

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**  
**SANTA ROSA – CUSCO**



PROGRAMA: EDUCACIÓN PRIMARIA

**“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE 5  
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SANTA MARÍA DE  
ARAHUAY DE SANTIAGO – 2023”**

Línea de Investigación:  
ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA PRESENTADO POR:

Margot Zamata Gutierrez

Yanet Zamata Gutierrez

**Asesor:** Zito Delgado Urrutia

PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN  
INICIAL

**CUSCO-PERÚ**

**2023**

## ÍNDICE

CAPITULO I.....	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.1. Descripción del problema.....	4
1.2. Formulación del problema.....	5
1.3. Objetivos de la investigación.....	5
1.3.1. Objetivo general.....	6
1.3.2. Objetivos específicos.....	6
1.4. Justificación e importancia del estudio.....	6
1.5. Delimitación de la investigación.....	7
1.6. Limitación de la investigación.....	7
CAPÍTULO II.....	8
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	8
2.1. Antecedentes de la investigación.....	8
2.2. Bases teórico-científicas.....	15
2.2.1 Los juegos didácticos.....	15
2.2.1.1. Concepto de juego.....	15
2.2.1.2. Importancia del juego didáctico.....	17
2.2.1.3. Características de los juegos didácticos.....	17
2.2.1.4. Características de los juegos didácticos.....	19
2.2.2 Convivencia Escolar.....	20
2.2.2.1. Definiciones.....	20
2.2.2.2. Los cambios en el acceso a la información.....	22
2.2.2.3. Teoría social cognitiva de Bandura base para convivencia escolar.....	25
2.2.2.4. Tipos de convivencia.....	27
2.2.2.5. Normas de Convivencia o Normas Institucionales.....	28
2.3. Definición de términos.....	31
CAPÍTULO III.....	33
MARCO METODOLÓGICO.....	33
3.1. Hipótesis de la investigación.....	33
3.1.1. Hipótesis central o general.....	33
3.1.2. Hipótesis específica.....	33
3.2. Variables de la investigación.....	33
3.2.1. Variable independiente:.....	33
3.2.2. Variable dependiente.....	33
3.2.3. Operacionalización de variables.....	34

3.3. Método de investigación. ....	36
3.3.1. Enfoque de investigación.....	36
3.3.2. Tipo de investigación.....	36
3.3.3. Alcance o nivel de investigación.....	36
3.3.4. Diseño de investigación.....	37
3.4. Población y muestra de estudio. ....	37
3.4.1. Población. ....	37
3.4.2. Muestra. ....	38
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	38
3.5.1. Técnica de recolección de datos. ....	38
3.5.2. Instrumento de recolección de datos. ....	38
3.6. Técnicas de procesamiento de datos.....	39
3.7. Aspectos éticos.....	39
ASPECTO ADMINISTRATIVO .....	41
4.1 Cronograma de actividades.....	41
4.2 Presupuesto de la investigación.....	41
4.3 Financiamiento.....	43
4.4 Control y evaluación del proyecto. ....	43
Referencias .....	43

## CAPITULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1. Descripción del problema.

El actual momento en que se encuentra nuestro país, se ve reflejada en las aulas de clase (desarraigo, soledad, abandono, crisis personal, intolerancia) son solo algunos de los referentes que producen efectos colaterales en el comportamiento de los estudiantes. Es frecuente encontrar en las aulas del nivel inicial, que remiten a acciones de hecho; las cuales se tipifican actualmente como agresiones verbales y físicas, actos de violencia, que si bien, siempre han existido, actualmente son focalizadas y se constituyen en una significativa preocupación, tanto para las autoridades educativas, como para la sociedad en general. Pero no solo la violencia interpersonal, sino la derivada de ella se manifiesta en las aulas, en tal sentido, también existen violencias de: género, raza, religión y de opción sexual, entre otras.

En el contexto actual del sector educativo se observa como: los establecimientos educativos son la amalgama, el reflejo de las necesidades sociales de un país; en las instituciones educativas iniciales en su mayoría de estratos de clase media y media baja, una población educativa en la cual convergen los deseos de triunfo, los ideales, los sueños, las esperanzas; con la frustración, necesidad y escasez. Los niños que buscan en la educación una oportunidad de ganarle la partida al hambre y la miseria, ven en la educación la respuesta a la desigualdad social en la que subyacen.

En el trabajo pedagógico diario con los niños se han identificado factores que dificultan el éxito de la convivencia escolar y que merecen ser investigadas, para evitar el detrimento de la mejora de la calidad educativa, en conformidad con uno de los objetivos estratégicos que contempla el Proyecto Educativo Nacional al 2021 "Estudiantes e instituciones que logran aprendizajes pertinentes", lo que se traduce en que los docentes deben estar bien preparados para enseñar y los estudiantes tienen derecho de lograr aprendizajes de calidad.

Formar una generación para la convivencia y la democracia, es del desafío planteado para la educación en nuestro entorno, desde dichas problemáticas surgen diversos cuestionamientos que si las instituciones educativas estar preparadas desde sus currículos para enfrentar el cúmulo de influencias de los más-media para dar respuesta a los nuevos ideales, proyectos y expresiones culturales de los niños, de ser ello necesario, entonces se precisa de estudios y reflexiones que permitan diseñar

herramientas didácticas y metodológicas, las cuales generen a su vez nuevas formas de convivencia escolar, eviten tener que recurrir a medidas de choque de carácter judicial, que en la mayoría de los casos no forman si no que reprimen. Es necesario insistir en que las situaciones de comportamiento de los estudiantes, por perturbadoras que sean, tienen que estar mediadas por principios que superen la realidad social con la cual se enfrentan.

Es así que una buena cantidad de docentes piensan que la motivación es un elemento clave para el aprendizaje óptimo de un área curricular en particular. Por eso, hoy se entiende que los factores afectivos, dentro de los cuales se encuentra la motivación, no pueden aparecer desvinculados de los factores cognitivos, que son los que tradicionalmente se han visto privilegiados en las aulas de clase; de ahí se desprende la idea de desarrollar el presente trabajo de investigación.

## **1.2. Formulación del problema.**

### **Problema general**

¿De qué manera influye la aplicación de los juegos didácticos en la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahuay de Santiago – 2023?

### **Problemas Específicos**

- ¿De qué manera influye la aplicación de los juegos didácticos en la convivencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahuay de Santiago – 2023?
- ¿De qué manera influye la aplicación de los juegos didácticos en la participación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahuay de Santiago – 2023?
- ¿De qué manera influye la aplicación de los juegos didácticos en la cooperación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahuay de Santiago – 2023?

## **1.3. Objetivos de la investigación**

### **Delimitación de objetivos.**

### **1.3.1. Objetivo general.**

Determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahuay de Santiago – 2023.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Describir la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la convivencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahuay de Santiago – 2023.
- Describir la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la participación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahuay de Santiago – 2023
- Describir la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la cooperación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahuay de Santiago – 2023.

## **1.4. Justificación e importancia del estudio.**

Nuestro trabajo se justifica en el hecho de ver que en el mundo moderno y a través de los cambios sociales del contemporáneo, motivados casi siempre por la mayor o menor influencia de los intereses políticos y económicos, además por la omnipresencia de empresas multinacionales o por la globalización de los aspectos de la vida social, económica y política, se ha dado lugar a un sistema de valores cuyos principales determinantes son la competitividad y el individualismo.

Los procesos de socialización tienen una influencia vital para la educación no solo en las instituciones sino en la vida cotidiana en general. La socialización que también tiene influencia en la educación se manifiesta como un constante reconocimiento y readaptación al entorno; en sus palabras: adecuaciones y readecuaciones del individuo al grupo y luego al sistema. Así el aprendizaje es percibido como el grupo de procesos con los cuales un actor social aprende nuevos valores, nuevas orientaciones de pensamiento, nuevas ideas y perspectivas, y por supuesto también diferentes motivaciones expresivas, así como medios físicos para fomentar estos intereses.

Nuestro trabajo de investigación asume importancia en que la incorporación de los juegos didácticos a la institución educativa inicial es un camino que tiene ya un recorrido en los colegios de la localidad, por lo que se cuenta con algunos recursos disponibles, así que el reto se enfoca ahora en el uso y apropiación que se hace de

estos recursos en el currículo para favorecer los aprendizajes. Para construir una caracterización y lograr la definición de estrategias para el uso y apropiación de los juegos didácticos se debe indagar por factores asociados a esta integración que enriquecen el proceso de aprendizaje de los estudiantes entre los que están, la actitud y cualificación de los docentes en manejo de estas estrategias, el currículo que construye la institución y la disposición de uso de la motivación como estrategia de aprendizaje con los que cuenta cada institución educativa inicial.

