 2023.	- Ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia escolar durante el recreo.	25 set–02 oct 2023	-	-	-	-	x	-
	- Reflexión crítica sobre la práctica docente en el uso de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la convivencia escolar durante el recreo.	03 - 06 octubre 2023	-	-	-	-	-	x
	- Evaluación y reflexión crítica sobre la mejora de la convivencia escolar de los estudiantes durante el recreo.	09 - 13 octubre 2023	-	-	-	-	-	x

ANEXO 3

JUEGOS TRADICIONALES

SESIÓN 1: “JUGAMOS A LA RAYUELA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E. : N° 16002
 1.2 Ciclo : III Grado : Primero
 1.4 Docente : María Liduvina Oblitas Ventura
 1.5 Fecha : 25 / 09 / 2023 Tiempo: 30 minutos.
 1.6 Denominación **JUGAMOS A LA RAYUELA**

II. PROPÓSITO: Hoy jugaremos a la rayuela para fomentar el respeto a las reglas y la tolerancia, interactuando de forma armoniosa con los compañeros.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS: (Selección de competencias, capacidades, criterios, instrumentos)

AREA	COMPETENCIA/S	CAPACIDADES	CRITERIOS	INSTRUMENTOS
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Respeto su turno y las reglas establecidas en el juego grupal	Ficha de observación
		Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Participa en la validación de las reglas del juego y las cumple para asegurar una convivencia armoniosa durante la actividad.	

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	T
INICIO 9:30 am	Motivación, Saberes previos, Conflicto cognitivo y Propósito.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogan sobre la convivencia armoniosa en el aula para reflexionar sobre sus actitudes ante sus compañeros. - La maestra dialoga con sus estudiantes en relación a la convivencia en la escuela mostrándoles imágenes de niños que están compartiendo juegos pacíficamente y niños peleando o discutiendo. - Los niños dan sus opiniones libremente, estableciendo un diálogo guiado con sus compañeros. ❖ Responden preguntas formuladas por la docente para recuperar saberes previos. - La docente formula las siguientes preguntas: ¿Qué observan en las imágenes?, ¿Qué es convivencia?, ¿Cuándo decimos que una 	Imágenes de convivencia, Limpia tipo o cinta, pizarra y cartel de propósito.	10 min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	T
		<p>convivencia es armoniosa?, ¿Crees que en nuestra aula se practica la convivencia armoniosa? si es no ¿Por qué?, ¿Qué podríamos hacer para mejorarla?</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Responden una pregunta para generar el conflicto cognitivo. - La maestra plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo crees que podemos mejorar la convivencia armoniosa y la tolerancia en el aula usando los juegos del recreo? ❖ Presentan el propósito de la sesión de aprendizaje para fomentar el respeto. - La profesora presenta el propósito escrito en un cartel y lo coloca en la pizarra. <p>Propósito: “Hoy jugaremos a la rayuela para fomentar el respeto a las reglas y la tolerancia, interactuando de forma armoniosa con los compañeros”</p>		
DESARROLLO 9:45 am	Gestión y Acompañamiento del Desarrollo de las Competencias.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reciben indicaciones para salir al patio de juego. - La profesora da las pautas claras sobre el comportamiento esperado durante el traslado. - Los niños salen del aula de forma ordenada y caminan al espacio asignado en el patio. ❖ Se organizan en equipos mediante una dinámica lúdica. - La profesora organiza a los niños a través de la dinámica “jugo de frutas” - Los niños realizan la dinámica con alegría y forman los grupos correspondientes. ❖ Reciben y validan las instrucciones de las reglas del juego “La rayuela” <ul style="list-style-type: none"> - Las maestras, conjuntamente con los estudiantes, discute y establece las reglas plasmadas en el papelógrafo: <p>1. Nos ubicamos alrededor del dibujo de la rayuela trazado en el piso.</p>	Tiza o cinta para la rayuela, Tejos (cáscaras de fruta), Papelógrafo con reglas	15 min.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	T
		<p>2. El primer jugador lanza la cáscara de fruta (tejo) a la casilla número uno. Esta debe caer dentro de los bordes sin tocar ninguna línea.</p> <p>3. El niño salta por las casillas evitando pisar la que tiene la cascara de fruta.</p> <p>4. Se usa un solo pie en las casillas individuales y los dos pies (uno en cada una) en las casillas dobles.</p> <p>5. Al llegar al final (el cielo), da media vuelta para regresar.</p> <p>6. En el trayecto de vuelta, se detiene antes de la casilla donde está la cáscara, la recógela manteniendo el equilibrio en un solo pie y salta sobre ese espacio para terminar.</p> <p>7. Si completas el circuito sin errores, en el próximo turno lanza a la casilla número dos, y así sucesivamente.</p> <p>MOTIVOS PARA PERDER EL TURNO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si la cáscara de fruta cae fuera de la casilla correspondiente o toca la línea. - Si el jugador pisa cualquiera de las líneas del dibujo mientras saltas. - Si se pisa por error la casilla donde se encuentra la cáscara de fruta. - Si se pierde el equilibrio y se apoya las manos o el otro pie en el suelo. <p>❖ Ejecutan el juego tradicional en los equipos organizados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes inician el juego de la “rayuela” con mucho entusiasmo y respeto. - Siguen las instrucciones, de forma disciplinada, dejando fluir comentarios positivos sobre como juegan los demás y que habilidades de equilibrio demuestran. <p>❖ - La docente monitorea el grupo de manera constante para que mantengan el orden,</p>		

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	T
		esperen su turno con tolerancia y resuelvan cualquier duda sobre las líneas con tranquilidad.		
CIERRE 10:00 am	Evaluación y Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se propicia la reflexión sobre la actividad vivenciada. -Se pregunta a los estudiantes: ¿Qué juego tradicional hemos desarrollado hoy? ¿hemos jugado respetando las reglas de la rayuela? ¿qué nos ayudó a organizarnos mejor durante el juego en el patio? ¿Cómo estuvo nuestra tolerancia cuando nos tocó esperar el turno? ❖ Realizan la metacognición sobre las actitudes de respeto. - Los niños responden bajo la guía de la docente: ¿Cómo nos sentimos al jugar de forma armoniosa?, ¿Para qué nos servirá cumplir las reglas cuando compartimos con otros niños? ❖ - La docente finaliza la sesión consolidando el valor del día: Cada día debemos relacionarnos y dialogar con mucho respeto, valorando nuestras fortalezas y aceptando nuestras debilidades. Ser tolerantes en el juego nos conducirá siempre a una mejor convivencia. 	Voz humana, Ficha de observación.	5 min.

DIARIO DE CAMPO N° 1

OBSERVACIÓN PARTICIPATIVA	
Nombre del juego	Juguemos a la rayuela
Observadoras	Barboza Castillo, María Bety Oblitas Ventura, María Liduvina
Fecha	Lunes 25 de setiembre del 2023.
Lugar	I.E. N° 16002
NARRACIÓN (Registro)	REFLEXIÓN (Análisis e interpretación)
<p>La actividad se inició el lunes 25 de setiembre del 2023, con la participación de 30 estudiantes de primer grado “C” de Educación primaria de la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo – Jaén, como parte de la muestra para la aplicación del trabajo de investigación.</p> <p>La maestra empezó la actividad a las 9: 30 de la mañana. Dialogando con sus estudiantes en relación a la convivencia armoniosa en el aula, haciéndoles las siguientes preguntas: ¿Qué es convivencia?, ¿Cuándo decimos que es armoniosa?, ¿Crees que el primero “C” practica la convivencia armoniosa? si / no ¿Por qué?, ¿Qué podríamos hacer para mejorar?</p> <p>Los estudiantes respondieron que la convivencia es vivir todos juntos respetándonos, y es armoniosa cuando todos nos tratamos bien sin pelear, y el primer grado “C” muchas veces peleamos y no respetamos a nuestros compañeros.</p> <p>La maestra vuelve a preguntar: ¿Qué podríamos hacer para mejorar?</p> <p>Ellos responden:</p> <p>Podemos mejorar nuestra convivencia poniendo en práctica los acuerdos establecidos, tratándonos con respeto y consideración en todo momento</p> <p>La maestra vuelve a preguntar: ¿Qué más podríamos hacer?</p> <p>Los niños responden: Es fundamental trabajar en equipo, escuchando y respetando las opiniones de todos para lograr una mejor colaboración.</p> <p>Entonces la maestra les propone realizar un juego que lleva por nombre “la rayuela” en la hora del recreo, y les pregunta: ¿Alguien ha jugado a la rayuela?, ¿Saben cómo se juega? Y con ayuda de sus respuestas se elaboran las reglas de juego o instrucciones.</p> <p>Salen al patio junto a su maestra para realizar el juego, la maestra pide que se formen en equipos de varones y mujeres para empezar el juego siguiendo las instrucciones; pero algunos niños generan desorden y todos quieren jugar a la vez, empujando a sus compañeros sin respetar los acuerdos y reglas del juego y en ese momento la maestra les recuerda que para una mejor convivencia durante el juego se tienen que respetar unos a otros y en ese</p>	<p>Se evidenció la efectividad del aprendizaje basado en el juego para fortalecer la convivencia escolar, transitando del desorden inicial a un comportamiento respetuoso y colaborativo. La mediación docente, a través de la reflexión y la participación activa de los niños en la creación de reglas, transformó el recreo en un espacio significativo para el desarrollo de la autoconciencia grupal y el liderazgo entre pares.</p>

