

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
SANTA ROSA**



TESIS

**“JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA
CONVIVENCIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS
DE LA I.E.I N°89 MARISCAL GAMARRA CUSCO-2024”**

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Autor(es)

Estefany Valenza Cavero

Asesor:

Elizabeth Molina Molleapaza

Línea de Investigación:

Enseñanza - Aprendizaje

Promoción 2024 – I

CUSCO 2024






17% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 14%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 12%  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 permitirían distinguirlo 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.

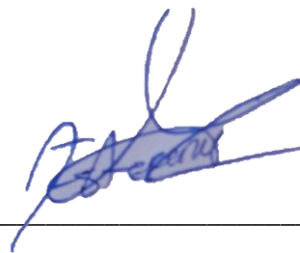
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Estefany Valenza Cavero identificado con Documento Nacional de Identidad N°.74845232 del Programa Académico Inicial de la Escuela de Educación Pedagógica Público ESPP SANTA ROSA, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: “JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N°89 MARISCAL GAMARRA CUSCO-2024.”, es de mi autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

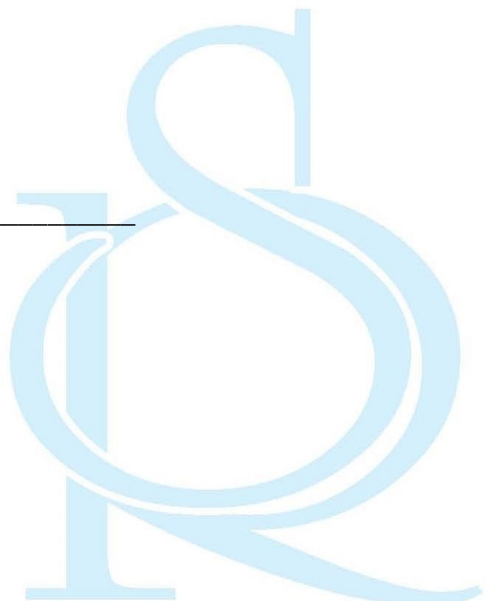
De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

01 de octubre del 2024.



Estefany Valenza Cavero

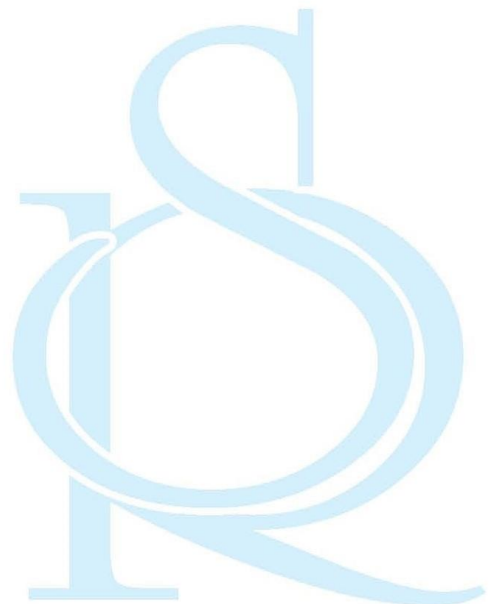
DNI. 74845232



DEDICATORIA

El presente trabajo de tesis es dedicado a mis padres, quienes con su amor, apoyo incondicional y sacrificios me han brindado las herramientas necesarias para alcanzar mis metas. Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. A mis profesores y mentores, cuyas enseñanzas y orientación han sido fundamentales en mi formación académica y personal. Sus conocimientos y sabiduría han dejado una huella imborrable en mi vida.

A todos aquellos que de alguna manera han contribuido a la realización de esta tesis, les expreso mi más profundo agradecimiento.