#### **1.5. Delimitación de la investigación.**

La delimitación de nuestro proyecto está enmarcada en el distrito de Santiago, ya que la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahua se encuentra en ese sector, con ello podemos aplicar nuestros instrumentos para poder recoger la información que deseamos.

#### **1.6. Limitación de la investigación.**

Una de las limitaciones que hemos encontrado es acerca del acceso de nosotras a la institución educativa, ya que muchas docentes y directoras se sienten recelosas por el ingreso de personas al jardín, por el temor a contagiar a los estudiantes y regresar al aprendizaje remoto.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

#### 2.1. Antecedentes de la investigación.

##### **Antecedentes Internacionales**

Encalada (2019), realiza la investigación “Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la escuela de Educación Básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la comunidad de Vendeleche, del Cantón Cañar, año lectivo 2018-20219” – Ecuador cuyo objetivo es elaborar un manual de actividades lúdicas como estrategia que permitan el desarrollo de aprendizaje de las nociones básicas de cantidad y número en los estudiantes de nivel Inicial 2, el diseño de investigación es un enfoque cualitativo y cuantitativo. El primero referente a la aproximación conceptual y el posterior entendimiento sobre la falta de conocimiento de las estrategias lúdicas para el desarrollo de las nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, así como el desarrollo de este problema y la manera en que se deberían o podría tratar de modo que se pudieran evitar situaciones de falta de aprendizaje, u otros que se podrían dar en el contexto del aula. El enfoque con el que se trabajó fue cuantitativo mediante la utilización del método hipotético- deductivo basado en todo el material empírico que se recolectó a través de fichas de observación y trabajos que realizaron los niños, esto permitió recopilar, identificar y registrar a los resultados de los cuales dependió la validez y confiabilidad de este estudio.

Es importante contar con una propuesta metodológica para orientar a los docentes y fortalecer su trabajo, al mismo tiempo que se motiva a los estudiantes el aprendizaje mediante estrategias lúdicas, en este caso, para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2. Llegando a las siguientes conclusiones: El aprendizaje de los niños sobre nociones de cantidad y número constituye un proceso activo y progresivo; activo porque se consigue a través de la acción que el niño obtiene sobre los elementos del ambiente que le rodea y progresivo porque las acciones que realizan se van haciendo más complejas. Por esta razón, los docentes de educación inicial inician este proceso facilitando a los niños varios objetos y acciones. La aplicación de estas estrategias por parte del docente permitió al estudiante ser el actor principal de su propio aprendizaje, experimentando, descubriendo el porqué de las cosas, aprendiendo de una manera divertida y haciendo de la matemática un área más agradable.

Comentario:

Este trabajo de investigación nos sirve para nuestro estudio, detalla en las conclusiones que el aprendizaje de los niños sobre nociones de cantidad y número constituye un

proceso de acción que el niño obtiene sobre los elementos del ambiente que le rodea y dichas acciones que realizan se van haciendo más complejas. Los niños y niñas realizan su aprendizaje, experimentando, descubriendo de forma autónoma, aprendiendo de una manera divertida y haciendo de la matemática un área más agradable.

Londoño, Pérez y Valerio (2018), realiza la investigación “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa Honh F. Kennedy”, efectuada en la universidad Santo Tomas - Cau-Sincelejo – Colombia; cuyo objetivo es aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John F. Kennedy, su metodología de investigación tiene un enfoque cualitativo llegando a las siguientes conclusiones: Llevar a cabo este proyecto de grado “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John f. Kennedy ” fue una idea que surge de la necesidad de ciertos niños y niñas de una institución que de una u otra manera nos abrieron sus puertas para que mitigáramos las debilidades en cuanto a las estrategias o metodología que las docentes de este plantel educativo utilizan para desarrollar o llevar a cabo sus actividades que están desmotivando o están ayudando a que los estudiantes pierdan el interés por estudiar. Es por esto que nos dimos a la tarea de investigar las diferentes variables, miradas, perspectivas que son fundamentales e influyentes en este proceso. Por tal razón la finalidad de este trabajo fue lograr desarrollar y poner en práctica nuestro objetivo general el cual era aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John F. Kennedy. También suministrar o regalar todos esos conocimientos nuevos adquiridos durante nuestra preparación que para esta docente servirán de base para su buena labor que realiza desde sus conocimientos y que pueda fortalecer con todas las actividades que se llevaron a cabo durante este proceso.

Comentario:

Por medio de este proyecto de investigación se pudo confirmar que el juego es una de las herramientas más importante en el aprendizaje de los niños ya que los niños y niñas están más motivados a aprender, es un medio que se utiliza como diversión y disfrute para la participación de cada uno de ellos o como herramienta educativa, puesto que con la implementación del juego como estrategias de enseñanza y aprendizaje se

logra despertar su interés con el objetivo de generar mejores resultados en el aprendizaje de los niños y niñas.

Arévalo y Carreazo (2016), realiza la investigación “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín”, efectuada en la universidad de Cartagena (cread), llegando a las siguientes conclusiones: Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo. El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

#### Comentario

El juego es una herramienta de aprendizaje innata en la que se produce un proceso interactivo y de comunicación con el entorno natural y con otras personas. La relación que se da, a través del juego, entre niños o entre niños y adultos los llevará a los más pequeños a entender y comprender qué pasa en el mundo en que vivimos.

Jugar es importante porque no sólo proporciona confianza en uno mismo, sino que esta acción da placer y satisfacción a quien la lleva a cabo. Jugar permite al niño o niña desarrollar aspectos psíquicos, físicos y sociales mientras experimenta sus emociones y expresa sus sentimientos. Jugar nos hace ganar seguridad y nos ayuda a crear una imagen positiva de nosotros mismos porque descubrimos qué podemos hacer y hasta dónde podemos llegar.

Cifuentes y Barboza (2017) realizan la investigación: Estudio cualitativo sobre la convivencia escolar en el grado transición: abordajes y aprendizajes, desarrollado en la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá, cuyo objetivo fue de Comprender la convivencia en el grado transición de la Institución Educativa Distrital Brazuelos y las formas de abordaje por los diferentes actores educativos, con el propósito de derivar aprendizajes que permitan el fortalecimiento de los procesos de convivencia en la

institución; arribando a las siguientes conclusiones: Al finalizar el análisis de la información arrojada por los diferentes actores e instancias educativas del Colegio Brazuelos IED, es importante recordar el objetivo de la investigación propuesto. En este sentido, comprender los procesos de convivencia en grado transición, implicó acudir a la caracterización de las relaciones de los niños y las niñas, la manera como la institución la está abordando y los posibles aprendizajes que se derivan de estas interacciones. Al mismo tiempo, en este apartado se encuentra la síntesis de la respuesta de ejercicio investigativo que permitió identificar las diferentes maneras como la Institución Educativa Distrital Brazuelos IED aborda los procesos de convivencia de los niños y las niñas del grado transición y los aprendizajes que de allí se derivan.

#### Comentario

Esta investigación aporta a nuestro estudio en que se observa por parte de la maestra de transición un manejo autónomo e independiente de la convivencia, lo que significa que si bien, cuenta con la aprobación de la institución, no tiene prescripciones a seguir para su grado específico a partir del Manual de Convivencia o de los documentos directrices de la institución educativa. Esta situación pone una alerta en las instituciones educativas en cuanto podría derivarse que este grado no cuenta aún con la visibilidad que requiere dentro de los demás grados escolares. Dicho de otra manera, puede reportarse una ausencia de abordaje explicitado y diferenciado para el grado y en general para la educación inicial en el Manual de convivencia.

#### **Antecedentes Nacionales**

Oliveira Guerra (2017), realiza la investigación “El Juego como estrategia didáctica para adquirir la noción de número en el área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160- Mi Primer Aprendizaje - Caballo Cocha” – Mariscal Ramón Castilla departamento de Loreto, efectuada en la UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO, cuyo objetivo es demostrar la eficacia de la aplicación del juego como estrategia didáctica para lograr la adquisición de la noción de número en el área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160 – Caballo Cocha- 2017, su metodología es una Investigación pre experimental. Cuyo diseño es el de los grupos aleatorios con pre test y post test llegando a las siguientes conclusiones: Se evaluó los conocimientos básicos matemáticos a través de un Pre- Test a niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160 – Caballo Cocha- 2017 y el resultado es:

Grupo Experimental (Salón Blanco): A = 12%; B= 29% y C= 60% (Tabla N° 1) Grupo Control (Salón Rojo): A = 16%; B= 20% y C= 64% (Tabla N° 4) .Se aplicó el juego como estrategia didáctica para lograr la adquisición de la noción de número del área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160 –Caballo Cocha- 2017. Se evaluó la eficacia del juego como estrategia didáctica para lograr la adquisición de la noción de número del área de matemática a través de un post test a niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160 –Caballo Cocha- 2017., El resultado fue: Grupo Experimental (Salón Blanco): A = 48%; B= 40% y C= 12% (Tabla N° 2) Grupo Control (Salón Rojo): A = 16%; B= 36% y C= 48% (Tabla N° 5)

Comentario:

Este trabajo de investigación nos sirve para nuestro estudio realizado por los maestrillos en la investigación, detalla sus conclusiones se evaluó los conocimientos básicos matemáticos a través de un Pre- Test a niños y niñas llegando a aplicar los juegos y la evaluación de la eficacia del juego como estrategia didáctica para lograr la adquisición de la noción de número del área de matemática a través de un post test a niños y niñas de 5 años.