momento algunos niños voluntarios hacen un recuento de las reglas del juego y todos se comprometen a cumplirlos .

1. Nos ubicamos en el dibujo de la rayuela.
2. El primer jugador lanza la cáscara de fruta a la casilla número uno, la cáscara debe caer dentro de los bordes sin tocar ninguna línea.
3. Salta por las casillas evitando la que tiene la cáscara de fruta.
4. Usa un solo pie en las casillas individuales y dos (uno en cada uno) en las casillas dobles.
5. Al llegar al final (Usualmente el cielo), da media vuelta para regresar.
6. En la trayectoria de vuelta, se detiene antes de la casilla donde está la cáscara de fruta, recógela manteniendo el equilibrio en un solo pie y salta sobre ese espacio para terminar el recorrido.
7. Si completas el circuito sin errores, en el próximo turno lanzas la cáscara de fruta en la casilla número 2, y así sucesivamente hasta completar todos los números.

MOTIVOS PARA PERDER EL TURNO:

- Si la cáscara de fruta cae fuera de la casilla correspondiente o toca una línea.
- Pisas cualquiera de las líneas del dibujo mientras saltas.
- Pisas la casilla donde se encuentra la cáscara de fruta.
- Pierdes el equilibrio y apoyas las manos o el otro pie en el suelo.

Se inicia el juego con algunos niños voluntarios de cada equipo, los cuales se muestran muy interesados mientras sus compañeros los alientan a que no caiga el tejo fuera del recuadro (inician las niñas).

Cuando las niñas pierden la oportunidad del juego, sus compañeras le enseñan cual es la forma correcta de saltar en la rayuela.

Es el turno de los niños y nos damos con la sorpresa que el representante del equipo si conoce el juego y con mucha habilidad comienza a desarrollarlo dejando sorprendidos a todos sus compañeros, pierde su oportunidad cuando el tejo sale fuera de la rayuela.

Finalmente concluye el recreo y los niños pactan seguir jugando en hora de salida mientras esperan que sus padres los recojan, también se pudo notar al regresar al salón sus compañeros felicitaban a Dilan el representante de los varones.

También el aula la maestra les hace la reflexión sobre el juego realizado preguntándoles ¿cómo se sintieron?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿cómo lo solucionaron? Y les pregunto si les gustaría volver a jugarlo. También les felicito por su comportamiento y por haber respetado las reglas del juego.

SESIÓN 2: JUGUEMOS “TRES EN RAYA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E. : N° 16002
 1.2 Ciclo : III Grado : Primero
 1.4 Docente : María Liduvina Oblitas Ventura
 1.5 Fecha : 26 / 09 / 2023 Tiempo: 30 minutos.
 1.6. Denominación : Juguemos “**Tres en raya**”

II. PROPÓSITO : Hoy aprenderemos a trabajar en unidad y colaboración a través del juego “tres en raya” respetando los turnos y acuerdos para una convivencia armoniosa.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS: (Selección de competencias, capacidades, criterios, instrumentos).

AREA	COMPETENCIAS/S	CAPACIDADES	CRITERIOS	INSTRUMENTOS
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Participa en juegos respetando las reglas y esperando su turno con paciencia.	Lista de cotejo
		Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Propone y acepta acuerdos para jugar en equipo de forma armoniosa	

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	T
INICIO 9:30 am	Motivación, Saberes Previos y Conflicto Cognitivo.	<p>❖ Escuchan una historia sobre la importancia de la unión para reflexionar sobre el trabajo en equipo.</p> <p>-La maestra les narra el cuento “El padre y sus hijos”</p> <p>El padre y sus hijos Un padre recomendaba siempre a sus hijos que vivieran en buenas relaciones; pero ellos no le escuchaban. Un día el padre cogió unas cuantas varas, las juntó en un paquete, luego se las entregó a sus hijos y les dijo: -¡Rómpanlas! A pesar de los esfuerzos que realizaron, no pudieron conseguirlo. El padre deshizo entonces el paquete y les mandó que rompieran las varas una a una, logrando hacerlo con mucha facilidad.</p>	Cuento impreso, Patio del colegio	10 min

		<p>Ustedes son como esas varas, les dijo. Viviendo juntos y de acuerdo, nadie podrá vencerlos; desunidos serán menos fuertes.</p> <p>- La docente dialoga con los niños sobre el mensaje de la historia y como “La unión hace la fuerza” en el aula.</p> <p>❖ Responden preguntas formuladas por la docente para recupera saberes previos.</p> <p>- La docente formula las siguientes preguntas: ¿De qué trato el cuento? ¿Qué les paso a las varas cuando estaban juntas? ¿Qué pasa cuando los amigos juegan desunidos o peleando? ¿Han jugado alguna vez al tres en raya? ¿saben cómo se juega?</p> <p>❖ Responden una pregunta para generar el conflicto cognitivo.</p> <p>- La maestra plantea la siguiente pregunta ¿Cómo podemos demostrar que somos unidos y respetuosos mientras jugamos en el recreo?</p> <p>❖ Presentan el propósito de la sesión de aprendizaje para fomentar la unidad y el respeto.</p> <p>- La profesora presenta el propósito en un cartel y lo pega en la pizarra.</p> <p>Propósito: Hoy aprenderemos a trabajar en unidad y colaboración a través del juego “tres en raya” respetando los turnos y acuerdos para una convivencia armoniosa.</p>		
DESARROLLO 9:45 am	Gestión y Acompañamiento.	<p>❖ Reciben indicaciones para salir al patio de manera ordenada.</p> <p>- La profesora da indicaciones de comportamiento para el traslado al patio.</p> <p>- Los niños salen al patio en forma ordenada y se ubican alrededor del espacio del juego.</p> <p>❖ Se organizan en equipos para participar del juego.</p> <p>- La profesora organiza a los niños en grupos de tres integrantes mediante una dinámica lúdica.</p> <p>- Los niños se agrupan con entusiasmo y eligen un nombre para su equipo.</p>	Dibujo de la cuadrícula en el piso, Marcas (X y O) o pañuelos	15 min.