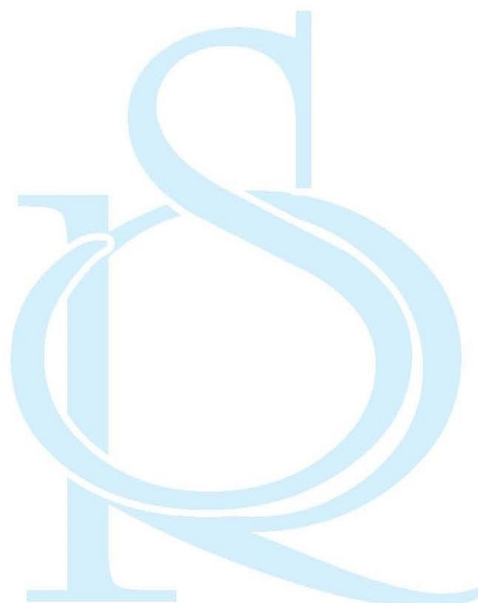
AGRADECIMIENTO

La realización de esta tesis ha sido un desafío significativo que no habría sido posible superar sin el apoyo y la colaboración de muchas personas, a quienes deseo expresar mi más sincero y profundo agradecimiento.

En primer lugar, expreso mi gratitud a Dios Todopoderoso, cuya guía y fortaleza me han acompañado a lo largo de todo este proceso académico.

A mis padres, cuyo amor incondicional, apoyo constante y sacrificios han sido la base de todos mis logros. Su confianza en mis capacidades y su incansable apoyo emocional y material han sido fundamentales para la culminación de este trabajo.

Finalmente, extendiendo mi agradecimiento a todas aquellas personas y entidades que de una u otra manera han contribuido al desarrollo y culminación de esta tesis. Su apoyo y colaboración han sido invaluable para alcanzar este logro.



RESUMEN

Aprender a relacionarnos, aprender a cumplir normas y gestionar acuerdos se encuentra dentro la palabra “convivir” esta convivencia se construye a través de las relaciones sociales que se producen entre los estudiantes, además de ser uno de los objetivos de todo el régimen educativo, está considerado como uno de los retos fundamentales para la educación del siglo XXI. Sin embargo, al día de hoy el aprender a convivir entre los miembros de un salón de clases, continúa siendo claramente deficitaria, la convivencia y el desarrollo de los valores van estrechamente unidos para el desarrollo de la convivencia. Iniciar una convivencia saludable desde el inicio de escuela de los estudiantes favorecerá en un futuro sus conductas sociales.

Las actividades lúdicas brindan un transporte para adquirir una buena convivencia en la primera infancia, el juego es uno de las principales estrategias para fomentar y desarrollar la construcción de las relaciones afectivas y sanas entre los miembros del salón de clases, además nos ayudara al inicio de cimentar la autoestima y la confianza en uno mismo. Mantenido una buena convivencia entre estudiantes, obtendremos un clima de aprendizaje agradable, donde el estudiante sienta confianza y pueda madurar sus habilidades sociales.

Bajo esta premisa, los juegos tradicionales se constituyen como una valiosa herramienta para brindar estrategias que faciliten la interacción social y el cumplimiento de normas, contribuyendo de manera significativa al desarrollo de la convivencia escolar. A través de estas actividades lúdicas, los niños y niñas no solo desarrollan habilidades sociales, sino que también internalizan principios de respeto, cooperación y resolución pacífica de conflictos, fundamentales para una convivencia armónica dentro del entorno educativo.

Palabras clave: Convivencia, juego, interacción, normas y reglas.

ABSTRACT

Learning to relate to others, learning to follow rules, and managing agreements are all encompassed within the word "coexistence". This coexistence is built through the social relationships that occur among students. Furthermore, it is one of the primary goals of the entire educational system and is considered one of the fundamental challenges for 21st-century education.

However, to this day, learning to coexist among classroom members remains clearly deficient. Coexistence and the development of values are closely linked to improving social interaction. Establishing healthy coexistence from the beginning of students' schooling will benefit their future social behaviors.

Playful activities provide a vehicle for acquiring good coexistence in early childhood. Play is one of the main strategies for promoting and developing the construction of affectionate and healthy relationships among classroom members. Additionally, it helps to lay the foundation for self-esteem and self-confidence.

Maintaining good coexistence among students will create a pleasant learning environment where students feel confident and can mature their social skills.

Under this premise, traditional games provide strategies for relating to others and following rules, which in turn help improve school coexistence.