Fernández (2019) realiza la investigación: “Nivel de convivencia escolar en los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial 019 Montegrande, Jaén, efectuada en la Universidad Particular de Chiclayo, cuyo objetivo fue de determinar el nivel de convivencia escolar que presentan los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 019, Montegrande, Jaén, en el año 2018; arribando a las siguientes conclusiones: Los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 019, Montegrande, Jaén, muestran un nivel medio de convivencia escolar, equivalente al 95,5%. Los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 019, Montegrande, Jaén, muestran un nivel medio de convivencia democrática, equivalente al 81,8%, bajo 13,6% y alto 4,5%. Los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 019, Montegrande, Jaén, muestran un nivel medio de experiencia emocional, equivalente al 81,8%, bajo 9,1% y alto 9,1%.

Comentario

El presente trabajo de investigación aporta a nuestro estudio en que se determinó el nivel de convivencia escolar que presentan los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 019, Montegrande, Jaén aportando a nuestra investigación.

## **Antecedentes locales**

Tuni y Ccayahuallpa (2017), realiza la investigación “El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco, efectuada en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, llegando a las siguientes conclusiones: El juego libre en sectores brinda espacios a los niños y niñas de cinco años de edad para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Demostrándose que al ejecutar la aplicación del juego libre en sectores todos los niños y niñas aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir y consolidar sus aprendizajes. Como consecuencia de la intervención de distintos aspectos o dimensiones se ha mejorado o controlado el comportamiento: antes, durante y después de la ejecución del juego libre en sectores los niños han propiciado y desarrollado el cuidado, guardado de los materiales, así como el respeto para con sus compañeros. Es decir, el empleo de normas de convivencia se ha formulado, desarrollado y puesto en práctica en el momento del juego libre en sectores siendo este un factor muy importante en el respeto a la persona o sus compañeros en todas sus dimensiones (habla, física, participación, cooperación, etc.). Por tanto, favorece positivamente el inculcar valores sociales en niños del II ciclo con la inserción o puesto en práctica diaria del juego libre en sectores. Con referencia al aprendizaje en la educación tiene que ser de carácter significativo para que el conocimiento que se adquiere tenga trascendencia en la vida del individuo, ya que este implica la asociación de conocimientos previos con la experiencia o el concepto del presente y como producto la aplicación de este ante una situación o acción futura como respuesta al estímulo del medio externo, por lo que es de vital importancia la correcta participación del educador por medio de la planeación de estrategias que permitan al alumno crear su conocimiento y la disposición de educando para la correcta asimilación del nuevo aprendizaje y así este tenga relevancia en su vida. Es por ello que los niños y niñas han incrementado o mejorado en el proceso de asimilación de conceptos e indicadores de razonamiento, comprensión, oralidad y expresión. En el aspecto concreto, gráfico, simbólico los niños incrementan sus habilidades en su aplicación, así como desarrollan el nivel de escritura.

### **Comentario**

Conforme los niños van creciendo, sus juegos van cambiando. Inicialmente los niños exploran su entorno a través de estímulos que perciben por medio de sus sentidos a través del juego el niño adquiere diferentes comportamientos sociales y desarrolla

aspectos de su personalidad que, posteriormente, tendrán una repercusión práctica en su día a día cuando sea un adulto: cooperando, reflexionando o transformando. El juego es el espejo del desarrollo y el aprendizaje donde un niño refleja el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados por éste. El juego muestra hasta dónde ha llegado un niño y qué está a punto de lograr.

Luna (2018) realiza la investigación: Gestión educativa y convivencia escolar en la Institución Educativa N° 51006 "Túpac Amaru" – Santiago – Cusco, 2018, efectuada en la Universidad César Vallejo filial Cusco, cuyo objetivo fue de existe relación directa y significativa entre la gestión educativa y la convivencia escolar en la Institución Educativa N° 51006 "Túpac Amaru" – Santiago – Cusco, 2018; arribando a las siguientes conclusiones: Se afirma que existe una correlación entre las variables gestión educativa y convivencia escolar, con un coeficiente de correlación de 0.494 y 0.000 de significancia; valores que muestran una asociación positiva, moderada y significativa. Dando a entender que un porcentaje de las unidades de estudio la califican de manera semejante y que dichas variables están muy asociadas. Se afirma que existe una correlación entre la dimensión planeamiento y la variable convivencia escolar, con un coeficiente de correlación de 0.412 y 0.001 de significancia; valores que muestran una asociación positiva, moderada y significativa. Dando a entender que un porcentaje de las unidades de estudio la califican de manera semejante. Se afirma que existe una correlación entre la dimensión organización y la variable convivencia escolar, con un coeficiente de correlación de 0.526 y 0.000 de significancia; valores que muestran una asociación positiva, moderada y significativa. Dando a entender que un porcentaje de las unidades de estudio la califican de manera semejante.

Comentario

El presente trabajo de investigación aporta a nuestro estudio en que se afirma que existe una correlación entre la dimensión planeamiento y la variable convivencia escolar, con un coeficiente de correlación de significancia; valores que muestran una asociación positiva, moderada y significativa. También por las destrezas y habilidades que en este salón pueda existir las cuales no son lo suficientes en el desarrollo académico y esto también porque existe mayor cantidad de alumnos de sexo masculino donde aún no han podido desarrollar su inteligencia emocional la cual también influye en su rendimiento académico.

## **2.2. Bases teórico-científicas.**

### **2.2.1 Los juegos didácticos**

#### **2.2.1.1. Concepto de juego**

Son muchos los autores que hablan del juego y también los que lo consideran un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la de los niños. La mayoría de los autores consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural.

Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea.

Para Hermosa (2015) el juego es una actividad inherente a los niños, que les proporciona entretenimiento y satisfacción, por lo que considera que es importante y vital que se sistematice para ser incorporada en los procesos pedagógicos, en razón de que su componente lúdico atrae la atención y la motivación de los niños y de las personas en general.

Este autor considera importante que en el sistema educativo se utilicen los juegos como recursos metodológicos, en razón de que para los niños representa su mundo, es decir, que los niños se abocan íntegramente a jugar, por ello es que existen problemas a la hora de viabilizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, cuando no se hace uso de esta actividad en las sesiones de aprendizaje.

Las sesiones de aprendizaje que se implementan en el nivel inicial, si bien es cierto consideran componentes lúdicos en el desarrollo de la clase, no son efectivas, porque las actividades lúdicas no tienen un propósito definido, es decir, se apela a este tipo de actividad, solo para asegurar que el niño esté ocupado en algo, pero no tiene un fin didáctico definido.

Según Monereo (2015) el juego es: una actividad lúdica que permite organizar estrategias y procedimientos que demandan el uso de la creatividad y la imaginación, en la que no se establecen reglas rígidas, sino que se adecuan a las circunstancias, lo que hace que su práctica sea divertida, interesante y placentero, por lo que es pertinente su

implementación como estrategia didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje (p. 93).

Lo que caracteriza a los juegos en la infancia es su versatilidad para cambiar las reglas de juego, lo que estimula la creatividad y la inventiva de los niños, razón por la cual es necesario que las profesoras de aula tengan la posibilidad de sistematizarlas para incorporarlas estratégicamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje, beneficiando de esta manera el aprendizaje de los niños, porque garantiza el incremento de los niveles de motivación y participación en las sesiones de aprendizaje.

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo) (Jean Piaget, 1956).

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el

niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño (Vigotsky, 1924).

#### **2.2.1.2. Importancia del juego didáctico**

Allvé, (2003) Comenta que la importancia del juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas. A través del juego el alumno revela al educador, el carácter, defectos y virtudes; además hace que se sientan libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades. A través del juego se pueden comunicar muchos principios y valores como la generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo y más; por lo anterior los juegos educativos son importantes para los alumnos porque durante el juego el estudiante inicia animado, ejercita el lenguaje, se adapta al medio que le rodea, descubre nuevas realidades, forma el carácter y contribuye a desarrollar la capacidad de interacción y enseña a aprender y demuestra lo que ha aprendido (p. 23).