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reciben y validan las instrucciones y reglas del juego “tres en raya”. - La maestra, los estudiantes, discuten y establecen las reglas del juego. 1.- Nos ubicamos frente a la cuadrilla del “tres en raya” dibujada en el piso. 2.- Cada equipo recibe un color o tipo de marca (X o O / pañuelos de colores). 3.- Por turnos y de manera alternada, un niño de cada equipo corre y coloca su marca en una calilla vacía. 4.- El objetivo es que el equipo logre formar una línea recta continua (horizontal, vertical o diagonal) con sus tres marcas. 5.- El primer equipo que lo consiga grita ¡Tres en raya! Y gana el juego. ❖ Motivos para perder el turno o repetir la acción. - Lanzar o colocar la marca fuera de la cuadrícula o pisar la línea. - No esperar el turno de salida o salir antes que el compañero regrese y le de la mano. - Faltar el respeto a los compañeros o no aceptar los acuerdos del equipo. ❖ Se organizan en los espacios y se inicia el juego. - Los estudiantes con mucha alegría y orden inician el orden del juego. - Siguen las instrucciones, observan las jugadas y dejan fluir comentarios positivos sobre como juegan sus compañeros y las habilidades que demuestran. - Animar a sus equipos con palabras motivadoras y aplausos. - La docente monitorea constantemente cada grupo para asegurar el mantenimiento del orden, el cumplimiento de las reglas y la solución pacífica de pequeños conflictos. 		
<p>CIERRE 10:00 am</p>	<p>Evaluación y Metacognición.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se propicia la reflexión sobre lo vivenciado - Se pregunta a los estudiantes: ¿Qué juego hemos desarrollado hoy?, ¿hemos jugado respetando las reglas y esperando nuestro turno con paciencia? ¿qué nos ayudó a organizarnos mejor como equipo?, ¿Cómo se sintieron jugando juntos? 	<p>Voz humana</p>	<p>5min.</p>

		<p>❖ Realizan la metacognición sobre la convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden: ¿Qué aprendimos hoy sobre trabajar en unidad?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido en el aula y en el recreo? - La docente finaliza la sesión reforzando la idea central: Cada día debemos tratarnos con respeto, empatía y trabajar unidos como las barras del cuento; valorar nuestras fortalezas nos conducirá siempre a una mejor convivencia. 		
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

DIARIO DE CAMPO 02

OBSERVACIÓN PARTICIPATIVA	
Nombre del juego	Juguemos tres en raya
Observadoras	Barboza Castillo, María Bety Oblitas Ventura, María Liduvina
Fecha	Martes 26 de setiembre del 2023.
Lugar	I.E. N° 16002
NARRACIÓN (Registro)	REFLEXIÓN (Análisis e interpretación)
<p>La actividad se inició el martes 26 de setiembre del 2023, con la participación de 30 estudiantes de primer grado “C” de Educación primaria de la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo – Jaén, como parte de la muestra para la aplicación del trabajo de investigación.</p> <p>La maestra empezó la actividad a las 9: 30 de la mañana. Contándoles una historia sobre “la unión hace la fuerza”</p> <p>Esta historia trata de un padre y sus dos hijos quienes no eran unidos, pero un día el padre decidió enseñarles una lección.</p> <p>Culminada la narración la maestra realiza preguntas:</p> <p>¿Qué les pareció la historia?, ¿Qué hemos podido aprender?, ¿Cómo debemos trabajar? Luego la maestra les comenta sobre la unión y una buena convivencia en el aula y les propone realizar el juego tres en raya en la hora del recreo.</p> <p>Para eso les hace las siguientes preguntas: ¿han jugado alguna vez este juego?, ¿saben cómo se juega?: Con ayuda de sus respuestas se elaboran las reglas de juego o instrucciones.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nos ubicamos en el patio donde se encuentra el dibujo del tres en raya. 2. Por turnos, cada jugador debe intentar hacer una línea vertical, horizontal o diagonal. 3. El equipo que logra es el ganador. <p>Se inicia el juego con 3 niños y 3 niñas de cada equipo.</p> <p>La maestra menciona el nombre de los niños para que se ubiquen con libertad en el dibujo de tres en raya, en ese momento algunos niños que no habían sido llamados intentaron unirse al juego sin seguir el turno establecido, lo que generó desorden y molestias entre sus compañeros, ya que querían imponer su participación sin respetar la dinámica del juego, pero la maestra paro el juego para conversar con los niños diciéndoles ¿por qué hacen eso?, ¿Por qué no esperan su turno?, a lo cual contestaron que con ellos si ganarían el juego, pero que con los niños que ella llamo seguro que perderíamos. Entonces la maestra explico que todos deben jugar y que ellos están para apoyarse mutuamente entre compañeros para que todos jueguen y se diviertan como equipo.</p>	<p>La maestra buscó mejorar la convivencia usando el juego tres en raya. Aunque al inicio hubo desorden y competencia negativa, ella logró que los niños reflexionaran sobre sus acciones. Gracias a esto, los estudiantes pasaron de los empujones a la colaboración, aprendiendo que respetar las reglas y apoyarse mutuamente hace que el juego sea mejor para todos. Al final, el grupo cambió el conflicto por el trabajo en equipo y la alegría de compartir.</p>

Después se animaron a participar con entusiasmo, respetando las reglas y brindando apoyo a sus equipos a lo largo del juego: Para eso la maestra empezó al llamar de manera intercalada, al llamado se intercala, niño, niña, donde se pudo notar la concentración de parte de las niñas en el momento de ubicarse, siendo las ganadoras.

Sus compañeras expresan su alegría con aplausos y entusiasmo, mientras los niños se reúnen para reflexionar sobre qué estrategias pueden mejorar para lograr la victoria en la próxima ocasión Finalmente concluye el recreo y los niños se sienten entusiasmados para seguir jugando en hora de salida mientras esperan que sus padres los recojan.

También el aula la maestra les hace la reflexión sobre el juego realizado preguntándoles ¿cómo se sintieron?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿cómo lo solucionaron? Y les pregunto si les gustaría volver a jugarlo. También les felicito por su comportamiento y por haber respetado las reglas del juego.

SESIÓN 3: JUGAMOS “TIERRA MAR”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E. : N° 16002
 1.2 Ciclo : III Grado : Primero
 1.4 Docente : María Liduvina Oblitas Ventura
 1.5 Fecha : 27 / 09 / 2023 Tiempo: 30 minutos.
 1.6 Denominación : **Jugamos “Tierra Mar”**

II. PROPÓSITO : Hoy participaremos en el juego “Tierra mar” para desarrollar nuestra atención y coordinación, practicando la escucha activa y el respeto a las reglas para convivir en armonía.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS: (Selección de competencias, capacidades, criterios, instrumentos)

AREA	COMPETENCIA/S	CAPACIDADES	CRITERIOS	INSTRUMENTOS
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas	Participa en el juego colectivo respetando las reglas y evitando conflictos ante el error propio o ajeno.	Ficha de observación
		Construye normas y asume acuerdos.		

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	T
INICIO 9:30 am	Motivación y Saberes Previos.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Observan imágenes de la naturaleza para reflexionar sobre los entornos de la tierra y el mar. - La maestra muestra a los estudiantes dos imágenes grandes y coloridas: Una que representa la tierra firme y otra que representa el mar profundo. - Los niños observan con atención los detalles de cada paisaje. ❖ Responde preguntas formuladas por la docente para recuperar saberes previos. - La docente formula las siguientes preguntas: ¿Qué observan en las imágenes?, ¿Quiénes habitan en la tierra?, ¿Quiénes habitan en el mar?, ¿Qué peligros encontraremos en el mar si no sabemos nadar?, ¿Qué peligros hay en la tierra?, ¿Se imagina como sería un juego que junte la tierra y el mar? ❖ Responden una pregunta para generar el conflicto conflictivo. 	Imágenes de tierra y mar, Cinta masking esmalte	10 min

		<p>- La maestra plantea la siguiente pregunta: ¿Qué pasa en un juego si nos equivocamos y nuestros compañeros se burlan o se enojan?, ¿Cómo deberíamos reaccionar ante el error?</p> <p>❖ Presentamos el propósito de la sesión.</p> <p>- La profesora presenta el propósito en un cartel llamativo y lo coloca en la pizarra.</p> <p>PROPÓSITO: Hoy participaremos en el juego “Tierra mar” para desarrollar nuestra atención y coordinación, practicando la escucha activa y el respeto a las reglas para convivir en armonía.</p>		
DESARROLLO 9:45 am	Gestión y Acompañamiento	<p>❖ Reciben indicaciones para trasladarse al patio de juego.</p> <p>- La profesora explica las normas de seguridad para salir del aula.</p> <p>- Los niños caminan hacia el patio en forma ordenada y se colocan frente a la línea divisoria marcada en el piso.</p> <p>❖ Se organizan en equipos mediante una dinámica lúdica “Jugo de frutas”.</p> <p>- La profesora organiza a los estudiantes en dos grandes equipos de 15 integrantes cada uno utilizando una estrategia de conteo rápido.</p> <p>- Los niños se ubican en la posición inicial asignada en el patio.</p> <p>❖ Reciben y validan las instrucciones y reglas del juego “Tierra mar”</p> <p>- La docente junto con los estudiantes repasa las reglas básicas del juego:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Posición inicial: Todos los jugadores se colocan de pie detrás de la línea en el lado señalizado como “Tierra”. 2.- Las ordenes: La maestra gritara fuertemente ¡Tierra! o ¡Mar! 3.- Si dice ¡Mar!, todos deben dar un salto con los dos pies hacia el lado del mar. 4.- Si dice ¡Tierra!, todos deben saltar de regreso (o quedarse quietos si ya están en el lado de la tierra). 5.- La trampa: La profesora repetirá la misma palabra de corrido (Ej. ¡Tierra!, ¡Tierra!) para poner a prueba la atención de los niños. <p>❖ Motivos para perder el turno. (Pasar al costado a apoyar)</p>	Patio del colegio, Silbato (opcional)	15 min

		<ul style="list-style-type: none"> - Saltar al lado equivocado por falta de atención. - Pisar la línea divisoria con cualquiera de los dos pies. - Moverse o hacer el ademán de saltar cuando se repite la zona donde ya se encuentra parado. ❖ Inician el juego colectivo bajo el monitoreo de la docente. - Los estudiantes inician el juego concentrándose y escuchando atentamente las ordenes de la maestra. - Los niños que cometen un error aceptan la falta con alegría sin molestar y pasan a un costado para alentar activamente a los compañeros que quedan dentro del juego. - La docente monitorea constantemente para que se mantenga el orden, se cumplan estrictamente las reglas y se eviten conflictos, discusiones o riñas ante las equivocaciones, reforzando la empatía grupal. 		
CIERRE 10:00 am	Evaluación y Metacognición.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se propicia la reflexión sobre lo aprendido y la convivencia. - Se pregunta a los estudiantes: ¿Qué juego hemos desarrollado hoy?, ¿Hemos jugando respetando las reglas y escuchando con atención?, ¿Qué hicimos cuando nosotros o un compañero se equivocó?, ¿Hubo discusiones o supimos solucionarlo con respeto? ❖ Realizan la metacognición sobre la escucha activa. - Los niños responden: ¿Por qué fue importante estar muy atentos y escuchar en silencio a la maestra?, ¿Cómo nos ayuda la escucha activa a tener una convivencia armoniosa en el salón? - La docente finaliza la sesión con una reflexión integradora: Cada día debemos tratarnos con respeto y empatía. En los juegos y en la vida a veces nos equivocamos, pero lo valioso es aceptar el error con una sonrisa, valorar nuestras fortalezas y apoyarnos siempre como un equipo unido. 	Voz humana	5 min

DIARIO DE CAMPO 03

OBSERVACIÓN PARTICIPATIVA	
Nombre del juego	Jugamos "Tierra Mar"
Observadoras	Barboza Castillo, María Bety Oblitas Ventura, María Liduvina
Fecha	Miércoles 27 de setiembre del 2023
Lugar	I.E. N° 16002
NARRACIÓN (Registro)	REFLEXIÓN (Análisis e interpretación)
<p>La actividad se inició el día miércoles 27 de setiembre del 2023, con la participación de 30 estudiantes de primer grado "C" de Educación primaria de la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo – Jaén, como parte de la muestra para la aplicación del trabajo de investigación.</p> <p>La maestra empezó la actividad a las 9: 30 de la mañana mostrándoles a los estudiantes dos imágenes de la tierra y el mar</p> <p>Luego realiza preguntas: ¿Qué observan?, ¿Quiénes habitan en la tierra?, ¿Quiénes habitan en el mar?, ¿Qué peligros encontraremos en el mar?, ¿Qué pasaría si no podemos nadar?, ¿Qué peligros hay en la tierra? ¿Imagínense que peligros hay en la tierra y en el mar?</p> <p>La maestra propone salir al patio para jugar "Tierra Mar" siguiendo las siguientes instrucciones.</p> <p>POSICIÓN INICIAL: Todos los jugadores comienzan de pie en el lado de "Tierra".</p> <p>LAS ORDENES: ¡La maestra grita en voz alta "¡ ¡Tierra!" o "¡ ¡Mar!"</p> <p>Si dice "¡ ¡Mar!", todos deben saltar con ambos pies hacia el lado del mar.</p> <p>Si dice ¡Tierra!", todos deben saltar (o quedarse) en el lado de la tierra.</p> <p>LA TRAMPA: La profesora repite la misma palabra varias veces (ej. ¡Tierra!", ¡Tierra!") para confundir a los jugadores y hacer que salten cuando no deben.</p> <p>REGLAS DE ELIMINACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salta al lado equivocado. - Pisa la línea divisoria. - Se mueve o hace el amago de saltar cuando se repite la zona donde ya está. <p>Luego la maestra hace las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el juego?, ¿Cómo se desarrolló el juego?, ¿Todos estuvimos atentos?, ¿Cómo demostraron su atención?</p> <p>Todos los niños estuvieron alegres y contentos y con mucha emoción y con ganas de volver a jugar otra vez.</p> <p>Finalmente concluye el recreo y la maestra les hace la reflexión sobre el juego realizado preguntándoles ¿cómo se sintieron?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿cómo lo solucionaron? La maestra felicita a todos sus estudiantes por su buen comportamiento y por seguir las reglas y no causar desorden jugando todos unidos en equipo.</p>	<p>Se trabajo con los estudiantes la toma de decisiones y la concentración extrema, enseñándoles a controlar sus impulsos para no caer en "trampas".</p> <p>Lo más valiosa, fue transformó el juego en una lección de vida. Al reflexionar sobre sus errores y aciertos, los estudiantes aprendieron a pensar de forma crítica y entendieron que el éxito real no está solo en ganar, sino en aprender a convivir y trabajar unidos como equipo.</p>

SESIÓN 4: JUGAMOS A “CHANCA LA LATA”

I. DATOS INFORMATIVOS:



- 1.1 I.E. : N° 16002
 1.2 Ciclo : III Grado : Primero
 1.4 Docente : María Liduvina Oblitas Ventura
 1.5 Fecha : 28 / 09 / 2023 Tiempo: 30 minutos.
 1.6 Denominación : **Jugamos a “Chanca la lata”**

II. PROPÓSITO : “Hoy participaremos en un juego colectivo, “chanca la lata” para fortalecer el trabajo cooperativo, respetando los acuerdos y resolviendo conflictos de forma pacífica”.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS: (Selección de competencias, capacidades, criterios, instrumentos)

AREA	COMPETENCIA/S	CAPACIDADES	CRITERIOS	INSTRUMENTOS
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Colabora con su equipo para lograr el objetivo común (armar la torre).	Lista de Cotejo
		Maneja conflictos de manera constructiva.	Evita riñas y discusiones, respetando el resultado del Yan Ken Po y las reglas.	

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	T
INICIO 9:30 am	Motivación y Saberes Previos	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Observan una imagen sobre la cooperación para reflexionar sobre la ayuda mutua. - La maestra les presenta una ilustración grande donde se ve a un grupo de niños ayudándose unos a otros de forma unida para alcanzar una meta alta (como armar una gran torre o subir a una cima) - Los niños observan con detenimiento los gestos y acciones de los personajes de las imágenes. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Responden preguntas formuladas por la docente para recuperar saberes previos. - La docente formula las siguientes preguntas: ¿Qué observan en la imagen?, ¿Qué creen que están haciendo los niños?, ¿A dónde quieren 	Imágenes de cooperación, Papelógrafo con reglas	10 min.