Los docentes podemos sugerir a un niño y/o niña que juegue a tal o cual cosa, se le puede estimular a que juegue con otros niños y niñas, pero cuando tal estímulo es tan fuerte que lleva al niño y/o niña a jugar sin tener ganas el juego pierde su carácter educativo y hasta puede considerarse un elemento negativo.

#### **2.2.1.3. Características de los juegos didácticos**

Aragón, (2003) menciona que los juegos presentan distintas características que se deben tener en cuenta a la hora de efectuarlos como: Las edades, el lugar, los materiales y el ritmo. Pues forman parte de la mística del juego por lo que es importante considerarlas y realizarlas paso a paso (p. 12).

Por otra parte, Morín (2008), refiere que la esencia del juego es divertirse y dar lo mejor de cada uno sin pensar en ganar, pues es importante aprender a ganar sin que los demás noten que se ha perdido,

y para ello menciona siete características primordiales que deben poseer los juegos (p. 56); las cuales se describen a continuación:

- Ambientación: Este fenómeno es muy difícil de desarrollar, puesto que el animador debe tener la plena convicción del juego que explicará, el dominio del grupo, la manera de dirigirlo y la seguridad de sí mismo para lograr la participación activa y dinámica de todos los alumnos.

- Las edades: Para los niños se recomiendan juegos muy alegres, con mucha imaginación (el niño juega a todo), con adolescentes deben practicarse juegos de competitividad, de destreza y alegres, con los jóvenes, juegos de razonamiento, de habilidad pasiva y con adultos juegos tranquilos, con cantos movidos.

- Estudio previo: Es la primera fase del escalafón. En ella se establecen las estrictiones y ejecución de todos los juegos.

- Preparar un juego: Una vez hecho el estudio se comienza con una lluvia de ideas que contiene como fin la elección de los mejores juegos que deberían ser originales o innovadores. Al finalizar la elección se ponen en práctica todos los puntos anteriores. Sin perder de vista ninguno de ellos.

- Ensayo: afirma que se deben ensayar muy bien los pasos y la explicación que se dará del juego repitiéndolo oralmente o en el interior. En esta instancia se procura la obtención de todo lo que se precise.

- Realización: La realización es la implementación misma del juego.

Para el niño y la niña el juego o actividad lúdica es parte fundamental de su vida, en ella se desarrolla como individuo en la recreación, probándose y reafirmandose en todas sus capacidades.

La característica más resaltante que aparece en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando. Es esta característica que vale la pena tener presente cuando se piensa en el uso de los juegos como estrategia pedagógica.

#### **2.2.1.4. Características de los juegos didácticos**

Según Ortiz y Hernández (2002), los juegos tienen las siguientes características:

- Despiertan el interés profesional hacia las asignaturas técnicas y la especialidad; provocan la necesidad profesional de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades profesionales del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas técnicas; exigen la aplicación de los conocimientos técnicos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con el juego.
- Se aplican para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades profesionales; constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los graduados a la esfera de la producción o los servicios;
- Rompen el papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los alumnos (p.60).

Según Cañeque (1991), las características son las siguientes:

- El juego se articula libremente, es decir que no es dirigido desde afuera.
- La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados.
- Su canalización es de destino incierto en el sentido de que no prevé pasos en su desarrollo ni en su desenlace. Justamente, la característica de incierto es la que mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver alternativas.
- Es reglamentado en el sentido de que durante su transcurso se van estableciendo convenciones o reglas "in situ", en forma deliberada y rigurosamente aceptada.
- Produce placer, es decir que la actividad en sí promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión.

- Rompen con los esquemas del aula (p. 3).

Por su parte Huizinga (1996, citado en Puig, 2007) menciona cuatro características esenciales del juego:

- Libertad. En el juego hay un elemento de espontaneidad indiscutible. Es importante que el niño se sienta libre para actuar como quiere.
- Desinterés. Muchos autores destacan ese carácter que lo sitúa en un mundo que está fuera de las necesidades cotidianas. Es una actividad “al margen” de lo útil y perentorio. Ocupa un espacio y un tiempo que son prescindibles y, por ello gratuito.

Es como una pausa en los quehaceres habituales, un recreo, un regalo.

- Aislamiento. A pesar de esta característica de desinterés, el juego requiere algunas condiciones. Para jugar se necesita atención y concentración, lo que quiere decir circunscribirse en un tiempo y un espacio precisos “diferenciados de la vida común”.

Es decir, las limitaciones que se autoimpone forman parte de si esencia.

- Reglamentación. Se trata de una actividad que implica tensión, atención, pero también alegría, porque nos situamos en un mundo evasivo de las normas cotidianas y comunes con leyes de espacio y tiempo distintas: delimitación del campo de juego, rigidez en los turnos y el tiempo máximo, etc. (p.26).

Gracias al uso de diversos juegos didácticos dentro del aula, los estudiantes no solo desarrollan diversas capacidades, sino aprenden a convivir en sociedad respetando diversas normas; despiertan su interés por aprender más y no se ven obligados a hacerlo.

## **2.2.2 Convivencia Escolar**

### **2.2.2.1. Definiciones**

En el presente estudio se toma en cuenta que la convivencia es un recurso educativo sobre el cual podemos operar para producir aprendizajes. El MINEDUC plantea que la convivencia escolar es: “la

interrelación entre los diferentes miembros de un establecimiento educacional (...)...No se limita a la relación entre las personas, sino que incluye las formas de interacción entre los diferentes estamentos que conforman una comunidad educativa, por lo que constituye una construcción colectiva y es responsabilidad de todos los miembros y actores educativos sin excepción” (MINEDUC, 2002, p. 7)

De esta concepción de convivencia es relevante destacar algunos conceptos centrales:

La convivencia escolar es la relación entre todos los actores institucionales. Esto implica que los niños, jóvenes y adultos son considerados partícipes de la convivencia adscribiéndoseles derechos y responsabilidades, tal como plantea la Política de Convivencia Escolar del Ministerio de Educación.

La convivencia es fruto de las interrelaciones de todos los miembros de la comunidad escolar, independiente del rol que desempeñen. De allí que todos son, no sólo partícipes de la convivencia como se señala en el punto anterior, sino que gestores de ésta. Por lo tanto la convivencia no es algo estable, sino que es una construcción colectiva y dinámica, sujeta a modificaciones conforme varían las interrelaciones de los actores en el tiempo. Esto tiene una implicancia fundamental: la convivencia no es responsabilidad de uno u otro actor, sino de todos los miembros de la comunidad educativa, sin excepción. (MINEDUC, 2005, p. 180)

La convivencia, entendida así, no se refiere a espacios de esparcimiento, sino que es parte medular del acto educativo, relacionándose con el aprendizaje y la formación de la ciudadanía. En ese sentido, el MINEDUC puntualiza:” La experiencia nos permite afirmar la relación que existe entre calidad de convivencia y calidad de aprendizajes. Es así que el gran objetivo de lograr una buena calidad de convivencia va a incidir significativamente en la calidad de vida personal y común de los estudiantes, va a ser un factor de primera importancia en la formación para la ciudadanía y va a favorecer las instancias de aprendizaje cognitivo, mejorando logros y resultados.” (MINEDUC, 2005, p. 185)

De acuerdo a lo planteado anteriormente, la convivencia sería una suerte de transversal que cruza toda la trama de relaciones al interior de cualquier institución. Su calidad y forma se construyen en la interacción permanente, en el diálogo, la participación, el compartir actividades y objetivos, en la construcción de consensos y aceptación de disensos, entre muchas otras formas de “estar juntos” en el marco de una organización que se orienta a lograr determinados objetivos como es la escuela.

### **2.2.2.2. Los cambios en el acceso a la información**

Nunca había estado tan disponible tanta información, pero nunca había sido tan difícil comprender lo que nos sucede, por lo que la enseñanza no puede orientarse sólo en la trasmisión de información, sino que debe favorecer el proceso de construcción del conocimiento que realizan los propios alumnos, ayudándoles a adquirir habilidades para buscar información, para interpretarla, para criticarla o para producirla.

- Educar para la ciudadanía democrática en tiempos de incertidumbre

Nunca había estado tan claro que no podemos tener certezas absolutas. Esto debería conducir a la superación del absolutismo, a la tolerancia, pero como reacción conduce en ocasiones al resurgimiento de formas de absolutismo y autoritarismo que se creían superadas.