		<p>llegar?, ¿Cuántos niños participan?, ¿De qué se están ayudando para llegar a la cima?, ¿saben que significa la palabra cooperar?, ¿Tu, alguna vez has cooperado en alguna actividad en el salón o en casa?, ¿Qué hiciste?</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Responden una pregunta para generar el conflicto cognitivo. - La maestra plantea la siguiente pregunta: ¿Qué pasaría en un juego de equipo si un jugador quiere hacerlo todo solo y no deja que los demás ayuden?, ¿se podría ganar así? ❖ Presentan el propósito de la sesión de aprendizaje para promover la cooperación. - La profesora presenta el propósito en un paleógrafo y lo coloca en la pizarra. <p>“Hoy participaremos en un juego colectivo, “chanca la lata” para fortalecer el trabajo cooperativo, respetando los acuerdos y resolviendo conflictos de forma pacífica”.</p>		
DESARROLLO 9: 45 am	Gestión y Acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reciben indicaciones para salir al patio portando los materiales: <ul style="list-style-type: none"> - La profesora da las indicaciones para trasladarse de forma segura y ordenada. - Los niños designados llevan las 15 latas y la pelota de trapo hacia el espacio asignado en el patio. ❖ Se organizan en equipos eligen a sus representantes. <ul style="list-style-type: none"> - La profesora organiza al grupo en equipos de 5 integrantes cada uno. - Los niños dialogan brevemente y eligen de mutuo acuerdo a un capitán para que los represente. ❖ Participan en la toma de acuerdos iniciales mediante el juego de el yan ken Poo. <ul style="list-style-type: none"> - Los capitanes de los equipos colocan al centro y se enfrentan en un juego de “Yan ken Poo” para decidir los roles iniciales de manera justa y transparente. - Los niños de ambos equipos observan con respeto el resultado evitando discusiones o reclamos. ❖ Reciben y validan las instrucciones del juego “chanca la lata” en el paleógrafo. <ul style="list-style-type: none"> - La docente explica la dinámica del juego basándose en los roles decididos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Equipo A (Lanzadores): tienen la pelota de trapo y la misión de lanzar con cuidado hacia el cuerpo (de la cintura hacia abajo) de los rivales para evitar que armen la torre. 2. Equipo B (constructores): tienen la misión de correr, levantar las latas 	5 latas de leche o conserva, Pelota de trapo, Patio	15 min.

		<p>chancadas y armar la torre completa antes de ser tocados por la pelota.</p> <p>3. Si el equipo constructor logra armar la torre sin ser ponchado gana un punto y continua en su rol. Si todos son ponchados antes de terminar, se realiza un cambio de roles.</p> <p>4. Para lograrlo, todos los miembros del equipo deben cooperar de forma coordinada.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ejecutan el juego colectivo demostrando actitudes de juego limpio. - Los estudiantes inician el juego con gran entusiasmo, moviéndose con agilidad y coordinando sus acciones. - Dejar fluir los comentarios de apoyo hacia sus compañeros y celebran juntos cada lata colocada. - La docente monitorea constantemente el desarrollo de la actividad, interviniendo de inmediato para asegurar el orden, el respeto riguroso a las reglas del Yan ken Poo y previniendo cualquier tipo de riña o discusión ante los desacuerdos. 		
<p>CIERRE 10:00 am</p>	<p>Evaluación y Metacognición</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se propicia la reflexión sobre el trabajo en equipo y el juego limpio. - Se pregunta a los estudiantes: ¿Qué juego hemos desarrollado el día de hoy?, ¿hemos jugado respetado las reglas establecidas?, ¿Qué nos ayudó a organizarnos y armar la torre más rápido?, ¿cómo nos sentimos cuando respetamos el resultado del yan ken Poo?, ¿hubo discusiones o supimos jugar en paz? ❖ Realizan la metacognición sobre el valor de cooperar. - Los niños responden: ¿para qué nos sirve aprender a cooperar con los demás dentro y fuera del aula? - La docente finaliza la sesión consolidando el aprendizaje con palabras afectuosas: cada día debemos tratarnos con mucho respeto y empatía, valorando nuestras fortalezas y aceptando nuestras debilidades. Cooperar y resolver las cosas en paz nos conducirá siempre a tener una mejor convivencia en nuestra escuela. 	<p>Voz humana</p>	

DIARIO DE CAMPO 04

OBSERVACIÓN PARTICIPATIVA	
Nombre del juego	Jugamos a “Chanca la lata”
Observadoras	Barboza Castillo, María Bety Oblitas Ventura, María Liduvina
Fecha	Jueves 28 de setiembre del 2023
Lugar	I.E. N° 16002
NARRACIÓN (Registro)	REFLEXIÓN (Análisis e interpretación)
<p>La actividad se inició el jueves 28 de setiembre del 2023, con la participación de 30 estudiantes de primer grado “C” de Educación primaria de la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo – Jaén, como parte de la muestra para la aplicación del trabajo de investigación.</p> <p>La maestra empezó la actividad a las 9: 30 de la mañana. Presentándoles una imagen sobre unos niños escalando una montaña ayudándose unos a otros.</p> <p>Luego realiza preguntas: ¿Qué observan?, ¿Qué creen que están haciendo?, ¿A dónde quieren llegar?, ¿Cuántos niños participan?, ¿De qué se están ayudando para llegar a la cima?, ¿sabes qué es cooperar?, ¿Tú, alguna vez has cooperado en alguna actividad? ¿Qué hiciste?</p> <p>Los niños al responder sobre la pregunta ¿qué es cooperación? tenían respuestas confusas, lo cual la maestra aprovecho para clarificar sus ideas y acentuar que la cooperación es la ayuda mutua hacia otras personas como es el caso de esos niños que se están ayudando para llegar a la meta y que eso mismo debemos de practicar el aula y en las diferentes actividades que realizamos en el colegio.</p> <p>Para eso la maestra propone jugar Chanca la lata siguiendo las siguientes instrucciones.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salen al patio llevando sus 15 latas y una pelota de trapo. 2. Se dividen en dos equipos de cinco integrantes cada uno. 3. Se elige un capitán por equipo. 4. Los capitanes mediante el yan ken Poo, deciden quienes llevan la pelota y quienes arman la torre de latas. Quienes llevan la pelota tienen la misión de no dejar armar la torre de latas al equipo contrario, y el otro equipo tiene la misión de armar la torre de latas antes que les caiga la pelota en el cuerpo. 5. Si se logra el objetivo continuo el juego y si no se logra hacen cambio de roles. <p>Para eso los dos equipos deben de jugar de manera cooperativa.</p> <p>Luego la maestra hace las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el juego?, ¿Cómo se desarrolló el juego?, ¿Todos estuvimos atentos?, ¿Cómo demostraron su atención?</p>	<p>El juego se convirtió en una lección de amistad y ayuda. Los niños no entendían qué era la "cooperación", así que salieron al patio para que lo aprendieran jugando juntos.</p> <p>Para ganar no podían ir cada uno por su lado; tenían que cuidarse y ayudarse entre ellos. Cuando tuvieron problemas, no se enojaron, sino que se sentaron a platicar y a repartirse el trabajo. Así, lo que empezó como una duda (cooperación) se convirtió en una aventura donde todos aprendieron que, si hablamos y nos respetamos, las cosas salen mucho mejor.</p>

<p>Todos los niños estuvieron alegres y contentos y con mucha emoción y con ganas de volver a jugar otra vez.</p> <p>Finalmente concluye el recreo y la maestra les hace la reflexión sobre el juego realizado preguntándoles ¿cómo se sintieron? Nos hemos sentido muy bien porque todos hemos respetado las reglas del juego las normas de convivencia y sobre todo hemos cooperado unos con otros ¿Qué dificultades tuvieron? Al inicio lograr que todos cooperen, ¿cómo lo solucionaron? Conversando, dialogando y delegando funciones a cada integrante de los equipos.</p> <p>La maestra felicita a todos sus estudiantes por su buen comportamiento y por seguir las reglas y no causar desorden jugando todos unidos en equipo.</p>	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

SESIÓN 5: JUGAMOS A “FUERZA SOGA”

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1 I.E. : N° 16002
 1.2 Ciclo : III Grado : Primero
 1.4 Docente : María Liduvina Oblitas Ventura
 1.5 Fecha : 29 / 09 / 2023 Tiempo: 30 minutos.
 1.6 Denominación : **Jugamos a “Fuerza sogá”**

II. PROPÓSITO : Hoy participaremos en el juego cooperativo “fuerza sogá” fortaleciendo el trabajo en equipo, el respeto por las reglas y la convivencia armoniosa entre compañeros.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS: (Selección de competencias, capacidades, criterios, instrumentos)

AREA	COMPETENCIA/S	CAPACIDADES	CRITERIOS	INSTRUMENTOS
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Participa en el juego respetando las reglas establecidas.	Lista de Cotejo
		Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Propone acciones para que su equipo trabaje de forma unida.	
			Evita conflictos y muestra respeto por el equipo contrario.	

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	T
INICIO 9:30 am	Motivación, Saberes Previos y Conflicto Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Observan un objeto concreto (soga) para descubrir el juego del día. - La maestra presenta a los estudiantes una sogá gruesa y resiste que lleva amarrado un pañuelo rojo justo en el centro. - Los niños observan con curiosidad el material y dialogan libremente sobre lo que ven. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Responden preguntas formuladas por la docente para recuperar saberes previos. 	Soga silbato	10min.

		<ul style="list-style-type: none"> - La docente formula las siguientes preguntas: ¿Qué observan?, ¿Para qué nos servirá este objeto en la escuela?, ¿Qué juegos se puede realizar con la sogá?, ¿Cuántos niños podrán participar?, ¿Qué otros juegos de fuerza conocen que use una sogá?, ¿sabes cómo se juega a la “fuerza de sogá”? ¿Tú, alguna vez has jugado ese juego? ¿Cómo lo hiciste? ❖ Responden la pregunta para generar el conflicto cognitivo. - La maestra plantea la siguiente pregunta: ¿en este juego ganara solo el niño que tenga más fuerza de manera individual, o se necesitara la ayuda y unión de todo el equipo? ❖ Presentan el propósito de la sesión de aprendizaje para promover la fuerza de la unión. - La profesora presenta el propósito en un cartel y lo coloca en la pizarra: Hoy participaremos en el juego cooperativo “fuerza sogá” fortaleciendo el trabajo en equipo, el respeto por las reglas y la convivencia armoniosa entre compañeros. 		
DESARROLLO 9: 45 am	Gestión y Acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reciben indicaciones para salir al patio manteniendo el orden. - La profesora explica las normas de seguridad necesarias para evitar caídas o golpes durante el juego. - Los niños salen al patio en forma ordenada y se distribuyen alrededor del espacio preparado. ❖ Se organizan en equipos mediante una dinámica de integración. (el rey manda) - La profesora organiza a los estudiantes en dos equipos equilibrados de 15 estudiantes cada uno. - Los niños de cada equipo se ubican en fila a lo largo de la sogá, tomándola firmemente con ambas manos. 	Soga resistente, pañuelo rojo, Patio de la I.E.	15 min.

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reciben y validan las instrucciones y las reglas del juego “fuerza soga” - La docente, junto con los estudiantes, establece las reglas basándose en el paleógrafo preparado: <ol style="list-style-type: none"> 1. La soga se extiende en una línea recta sobre el suelo, haciéndolo coincidir el pañuelo rojo del centro con la línea marcada en el piso. 2. Ningún estudiante debe empezar a jalar antes de tiempo; todos esperan la señal. 3. La profesora actuará como juez y hará sonar el silbato dando la señal de ¡ya! 4. Al escuchar el pitazo, los niños de cada equipo jalan la soga con fuerza hacia su propio lado, coordinado sus movimientos con sus compañeros. 5. El juego termina y gana el equipo que consiga jalar al equipo contrario hasta hacer que el primer jugador rival pise la línea central. ❖ Normas para evitar conflictos y caídas: <ul style="list-style-type: none"> - No soltar la soga de golpe para evitar que los compañeros del otro equipo se caigan de espaldas. - Respetar el silbato de parada de la profesora de manera inmediata. - Evitar burlas, riñas o discusiones al finalizar el juego, felicitando siempre al equipo contrario. ❖ Ejecutan el juego cooperativo bajo la guía de la docente. <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes inician el juego con mucha energía, proponiendo ideas internas sobre como jalar al mismo tiempo al conteo de “¡uno, dos, tres! - Demuestran entusiasmo dejando fluir palabras de ánimo recíproco y esfuerzo compartido. - La docente monitorea constantemente el juego haciendo sonar el silbato oportunamente, cuidando la seguridad física de los niños 	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		de primer grado y asegurando que se mantenga el respeto mutuo entre los ganadores y los que perdieron la ronda.		
CIERRE 10:00 am	Evaluación y Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se propicia la reflexión sobre el esfuerzo en equipo y el juego limpio. - Se pregunta a los estudiantes: ¿Qué juego hemos desarrollado hoy?, ¿hemos jugado respetado las reglas de seguridad y esperamos el silbato?, ¿Qué nos ayudó a jalar con más estabilidad?, ¿cómo tratamos a los compañeros del equipo contrario al terminar la competencia? ❖ Realizan la metacognición sobre el trabajo unido. - Los niños responden: ¿Qué aprendimos hoy sobre el trabajo unido?, ¿por qué es importante cuidar a nuestros amigos mientras jugamos? - La docente finaliza la sesión consolidando la experiencia: cada día debemos tratarnos con respeto y empatía valorando nuestras fortalezas y aceptando nuestras debilidades. - Jugar unidos y cuidar al compañero nos conducirá siempre a tener una mejor convivencia. 	VOZ HUMANA	5 min.

DIARIO DE CAMPO 5

OBSERVACIÓN PARTICIPATIVA	
Nombre del juego	Jugamos a “Fuerza sogá”
Observadoras	Barboza Castillo, María Bety Oblitas Ventura, María Liduvina
Fecha	Viernes 29 de setiembre del 2023
Lugar	I.E. N° 16002
NARRACIÓN (Registro)	REFLEXIÓN (Análisis e interpretación)
<p>La actividad se inició el viernes 29 de setiembre del 2023, con la participación de 30 estudiantes de primer grado “C” de Educación primaria de la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo – Jaén, como parte de la muestra para la aplicación del trabajo de investigación.</p> <p>La maestra empezó la actividad a las 9: 30 de la mañana. Presentándoles una imagen de una sogá.</p> <p>Luego realiza preguntas: ¿Qué observan?, ¿Para qué nos servirá en la escuela?, ¿Qué podemos jugar con la sogá?, ¿Cuántos niños podrán participar?, ¿Qué otro juego podemos jugar con la sogá ?, ¿sabes cómo se juega?, ¿Tú, alguna vez has jugado fuerza sogá? ¿Cómo lo hiciste?</p> <p>Los niños responden a la pregunta: ¿Tú, alguna vez has jugado ese juego?: Ellos dicen que si han jugado y que siempre ganan porque los varones son los más fuertes, sin embargo, las niñas son más débiles y delicadas: la maestra aprovecha esa respuesta para clarificar que tanto niñas como niños son capaces de lograr lo que se proponen si trabajan en equipo de manera colectiva.</p> <p>Entonces los niños salen al patio para jugar fuerza sogá, pero antes se ponen de acuerdo sobre las reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños salen al patio con su sogá la cual tiene una marca o cinta en el centro para que tengan la misma longitud ambos equipos. ✓ Se forman dos equipos de 15 integrantes cada equipo. ✓ Para comenzar, todo lo que necesitas hacer es tomar la sogá y extenderla en una línea recta sobre el suelo. Se guían de las siguientes reglas. <ol style="list-style-type: none"> 1. La sogá se pone en línea recta. 2. La profesora será el juez, quien se encargará de sonar el silbato o decir “ya” para empezar el juego. 3. Los niños de cada equipo jalan la sogá hacia atrás al pitazo del silbato de la profesora. 4. Gana el equipo que consigue llevar a pisar la línea del centro al otro equipo <p>Los niños y las niñas empiezan a jugar, jalan y jalen la sogá de tal manera que quieren ganar; los varones muestran impotencia al sentir que las niñas jalan o tiran la sogá de manera coordinada hacía su lado y algunos de ellos por impotencia sueltan la sogá, la maestra aprovecha esta oportunidad para hacerles saber que en un juego hay ganadores y perdedores y que hay que tomarlo con</p>	<p>El trabajo en equipo es más importante que la fuerza física. Los niños creían que ganarían solo por ser varones, pero la maestra les demostró que las niñas podían vencer si se organizaban mejor. Lo más valioso fue cómo la docente manejó la derrota: enseñó a los niños que perder no es motivo de enojo, sino una oportunidad para crear mejores estrategias juntos. Al final, todos comprendieron que tanto niños como niñas son igual de capaces y que la verdadera victoria está en jugar unidos, con respeto y sin rendirse.</p>

naturalidad, y que cuando perdemos debemos analizar los porque perdimos y mejorar nuestras estrategias en equipo.