Como reflejo de la expresión educativa de estos cambios cabe considerar la dificultad que supone sustituir adecuadamente el autoritarismo de épocas pasadas por una educación democrática que enseñe a coordinar derechos con deberes con eficacia, dificultad que no sólo se produce en la escuela sino también en la familia, y que es destacada en diversos estudios recientes como lo más difícil de la educación actual.

Para ayudar a afrontar los altos niveles de incertidumbre que los actuales cambios históricos suponen, es preciso dar al alumno un creciente protagonismo en su propio aprendizaje, enseñándole a reconocer y resolver los conflictos de forma positiva, a través de la reflexión, la comunicación o la cooperación.

- La lucha contra la exclusión

La eliminación de las barreras espaciales que permiten las nuevas tecnologías ha reducido el aislamiento de la escuela respecto a

los problemas que existen en el resto de la sociedad, también debería contribuir a reducir la exclusión, pero paradójicamente en muchas ocasiones sucede precisamente lo contrario. La escuela puede ser parte fundamental en la prevención de este problema, pero a veces se convierte en el escenario en el que se reproducen las exclusiones y segregaciones que se originan fuera de ella.

En este sentido, la exclusión y violencia son dos problemas estrechamente relacionados, que encuentran en la adolescencia un momento crítico para su incremento o prevención. Momento en el que se concentran las principales dificultades que vive el profesorado hoy, especialmente en el nivel de Educación Secundaria Obligatoria. Para afrontar los retos que se derivan de esta nueva situación es preciso establecer nuevos contextos de colaboración entre la escuela y el resto de la sociedad, asumiendo que, si la escuela no está aislada de los problemas que se generan fuera de ella, tampoco debería estarlo para las soluciones.

- El reto de la interculturalidad

Hoy debemos relacionarnos en un contexto cada vez más multicultural y heterogéneo frente a la presión homogeneizadora y la incertidumbre sobre la propia identidad y la forma de construirla. La educación intercultural representa una herramienta fundamental para afrontar este reto, reconociéndola como medio para avanzar en el respeto a los derechos humanos, en cuyo contexto es preciso interpretar tanto la necesidad de la propia educación intercultural como sus límites. Esta perspectiva puede permitir resolver algunos de los conflictos que a veces se plantean al tratar de llevarla a la práctica.

- La prevención de la violencia de género

En los últimos años se ha producido un avance espectacular hacia la igualdad entre hombres y mujeres, superando así una de las principales condiciones que subyace a la violencia de género, pero frente a esto hay un incremento de sus manifestaciones más extremas, a través de las cuales se intentan mantener las formas de dominio tradicional. Como reflejo de lo que la sociedad espera de los docentes en este tema cabe destacar los resultados obtenidos en las encuestas del CIS, en las que el 96% de las personas entrevistadas se manifiesta de acuerdo con que “educar en la igualdad y el respeto mutuo” podría tener un decisivo papel en la prevención de la violencia de género.

El estudio realizado sobre las medidas adoptadas en la Unión Europea sobre convivencia escolar refleja, en este sentido, un desfase generalizado entre las expectativas que la sociedad europea tiene de lo que deben hacer los docentes y los medios que les da para conseguirlo. Desfase que debe ser destacado como origen de la gran dificultad que supone su trabajo. Superar este desfase entre objetivos y medios debe ser destacado como un objetivo prioritario. (Díaz Aguado, 2002)

- La prevención de la violencia desde la escuela

Nuestra sociedad expresa hoy un superior rechazo a la violencia, y disponemos de herramientas más sofisticadas para combatirla, pero el riesgo de violencia al que nos enfrentamos también es hoy superior. Y este riesgo se expresa a veces en forma de violencia escolar. Para prevenirla es necesario romper la “conspiración del silencio” que ha existido hasta hace poco sobre este tema, y enseñar a condenarla en todas sus manifestaciones, insertando su tratamiento en un contexto normalizado orientado a mejorar la convivencia.

Conviene tener en cuenta, en este sentido, que algunas de las características de la escuela tradicional contribuyen a que en ella se produzca la violencia o dificultan su erradicación: como la permisividad que suele existir hacia la violencia entre iguales como reacción (expresada en la máxima “si te pegan, pega”) o como forma de resolución de conflictos entre iguales; la forma de tratar la diversidad actuando como si no existiera; o las frecuentes situaciones de exclusión que se viven en ella.

Al estudiar la violencia entre iguales se encuentra, además, un dato que refleja las contradicciones que sobre este tema se viven en la escuela actual: el 34,6% de los adolescentes evaluados declara que nunca pediría ayuda al profesorado si sufriera acoso de sus compañeros, para justificarlo suelen aludir a que “los profesores de secundaria están para enseñarte no para resolver tus problemas”, aunque matizan que “sí pedirían ayuda a un profesor que diera confianza”. Respuestas que reflejan la necesidad de adaptar el papel del profesorado a la nueva situación, para incrementar su eficacia educativa, así como la ayuda que pueden proporcionar en la prevención de la violencia.

### **2.2.2.3. Teoría social cognitiva de Bandura base para convivencia escolar**

Albert Bandura en su Teoría del Aprendizaje Social-cognitivo propone un aprendizaje basado en una situación social en la que al menos participan dos personas: el modelo, que realiza una conducta determinada y el sujeto que realiza la observación de dicha conducta; esta observación determina el aprendizaje, a diferencia del aprendizaje por conocimiento, el aprendizaje social el que aprende no recibe refuerzo, sino que este recae en todo caso en el modelo; aquí el que aprende lo hace por imitación de la conducta que recibe el refuerzo. Maneja los procesos de socialización por medio de la imitación, donde hay un estímulo y en consecuencia una respuesta a este, lo a ello agregó que el sujeto también puede modificar el ambiente. A partir de esto empezó a considerar a la personalidad como una interacción entre tres cosas: El ambiente, el comportamiento y los procesos psicológicos de la persona.

Estos procesos consisten en la habilidad que tenemos para guardar imágenes en nuestra mente y lenguaje, todo esto es de especial relevancia, tanto para analizar los efectos de los medios, como instrumentos observados, productores de imágenes ambientales, así como también conocer los mecanismos de modelado social a partir de los medios.

El aprendizaje es el cambio de comportamiento con la experiencia, y esto se lleva a cabo durante toda la vida del individuo y a través de la socialización se adquieren normas sociales y valores de grupos social y comunidad. La socialización se define como el proceso de diferenciación, integración y regularización de los patrones de conducta de un organismo en relación con el medio social

Castro (2009) afirma que la socialización significa entrar en un juego o actividad que están llevando a cabo otras personas. Generalmente supone entrar en un grupo de juego o trabajo ya formado. En la edad escolar, sobre todo en los primeros momentos, la principal forma de interacción con los iguales es el juego, en las actividades lúdicas es donde las relaciones entre iguales se muestran en su forma más natural y espontánea (p.78).

Agrega el autor que en el proceso de socialización el niño adopta elementos sociales y culturales de su entorno integrándolos

progresivamente a su identidad para de ese modo adaptarse a la sociedad y ser un ser social.

Durante el mismo, aprende que es lo aceptado socialmente y aquello que no lo es en su comportamiento, comienza a acatar reglas y normas que lo ayudarán a vivir en sociedad. En este proceso participa como primer agente de socialización la familia, como segundo la escuela y por último, la sociedad propiamente dicha.

La socialización ha sido una de las funciones más ampliamente reconocidas y significativas en y para la familia. Ella se refiere al proceso en el cual el individuo adquirirá la identidad personal, desarrollará las creencias y normas de comportamiento valoradas y esperadas por las personas que le rodean. De acuerdo con Musitu (2002), la socialización familiar involucra también el conjunto de procesos relacionales que se producen entre los miembros y que tienen como objetivo el transmitir un sistema de valores, creencias, costumbres, patrones culturales, reconocimiento y normas a los hijos para su adaptación al medio ambiente (p. 38).

Linares (citado por Chay, 2006), por su parte, plantea que la socialización implica el cuidado y protección de los padres y la enseñanza para que el niño pueda cuidarse y protegerse solo, cuando se encuentre fuera del contexto familiar. La protección y el cuidado incluyen proporcionar al menor un conocimiento acerca de la normatividad social, Elkin (1975) señala que es el proceso por el cual alguien aprende los modos de una sociedad dada o de un grupo social lo suficientemente bien de manera que pueda funcionar dentro de él. A medida que nos socializamos vamos interiorizando normas y valores típicos de nuestra sociedad y en consecuencia desarrollamos formas de acorde con ellos. Los agentes de la socialización son la familia, escuela y medios de comunicación. (Elkin, 1975)

La finalidad de la socialización es que los hijos se conviertan en individuos autónomos, independientes y creativos, y que gocen de una condición de igualdad con sus padres. En opinión de Musitu y García (2002), a través de este proceso, la familia logrará desarrollar en el niño habilidades y actitudes relacionadas con el control de impulsos; con el

desarrollo de la conciencia; con la preparación y ejecución del rol; y, con el cultivo de fuentes de significado.