Después de esto vuelven al juego, pero aun así salen ganadoras las niñas. pero los niños conversan que para el otro juego ellos serán los vencedores porque ya tienen nuevas estrategias para ganar.

Después la maestra pasa con sus estudiantes al aula y hace algunas preguntas:

¿Qué les pareció el juego?, ¿Cómo se desarrolló el juego? Hubo mucha competencia, ¿Todos estuvieron atentos y jalaban la soga con fuerza?, Algunos no estuvimos atentos y jalaban con dificultad la soga ¿Cómo demostraron su fuerza? Todos nos pusimos de acuerdo para jalar de manera colectiva sin soltar la soga.

Todos los niños estuvieron alegres y contentos y con mucha emoción y con ganas de volver a jugar otra vez y ganarles a las niñas.

La maestra felicita a los estudiantes por su persistencia en el juego y por saber trabajar de manera colectiva. Y también por seguir las reglas y no causar desorden jugando todos unidos en equipo.

SESIÓN 6: JUGAMOS A “MATAGENTE”

I. DATOS INFORMATIVOS:

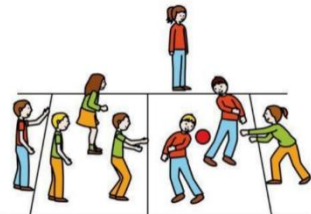
- 1.1 I.E. : N° 16002
 1.2 Ciclo : III Grado : Primero
 1.4 Docente : María Liduvina Oblitas Ventura
 1.5 Fecha : 02 / 10 / 2023 Tiempo: 30 minutos.
 1.6 Denominación : **Jugamos a “Matagente”**

II. PROPÓSITO : Hoy participaremos en el juego “matagente” para fortalecer nuestra agilidad, respetando las reglas, mostrando empatía al ayudar a los compañeros y conviviendo de forma sana y divertida”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS: (Selección de competencias, capacidades, criterios, instrumentos

AREA	COMPETENCIA/S	CAPACIDADES	CRITERIOS	INSTRUMENTOS
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Respeta las reglas del juego (no empujar, esquivar correctamente).	Lista de cotejo
		Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Muestra empatía al ayudar a sus compañeros (usar el "Quenchi").	
			Acepta los resultados del juego sin generar conflictos.	

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	T
INICIO 9:30 am	Motivación y Saberes Previos	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Observan una imagen del juego para despertar el interés. - La maestra presenta a los estudiantes una ilustración grande donde se ve a un grupo de niños en el patio jugando alegremente con una pelota, corriendo y esquivándola en un espacio delimitado.  <ul style="list-style-type: none"> - Los niños observan con atención los movimientos y las posturas de los personajes de la imagen. 	Imagen del juego	10 min

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Responden preguntas formuladas por la docente para recuperar saberes previos. - La docente formula las siguientes preguntas: ¿Qué observan en la imagen?, ¿Qué estarán haciendo los niños?, ¿Qué juego creen que están realizando?, ¿Cómo se jugará, solos o en equipo?, ¿Con cuántos integrantes creen que se participa?, ¿Tú, alguna vez has jugado este juego?, ¿Cómo lo hiciste? ❖ Responde una pregunta para generar el conflicto cognitivo. - La maestra plantea las siguientes preguntas: Si recibes una pelota y logras atraparla sin que se caiga, ¿Qué acción solidaria podrías hacer por un compañero que ya fue eliminado? ❖ Presentan el propósito de la sesión de aprendizaje para promover la convivencia sana: - La docente presenta el propósito escrito en un cartel y lo coloca de manera visible en la pizarra: Hoy participaremos en el juego "matagente" para fortalecer nuestra agilidad, respetando las reglas, mostrando empatía al ayudar a los compañeros y conviviendo de forma sana y divertida" 		
DESARROLLO 9: 45 am	Gestión y Acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reciben indicaciones claras para trasladarse de forma segura al patio. - La profesora explica la importancia de cuidar el cuerpo propio y el de los demás, recordando que la pelota de trapo es suave, pero se debe lanzar con cuidado. - Los niños salen del aula caminando de manera ordenada hasta ubicarse en el área de juego asignada. ❖ Observan la demostración práctica de las reglas del juego. - La maestra, con el apoyo de otra docente o un estudiante, se ubica en los extremos del campo para hacer un ejemplo visual de cómo se lanza y cómo se esquivo la pelota de forma correcta. ❖ Reciben y validan las instrucciones y reglas del juego "Matagente". 	Pelota de plástico o trapo (suave), Patio	15 min.

		<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica detalladamente las reglas basándose en el cartel de acuerdos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Los lanzadores ("Mata gentes"): Se colocan dos alumnos en los extremos del campo con la misión de lanzar la pelota suavemente de lado a lado para tocar a los compañeros del centro. 2. Los esquivadores: Todo el resto del grupo se ubica al centro del campo y debe correr, agacharse o saltar para escapar de la pelota, estando prohibido empujarse. 3. El "Quenchi": Si un niño del centro atrapa la pelota firmemente con sus manos contra su estómago sin que toque el suelo, gana una "vida". Puede usarla para salvarse si luego le cae la pelota, o mostrar empatía usándola para hacer regresar al juego a un compañero eliminado. 4. El último jugador: Cuando queda un solo niño en el centro, los lanzadores tirarán la pelota contando las esquivadas hasta llegar a la edad de ese jugador (ej. 6 o 7 años). Si logra esquivarlas todas sin ser tocado, ¡salva a todo su grupo! y todos regresan contentos al campo. 5. Quien sea tocado por la pelota de forma directa pasará pacientemente a los extremos a apoyar en los lanzamientos en la siguiente ronda. <p>❖ Ejecutan el juego colectivo demostrando agilidad y compañerismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes inician el juego moviéndose con alegría y agilidad por el espacio delimitado. - Practican la empatía celebrando los "Quenchis" y apoyando activamente a los amigos que vuelven a ingresar al campo. - La docente monitorea constantemente a todo el grupo para que se mantenga el orden, se use correctamente la pelota suave, se esquite con cuidado sin tropezar y se acepten los resultados y cambios de roles de 		
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

		manera armoniosa, evitando riñas o discusiones.		
CIERRE 10:00 am	Evaluación y Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> - Se propicia la reflexión sobre el respeto a las reglas y la empatía. - Se pregunta a los estudiantes: ¿Qué juego hemos desarrollado hoy?, ¿Hemos jugado respetando las reglas de no empujar y aceptar cuando nos tocaba la pelota?, ¿Cómo se sintieron cuando un compañero usó el "Quenchi" para salvar a otro?, ¿Cómo fue nuestra convivencia durante el juego en el patio? - Realizan la metacognición sobre la convivencia armónica. - Los niños responden: ¿Para qué nos sirve aprender a aceptar los resultados de los juegos sin enojarnos?, ¿Cómo nos ayuda la empatía a ser mejores compañeros de aula? - La docente finaliza la sesión consolidando la experiencia: Cada día debemos tratarnos con mucho respeto y empatía, valorando nuestras fortalezas y aceptando nuestras debilidades. Compartir juegos divertidos y ayudarnos cuando fallamos nos conducirá siempre a una mejor convivencia en nuestra escuela. 	Voz humana	5 min .