El proceso de socialización no concluye en la niñez, continua durante la adolescencia. Es precisamente en este momento donde cobra importancia la socialización de otros contextos diferentes de la familia, como son: el grupo de iguales, el entorno escolar, los medios de comunicación, los cuales comienzan a ser un referente imprescindible del menor, y generan conflicto con el entorno familiar.

A través de las pautas de interacción que el individuo establece en sus diferentes entornos es como va aprendiendo a ser competente. La competencia será entonces el objetivo a lograr con el proceso de socialización. Su aprendizaje se podrá dar de forma sistemática, adaptada a los ciclos vitales por los que el individuo se desenvuelve y ubica siempre dentro de un contexto socio-histórico determinado. Es por ello que la socialización dentro de las culturas occidentales recae sobre dos instituciones principales: la familia –considerada como el primer agente socializador- y la escuela –considerada como el segundo agente socializador (Rodríguez y Ovejero, 2005)

Motivar a nuestros hijos a relacionar y socializar, redundará en beneficio de una sana personalidad. Ya que esto permitirá a los niños aprender a evitar conflictos y a manejarlos cuando inevitablemente ocurren. Los padres excesivamente estrictos o permisivos limitan las posibilidades de los niños al evitar o controlar esos conflictos. Es importante tener presente que la influencia familiar y del entorno es fundamental en el proceso de socialización del niño y que puede contribuir al desarrollo del mismo de manera positiva o negativa. Por ello, es preciso que los padres sean autocríticos y reflexionen en que se pudieron equivocar, si su hijo presenta problemas para socializar con los demás.

#### **2.2.2.4. Tipos de convivencia**

Para Carozzo (2010), la convivencia es el vivir en compañía de otros, aceptando los puntos de vistas diferentes de cada quien dentro de un convivir de manera pacífica, en un determinado lugar, tiempo y espacio de manera armoniosa; y aunque en algún momento suela

ponerse la convivencia difícil, las personas deben ponerse de acuerdo para superar los conflictos, sin perder su punto de vista (p. 29). De modo que, siguiendo el criterio del autor in comento, pueden considerarse los siguientes tipos de convivencia:

Familiar. Aquella en la que resaltan las interrelaciones de convivencia en una familia dentro del seno mismo hogar.

Social. Vinculada al respeto que por igual debe existir entre los miembros de una determinada sociedad, e involucra el ambiente o lugar en el que se desarrollan las actividades cotidianas.

Humana. Es aquella en donde no es necesaria un vínculo entre las personas. Trata más bien de la observancia de una forma de respeto, de vivir de la mejor manera con el ambiente que rodea a las personas, por lo que imprescindible aceptar y respetar las opiniones e ideas de los demás

Democrática. Es aquella donde es necesario aprender a convivir con el que piensa diferente a los demás del grupo, ello implica tipo de condición religiosa, cultural, económica y política. De allí que la persona debe conservar una postura objetiva, e incluso apegada a valores morales, signados por el respeto hacia los demás.

Ciudadana. Advierte la cualidad que deben poseer los miembros de una comunidad determinada, en términos de armonía en relación con los intereses individuales y los intereses colectivos, debiendo sustentarse en la búsqueda de equilibrio entre el individuo y el grupo donde se participa.

Escolar. Es aquella en la que los miembros de una entidad de carácter educativa actúan interrelacionadamente durante una cantidad determinada de tiempo, y en la que sus miembros deben mantener relaciones de respeto mutuo, cordialidad y afabilidad.

#### **2.2.2.5. Normas de Convivencia o Normas Institucionales**

Se consideran relevantes porque a través de ellas se regulan las actitudes y comportamientos de las personas, en tanto que nacen de las necesidades e inquietudes propias del bienestar individual y grupal de

sus miembros. Precisamente el Centro de Investigación y Desarrollo de la Educación (CIDE, 2001) señala que las reglas ponen límites al comportamiento para lograr una convivencia armónica (p.2).

Significa esto que las reglas de convivencia se caracterizan por ser dinámicas, permiten renovarse siempre y cuando no dejen de ser una necesidad. Esto es, para que las reglas queden establecidas deben regirse según el Ministerio de Educación del Perú (2009) con los siguientes pasos:

a) Es necesaria la colaboración de todos los estudiantes en la elaboración de las normas porque de esta forma se instituyen la responsabilidad grupal e individual en su aplicación.

b) Deben ser realizadas de manera clara y precisa, a fin de que sean comprendidas en su alcance y contenido. Igualmente deben ser aplicadas en igualdad de condiciones para todos, incluido también el cuerpo docente, pues las reglas deben estar orientadas a una convivencia sana de todos dentro del ámbito escolar, pero también contener las consecuencias de su no cumplimiento para saber a qué atenerse.

c) Para que puedan ser efectivas, deben aplicarse congruentemente, de modo que la normativa permita que las personas se comporten como se desea, lo cual es un elemento clave si el propósito es instruir a los estudiantes a instituir mecanismos de autocontrol, pero de manera consciente y responsable,

d) Deben ser pertinentes con las circunstancias en que producen, tanto si se trata de reconocer su cumplimiento, como la forma en que se aplican por su transgresión, razón por la cual deben establecerse las sanciones con antelación a objeto de evitar la subjetividad y el actuar por emocionalidad a la hora de suscitarse alguna falta.

e) Debe revisarse su congruencia y pertinencia, dado que los conflictos interpersonales son inherentes a la condición humana; y, por tanto, hay que buscar la solución más justa y objetiva posible a las faltas que suscitaren, con la intención de proyectar un aprendizaje positivo a la hora de que se contraviniera la norma.

Por tal motivo es el docente quien tiene dentro del entorno escolar la responsabilidad de operar bajo el supuesto de que la educación tiene la impronta innovadora de la estructura social imperante en un contexto social determinado y en su rol de formador, dado que la convivencia escolar por lo general se ciñe sólo a los reglamentos disciplinarios o a los consejos escolares, desvinculándose de la realidad económica, política, social y cultural de donde éstas emanan, haciéndole perder muchas veces esencia

e identidad al contenido sancionatorio.

De allí que deba sustentarse en los principios democráticos y el acatamiento de los derechos humanos, por tal motivo requiere de una articulación entre el currículo, las relaciones interpersonales que se dan en el colegio y el espacio para que haya un reconocimiento de los estudiantes como ciudadano y esto fortalezca el estado de derecho. (Marccone, 2005).

De la misma manera, una convivencia concertada junto con la disciplina escolar, imposibilita el autoritarismo como el permisivismo, convirtiéndose en un factor de prevención ante los conflictos, además de ser promotora de la sanidad mental de los estudiantes. De tal manera que, la convivencia y la disciplina escolar se fundan en la formación ética, pues el convivir con los demás, implica la construcción de normas de funcionamiento para acatarlas en el ánimo de regular las acciones de orden moral jurídico y religioso (Marccone, 2005).

Litichever (2012) afirma que comúnmente las normas dispuestas en los reglamentos de las instituciones educativas son: la puntualidad, cuidado de la institución, respeto a los símbolos patrios; con el fin de aludir en contra de la violencia, inseguridad, corrupción y pobreza, entre otras (p. 1).

De allí la importancia de que todos los miembros de la comunidad educativa, elaboren las normas de convivencia en atención a los valores morales como a las características inherentes a cada institución, tal como lo plantea el Ministerio de Educación (MINEDU, 2013).

### **2.3. Definición de términos.**

#### **Clima Escolar.**

Se refiere al ambiente que proporciona una escuela, el tipo de relaciones que existe dentro, y el entorno físico más amplio, además de la visión compartida y la participación de todos en esa visión. Notablemente, esta definición incluye aspectos sociales y físicos de clima escolar e implica a toda la escuela como la unidad de medida adecuada.

#### **Conflictos.**

El conflicto escolar es la dificultad de interrelación lo que rompe la idea de convivencia, convirtiéndose en una razón de importancia psicológica asociándolo a los grupos que forman el espacio escolar (Lanni y Pérez 2000, p 10).

#### **Docente.**

Según Fernández & Sarramona (1981) "es aquel individuo que educa a uno o varios individuos ejerciendo un compromiso de forma conciente y continuada. Para el Ministerio de Educación del Perú "El pedagogo es el funcionario esencial del desarrollo educativo y tiene como objetivo aportar en el proceso de formación integral de los estudiantes.

#### **Habilidades Sociales.**

Capacidades y destrezas que todos los seres humanos poseen para interrelacionarse según la exigencia del mundo.

#### **Institución educativa**

Se describe a los espacios de aprendizaje y formación de la convivencia democrática. Se refiere a los espacios donde los integrantes sean protegidos, valorados y respetados, teniendo oportunidades para hacerse responsables de las consecuencias de sus actos.

#### **Grupo social.**

Tomando un enfoque sociológico, es la comunidad personas que comparten características similares, relacionadas con cierta interdependencia, unidos por una meta en común y la convicción de poder alcanzarlo juntos.

#### **Prevención.**

Se refiere a anticiparse a un hecho e impedir que ese ocurra para prevenir un acontecimiento no deseable o perjudicial,

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1. Hipótesis de la investigación.

##### 3.1.1. Hipótesis central o general

La aplicación de los juegos didácticos influye en la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahúy de Santiago – 2023.

##### 3.1.2. Hipótesis específica.

- La aplicación de los juegos didácticos influye en la convivencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahúy de Santiago – 2023.
- La aplicación de los juegos didácticos influye en la participación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahúy de Santiago – 2023.
- La aplicación de los juegos didácticos influye en la cooperación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahúy de Santiago – 2023.

#### 3.2. Variables de la investigación

##### 3.2.1. Variable independiente:

Los juegos didácticos

##### Dimensiones:

- Juegos de convivencia
- Juegos de participación
- Juegos de cooperación

##### 3.2.2. Variable dependiente

Convivencia escolar

##### Dimensiones:

- Convivencia
- Participación
- Cooperación.

### 3.2.3. Operacionalización de variables.

Tabla N° 01. Operacionalización de la variable: **Juegos didácticos**

Variables de investigación	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Los juegos didácticos	Según Monereo (2015, p. 93) el juego es: una actividad lúdica que permite organizar estrategias y procedimientos que demandan el uso de la creatividad y la imaginación, en la que no se establecen reglas rígidas, sino que se adecuan a las circunstancias, lo que hace que su práctica sea divertida, interesante y placentero, por lo que es pertinente su implementación como estrategia didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje	Es una actividad lúdica que permite organizar estrategias y procedimientos de tipo concreto que demandan el uso de la creatividad y la imaginación, en la que no se establecen reglas rígidas, sino que se adecuan a las circunstancias, lo que hace que su práctica sea divertida, interesante y placentero, por lo que es pertinente su implementación como estrategia didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje.	Juegos de convivencia	Reconoce los juegos de convivencia	ESCALA ORDINAL
			Juegos de participación	Participa de los juegos con sus pares	
			Juegos de cooperación	Coopera en la realización de los juegos	

**Fuente:** Elaboración basada en el marco teórico.

**Variable 2:**Tabla N° 02. Operacionalización de la variable: **Convivencia escolar**.

Variables de la investigación	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Desarrollo del lenguaje	Rodríguez (1986) indica que: "El lenguaje es el conjunto sistemático de signos que permite la comunicación".	Es un conjunto sistemático de signos que permite la comunicación entre las personas.	Convivencia	Reconoce la convivencia que realiza	ESCALA ORDINAL
			Participación	Participa con sus pares en sus actividades	
			Cooperación	Coopera en la realización de los juegos	

**Fuente:** Elaboración basada en el marco teórico.

### **3.3. Método de investigación.**

Para nuestra investigación, se desarrollará la aplicación del método sintético que toma varios elementos abstractos y la estructura dentro de una unidad de conocimiento, se dice que pasa a lo concreto. En este sentido, lo concreto es una comprensión teórica que tiende a compactarse cada vez más con el paso del tiempo.

La naturaleza del método sintético siempre llevará al pensamiento teórico, donde se buscará cada vez más puntualizar y precisar la información. Este método es una acción mental natural que los seres humanos llevan a cabo como una forma de actuar teórico.

#### **3.3.1. Enfoque de investigación**

Nuestro trabajo de investigación ha asumido en enfoque cuantitativo, que señala que, bajo esta perspectiva, la recolección de datos es equivalente a medir y significa asignar números a los datos obtenidos con nuestro instrumento de medición. Para ello se hace observable a través de referentes empíricos asociados a nuestra técnica que vamos a aplicar nuestro cuestionario a un cierto grupo de estudiantes, de tal forma que abstraigamos todas las conductas que suelen realizar antes, durante y después de aplicada nuestra experiencia.

#### **3.3.2. Tipo de investigación.**

El tipo de investigación que estamos desarrollando en nuestra investigación es de tipo aplicada, busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar, le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal (Sánchez y Reyes, 2017, p. 45).

Este tipo de investigación se efectúa con la finalidad de ayudarnos a estudiar el problema con mayor profundidad y entender cómo ayudar a desarrollar el lenguaje de los estudiantes.

#### **3.3.3. Alcance o nivel de investigación.**

El tipo de investigación que hemos aplicado es la investigación explicativa, que es un tipo de investigación cuya finalidad es hallar las razones o motivos por los cuales ocurren los hechos del fenómeno estudiado, observando las causas y los efectos que existen, e identificando las circunstancias, en nuestro caso es verificar que la aplicación de los juegos didácticos en la influencia de la convivencia escolar en los niños de 5 años.

Con la investigación explicativa se intenta clarificar cómo es exactamente el problema del que se quiere obtener información. Como dice la palabra “explicativa”, se trata de explicar cómo la aplicación de los juegos didácticos influye en la convivencia escolar de los estudiantes de 5 años.

### 3.3.4. Diseño de investigación

Hemos optado por el diseño pre experimental, donde se identifica un grupo de trabajo con todas las características de estudio, se le aplica una prueba de entrada para conocer cómo se encuentra en cuanto a su convivencia escolar, luego este grupo será sometido a un número determinado de actividades de los juegos didácticos que posteriormente será medido con una prueba de salida para conocer su eficacia.

El esquema de trabajo es el siguiente:

O1 - X - O2

Donde:

O1: Pre Test

O2: Post Test

X: Aplicación de los juegos didácticos.

## 3.4. Población y muestra de estudio.

### 3.4.1. Población.

Nuestra población está determinada por todos los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahuay del distrito de Santiago, que suman a 61 estudiantes que son entre mujeres y varones.

Tabla N° 03 Población de Estudio

Grado	Sección	Cantidad	%
3 años	Única	16	26.3
4 años	Única	21	34.4
5 años	Única	24	39.4
<b>TOTAL</b>		61	100.0

Fuente: Nominas de matrícula de la Institución Educativa

### **3.4.2. Muestra.**

Nuestra muestra de estudio serán los estudiantes del salón de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahuay del distrito de Santiago, matriculados en el presente año escolar que suman a 24 estudiantes.

### **Tipo de muestreo utilizado**

El muestreo a utilizar es el muestreo No Probabilístico por conveniencia, ya que los estudiantes serán consideramos como disponibles para el trabajo de investigación que realizamos.

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

### **3.5.1. Técnica de recolección de datos.**

Hacemos uso de la encuesta, que es una técnica que usaremos y nos permiten obtener información relevante sobre la convivencia escolar a través del contacto directo con los estudiantes. Asimismo, permiten conocer diferentes interpretaciones sobre la información disponible. Por ende, las encuestas son herramientas para investigar, analizar e informar.

### **3.5.2. Instrumento de recolección de datos.**

Se hizo uso del cuestionario de convivencia escolar para niños de 5 años que tiene como objetivo evaluar las dimensiones: convivencia, participación y cooperación.

Para recoger datos de la variable convivencia escolar vamos a aplicar el Cuestionario de convivencia escolar, antes y después de la aplicación de nuestra experiencia; así tenemos las siguientes características:

Ficha Técnica

Nombre: Cuestionario de Convivencia escolar para estudiantes de 5 años de educación inicial

Administración: Individual.

Duración: Alrededor de 30 minutos (completa)

Ámbito de aplicación: Estudiantes de 5 años (5 – 6 años)

Significación y estructura: Detecta las dimensiones de la convivencia escolar (convivencia, participación y cooperación).

Materiales: Manual, hoja de registros de resultados.

### **3.6. Técnicas de procesamiento de datos**

Por lo general, la información proporcionada por la estadística descriptiva puede ser transmitida con facilidad y eficacia mediante una variedad de herramientas gráficas, como pueden ser:

- Gráficos de tendencia: es un trazo de una característica de interés sobre un periodo, para observar su comportamiento en el tiempo.
- Gráfico de dispersión: ayuda al análisis de la relación entre dos variables, representado gráficamente sobre el eje x y el correspondiente valor de la otra sobre el eje.
- Histograma: describe la distribución de los valores de una característica de interés.