DIARIO DE CAMPO 6

OBSERVACIÓN PARTICIPATIVA	
Nombre del juego	Jugamos a “Matagente”
Observadoras	Barboza Castillo, María Bety Oblitas Ventura, María Liduvina
Fecha	Lunes 02 octubre del 2023
Lugar	I.E. N° 16002
NARRACIÓN (Registro)	REFLEXIÓN (Análisis e interpretación)
<p>La actividad se inició el lunes 02 octubre del 2023, con la participación de 30 estudiantes de primer grado “C” de Educación primaria de la Institución Educativa N° 16002, Pueblo Nuevo – Jaén, como parte de la muestra para la aplicación del trabajo de investigación.</p> <p>La maestra empezó la actividad a las 9: 30 de la mañana mostrándoles una imagen de unos niños y niña con un balón jugando mata gente.</p> <p>Luego realiza preguntas: ¿Qué observan?, ¿Qué estarán haciendo los niños? ¿Qué juego estará realizando? ¿Cómo se jugará solo o en equipo?, ¿cuántos integrantes creen que participarán?, ¿Alguna vez has jugado ese juego? ¿Cómo lo hiciste?</p> <p>La maestra propone jugar matagente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Salen al patio y se eligen dos personas que se ubicarán en los extremos y tiran la pelota (para hacer la demostración se pide apoyo a una docente) ✓ El resto de jugadores se pondrán en medio y deberán escapar de la pelota esquivándolas. ✓ Si alguno de los participantes recibe un pelotazo en el cuerpo, sale de la fila de juego”. ✓ ¡Si recibes la pelota de lleno con las manos y las pegabas al estómago se decía “QUENCHI!” y eso te daba opción a que entre un compañero que haya salido o tener 1 vida más (oportunidad a que te caiga la pelota) ✓ Cuando queda 1 solo Jugador para eliminar se cuenta las equivalencia de su edad de ese jugador, si lo esquivaba todo, sus compañeros vuelven a jugar. 	<p>La actividad da un cierre perfecto demostrando que aprender a jugar es aprender a vivir en armonía. Al proponer el juego "Matagente", la maestra no solo buscaba que los niños y niñas corrieran, sino que practicasen la solidaridad. La regla del "¡Quenchi!", donde un niño podía salvar a un compañero eliminado, transformó el juego en un acto de generosidad: ya no se trataba solo de salvarse uno mismo, sino de ayudar a los demás a volver a la diversión.</p> <p>En el patio, el ambiente fue de pura alegría. A pesar de ser un juego de eliminación, no hubo peleas ni discusiones. Los niños demostraron que ya habían interiorizado las lecciones de los días anteriores, manteniendo el orden y respetando las reglas con madurez. La emoción de proteger al último jugador y celebrar el regreso del equipo mostró que los estudiantes ahora valoran más el éxito colectivo que el individual.</p> <p>Al final, la maestra confirmó que hubo un cambio real en el grupo. Al felicitarlos, resaltó que la mayoría ya no solo juega, sino que sabe convivir. La experiencia dejó claro que, cuando hay reglas aceptadas por todos y un espíritu de equipo, el salón de clases se convierte en un lugar más unido, persistente y, sobre todo, feliz.</p>

<p>En este juego los niños demostraron alegría, se divirtieron mucho, estaban contentos sin pelear ni discutir.</p> <p>Luego termino el juego los estudiantes pasaron al aula junto a su maestra y ella les planteo las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué les pareció el juego?, ¿se divirtieron? ¿Les gusto?</p> <p>Todos los niños estuvieron alegres, contentos, con mucha emoción y con ganas de volver a jugar otra vez.</p> <p>La maestra felicita a los estudiantes por su persistencia en el juego y por saber trabajar de manera colectiva. Y también por seguir las reglas y no causar desorden jugando todos unidos en equipo, hasta este momento una gran mayoría de estudiantes aprendieron a jugar los diversos juegos propuestos y se puede notar cambien en su convivencia.</p>	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

ANEXO 04

HALLAZGO 1

Tabla 1

Hallazgo encontrado al procesar los diarios de campo de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 16002 - Pueblo Nuevo - Jaén

CATEGORÍA DE ANÁLISIS	DIARIOS DE CAMPO		HALLAZGOS 1
	DIARIO 1	DIARIO 2	
DIARIOS DE CAMPO	“Miss ya es hora de recreo, cuánto falta” pero la maestra les responde todavía, hay que terminar nuestras actividades.	“¿Miss ya terminamos, ya va ser hora del recreo, cuánto falta?”	Exigencia del cumplimiento de sus actividades escolares por parte de la docente/ Insistencia de un grupo de estudiantes por salir al recreo antes del tiempo establecido

Nota: tabla derivada de la matriz de los diarios procesados.

HALLAZGO 2

Tabla 2

Hallazgo encontrado al procesar los diarios de campo de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 16002 - Pueblo Nuevo - Jaén

CATEGORÍA DE ANÁLISIS	DIARIOS DE CAMPO		HALLAZGOS 2
	DIARIO 2	DIARIO 5	
DIARIOS DE CAMPO	se les pide que lean solo con la vista, pero se nota que algunos niños no logran estar en silencio y realizar la lectura, haciendo un alto a la actividad por parte de la maestra y hacerles recordar las normas de convivencia.... buscar pelea, pero fueron informados a su maestra por parte de la tutora del 1° grado “A”, la maestra les pidió que le cuenten que fue lo que había sucedido y les aconsejo...	Reiteración constante de la docente para el cumplimiento de sus actividades académicas a los estudiantes /Apresuramiento de estos en realizar las tareas por salir al recreo

Nota: tabla derivada de la matriz de los diarios procesados.

HALLAZGO 3

Tabla 3

Hallazgo encontrado al procesar los diarios de campo de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 16002 - Pueblo Nuevo - Jaén

CATEGORÍA DE ANÁLISIS	DIARIOS DE CAMPO				HALLAZGOS 3
	DIARIO 2	DIARIO 3	DIARIO 4	DIARIO 5	
DIARIOS DE CAMPO	no están invitadas a jugar en ese momento se fomenta el conflicto, las niñas patean y empujan a sus compañeros, pero las niñas salen lastimadas y van llorando van a darle quejas a su maestra...	.. La docente se da cuenta de lo sucedido y les llama la atención y diciéndoles porque hacen eso...	... romper las flores y terminan rompiendo sus uniformes y dañando la naturaleza, además cuando tiene el uniforme roto sus compañeros se burlan de ellos ocasionando peleas y discusiones entre ellos...	... una botella y empezaron a jugar con ella simulando una pelota y lo patearon a un grupo de niñas que estaban jugando cerca de ellos y las hicieron llorar...	Exigencia del respeto a sus compañeras durante el recreo por parte del docente/ agresión a las niñas y exclusión durante el juego en recreo por parte de los niños

Nota: tabla derivada de la matriz de los diarios procesados.

HALLAZGO 4

Tabla 4

Hallazgo encontrado al procesar los diarios de campo de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 16002 - Pueblo Nuevo - Jaén

CATEGORÍA DE ANÁLISIS	DIARIOS DE CAMPO		HALLAZGOS 4
	DIARIO 3	DIARIO 5	
DIARIOS DE CAMPO	Los niños en la hora del recreo fueron al baño de las niñas para echarles agua y mojarlas, ocasionando malestar en sus compañeras...	Luego ellos se fueron a jugar nuevamente, cuando jugaban encontraron una botella y empezaron a jugar con ella simulando una pelota...	Exigencia del respeto a sus compañeras durante el recreo por parte del docente/ agresión de los niños e invasión de espacios de las niñas (baños) durante el recreo

Nota: tabla derivada de la matriz de los diarios procesados.