#### **Estadística inferencial**

La prueba t de Student, prueba t de estudiante, o Test-T es cualquier prueba en la que el estadístico utilizado tiene una distribución t de Student si la hipótesis nula es cierta. Se aplica cuando la población estudiada sigue una distribución normal, pero el tamaño muestral es demasiado pequeño como para que el estadístico en el que está basada la inferencia esté normalmente distribuido, utilizándose una estimación de la desviación típica en lugar del valor real.

### **3.7. Aspectos éticos**

Para desarrollar nuestra investigación se pedirá el consentimiento de ellos padres de familia de las estudiantes de la muestra, para con eso tener un respaldo en la ejecución del trabajo de investigación. Sabiendo que la ética de la investigación con los seres humanos es una rama de la ética aplicada, cuyo objeto de estudio son las

investigaciones científicas, en las cuales participan los sujetos humanos vivos y donde se hace uso de su carácter específicamente humano. Este hecho hace que los sujetos de estas investigaciones sean vulnerables al rastreo de sus identidades, involucrando potencialmente su privacidad; por esta razón se requiere de pasos adicionales para la protección de las personas que participan en estos estudios.

## CAPÍTULO IV

### ASPECTO ADMINISTRATIVO

#### 4.1 Cronograma de actividades

TIEMPO  ETAPAS	2023						
	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto
1. Elaboración del proyecto	<b>X</b>						
2. Presentación del proyecto	<b>X</b>						
3. Revisión Bibliográfica		<b>X</b>	<b>X</b>				
4. Elaboración de instrumentos			<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		
5. Aplicación de instrumentos				<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
6. Tabulación de datos						<b>X</b>	<b>X</b>
7. Elaboración del informe						<b>X</b>	<b>X</b>
8. Presentación del informe para dictamen						<b>X</b>	<b>X</b>
9. Sustentación de la investigación						<b>X</b>	<b>X</b>

#### 4.2 Presupuesto de la investigación

##### Recursos humanos

– Digitación y fotocopias      S/.    550.00

-----

Sub total                      S/.    550.00

### **Recursos materiales**

- Útiles de escritorio	S/.	320.00
- Bibliografía (libros)	S/.	660.00
- Otros	S/.	870.00

-----  
Sub total                      S/.

1850.00

### **Servicios**

- Anillados	S/.	50.00
- Inscripción del proyecto	S/.	200.00
- Impresiones del Informe	S/.	400.00
- Empastados del Informe	S/.	300.00
- Impresión de la Tesis	S/.	500.00
- Otros	S/.	200.00

-----  
Sub total                      S/.

1600.00

### **Resumen del monto solicitado**

- Recursos humanos	S/.	550.00
- Recursos materiales	S/.	1850.00
- Servicios	S/.	1600.00

-----  
**Total                                      S/.**

**4000.00**

### **4.3 Financiamiento**

El investigador será responsable de la ejecución del presupuesto.

### **4.4 Control y evaluación del proyecto.**

El control y la evaluación del proyecto es necesario en todas las etapas de su ciclo vital. Una evaluación continua garantiza que cualquier irregularidad se detecte y corrija a tiempo, lo que permite reducir al mínimo los efectos perjudiciales para el proyecto. Para que resulte verdaderamente eficaz, debe realizarse de forma abierta con una amplia participación de los interesados.

El seguimiento es un proceso continuo que debe llevarse a cabo con una periodicidad regular, y que debe centrarse en la evaluación del cumplimiento de diversos aspectos de la ejecución: satisfacción del cliente o usuario, evaluación de los indicadores del rendimiento y formas de medir el efecto del sistema informático en la rentabilidad.

## Referencias

- Allvé, J. (2003). Juegos de ingenio. Editorial Parragón S.A. 2ª. Edición México, D.F.
- Aragón, S. (2003). Importancia de los juegos didácticos en el desarrollo de la personalidad. Lima: UNMSM.
- Arévalo y Carreazo. (2016). “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín”, efectuada en la universidad de Cartagena. “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín”, efectuada en la universidad de Cartagena.
- Castro, A. (2009). La agresividad y la violencia escolar. Universidad de Bordeaux Francia.
- Chay, O. (2006). La protección y el cuidado incluyen proporcionar al menor un conocimiento acerca de la normatividad social. .
- Cifuentes y Barboza. (2017). Estudio cualitativo sobre la convivencia escolar en el grado transición: abordajes y aprendizajes. Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá.
- Díaz - Aguado, M. (2002). Prevenir la violencia contra las mujeres construyendo la igualdad desde la educación. . Madrid: Instituto de la Mujer. Un libro y dos vídeos.
- Elkin, B. (1975). A medida que nos socializamos vamos interiorizando normas y valores típicos de nuestra sociedad, desarrollando formas de acorde con ellos.
- Encalada, R. (2019). Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la escuela de Educacion Basica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la comunidad de Vendeleche, del Cantón Cañar. Ecuador.
- Fernández, L. (2019). “Nivel de convivencia escolar en los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial 019 Montegrande, Jaén. Universidad Particular de Chiclayo.
- Hermosa, S. (2015). Actividades lúdicas y el desarrollo psico motor en los niños y niñas del nivel inicial. . UNIFE.
- Londoño, Pérez y Valerio. (2018). El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa Honh F. Kennedy”. Universidad Santo Tomas - Cau-Sincelejo – Colombia.
- Luna, J. (2018). Gestión educativa y convivencia escolar en la Institución Educativa N° 51006 “Túpac Amaru” – Santiago – Cusco, 2018,. Universidad César Vallejo filial Cusco.

- MINEDUC. (2002). Seguimiento de la Política de convivencia escolar. Informe ejecutivo Proyecto Chile: Equipo de profesionales de la OEI –Chile.
- Monereo, M. (2015). Actividades lúdicas y procesos educativos. . Buenos Aires: Trillas.
- Olivera, G. (2017). “El Juego como estrategia didáctica para adquirir la noción de número en el área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160- Mi Primer Aprendizaje - Caballo Cocha” – Mariscal Ramón Castilla. Trujillo: Universidad César Vallejo.
- Piaget, J. (1956). Idea de número y desarrollo del pensamiento lógico matemático. . Buenos Aires.
- Sánchez y Reyes. (2017). Diseño y Metodología de la Investigación. Lima - Perú: Business.
- Tuni y Ccayahuallpa. (2017). “El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

## **ANEXOS**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACION

**TÍTULO:** “LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SANTA MARÍA DE ARAHUAY DE SANTIAGO – 2023”

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGIA
¿De qué manera influye la aplicación de los juegos didácticos en la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahúay de Santiago – 2023?	Determinar de qué manera influye la aplicación de los juegos didácticos en la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahúay de Santiago – 2023.	La aplicación de los juegos didácticos influye en la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahúay de Santiago – 2023.	<b>V1</b> Los juegos didácticos Dimensiones: Juegos de convivencia Juegos de participación Juegos de cooperación	<b>Tipo:</b> Aplicada  <b>Diseño:</b> Pre experimental O1 – X – O2
Sub Problemas	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	<b>V2:</b> Convivencia escolar Dimensiones: - Convivencia - Participación - Cooperación	<b>Población:</b> Niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahúay, que suman a 61 estudiantes.  <b>Muestreo:</b> 24 estudiantes de 3 años
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué manera influye la aplicación de los juegos didácticos en la convivencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahúay de Santiago – 2023?</li> <li>• ¿De qué manera influye la aplicación de los juegos didácticos en la participación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahúay de Santiago – 2023?</li> <li>• ¿De qué manera influye la aplicación de los juegos didácticos en la cooperación en niños de 5 años de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la convivencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahúay de Santiago – 2023.</li> <li>• Describir la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la participación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahúay de Santiago – 2023</li> <li>• Describir la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la cooperación en niños de 5 años</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La aplicación de los juegos didácticos influye en la convivencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahúay de Santiago – 2023.</li> <li>- La aplicación de los juegos didácticos influye en la participación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahúay de Santiago – 2023.</li> <li>- La aplicación de los juegos didácticos influye en la cooperación en niños de 5 años de la Institución</li> </ul>		

<p>la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahuay de Santiago – 2023?</p>	<p>de la Institución Educativa Inicial Santa María de Arahuay de Santiago – 2023.</p>	<p>Educativa Inicial Santa María de Arahuay de Santiago – 2023.</p>		<p><b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b></p> <p>Encuestas</p> <p>Cuestionario de convivencia escolar.</p> <p><b>Técnicas para el análisis de datos</b></p> <p>Estadígrafo de la T de Student</p> <p>Establecimiento de rangos</p>
--	---	---	--	---