ÍNDICE

| | |
|--|----|
| DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD | 2 |
| DEDICATORIA | 4 |
| AGRADECIMIENTO..... | 5 |
| RESUMEN..... | 6 |
| ABSTRACT..... | 7 |
| ÍNDICE | 8 |
| INDICE DE TABLA..... | 11 |
| INDICE DE FIGURA..... | 12 |
| CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... | 13 |
| 1.1 Descripción del problema..... | 13 |
| 1.2 Formulación del problema | 16 |
| 1.2.1 Problema general..... | 16 |
| 1.2.2 Problemas específicos | 16 |
| 1.3 Objetivos de la Investigación | 17 |
| 1.3.1 Objetivo general | 17 |
| 1.3.2 Objetivos específicos..... | 17 |
| 1.4 Justificación e importancia del estudio. | 17 |
| 1.4.1 Conveniencia..... | 18 |
| 1.4.2 Relevancia social..... | 18 |
| 1.4.3 Valor teórico..... | 18 |
| 1.4.4 Implicancias prácticas | 19 |
| 1.5 Delimitación de la investigación. | 19 |
| 1.6 Limitaciones de la investigación | 20 |
| CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL | 21 |
| 2.1 Antecedentes de la investigación | 21 |
| 2.1.1 Antecedentes internacionales | 21 |
| 2.1.2 Antecedentes nacionales | 22 |
| 2.1.3 Antecedentes locales | 25 |
| 2.2 Bases teórico-científicas..... | 26 |
| 2.2.1 Actividades Lúdicas. | 26 |
| 2.2.2 Juegos Tradicionales. | 27 |
| 2.2.3 Tipos de juegos tradicionales usados | 28 |
| 2.2.4 Juegos tradicionales reglados | 33 |
| 2.2.5 Juegos tradicionales con habilidades motores..... | 34 |
| 2.2.6 Juegos tradicionales manipulables | 36 |
| 2.2.7 Importancia de los juegos tradicionales para la educación inicial..... | 36 |

| | |
|---|-----------|
| 2.2.8 Valor educativo de los juegos tradicionales | 38 |
| 2.2.9 Convivencia escolar | 40 |
| 2.2.10 Función del profesor en la convivencia escolar | 41 |
| 2.2.11 Aprender a convivir..... | 41 |
| 2.2.12 Aprender a Relacionarse. | 43 |
| 2.2.13 Aprender a Cumplir Normas. | 45 |
| 2.3 Definición de términos | 48 |
| CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO | 50 |
| 3.1 Hipótesis de la Investigación..... | 50 |
| 3.1.1 Hipótesis central o general | 50 |
| 3.1.2 Hipótesis específicas | 50 |
| 3.2 Variables de la investigación..... | 50 |
| 3.2.1 Variable independiente / variable de estudio 1..... | 50 |
| 3.2.2 Variable dependiente / variable de estudio 2..... | 51 |
| 3.2.3 Operacionalización de variables..... | 52 |
| 3.3 Método de investigación | 54 |
| 3.3.1 Enfoque de investigación | 54 |
| 3.3.2 Tipo de investigación | 55 |
| 3.3.3 Alcance o nivel de investigación..... | 55 |
| 3.3.4 Diseño de investigación | 56 |
| 3.4 Población y muestra del estudio..... | 57 |
| 3.4.1 Población..... | 57 |
| 3.4.2 Muestra..... | 58 |
| 3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 58 |
| 3.5.1 Técnica de recolección de datos | 58 |
| 3.5.2 Instrumento de recolección de datos | 59 |
| 3.6 Validación y confiabilidad de los instrumentos | 61 |
| 3.6.1 Validación | 61 |
| 3.6.2 Confiabilidad..... | 63 |
| 3.7 Procesamiento de datos | 64 |
| 3.8 Aspectos éticos..... | 65 |
| CAPITULO IV RESULTADOS | 67 |
| 4.1 Preparación y análisis de los resultados | 67 |
| 4.1.1 Variable dependiente Convivencia escolar. | 67 |
| 4.2 Estadígrafos descriptivos del grupo experimental..... | 72 |
| 4.2.1 Tamaño del Efecto entre el Pre Test y Post Test..... | 73 |
| 4.2.2 Prueba de normalidad..... | 74 |
| 4.3 Validación de la hipótesis general de la investigación..... | 75 |

| | |
|--|-----|
| 4.3.1 Validación de las hipótesis específicas 1 | 76 |
| 4.3.2 Validación de las hipótesis específicas 2 | 77 |
| 4.3.3 Validación de las hipótesis específicas 3 | 78 |
| 4.4 Discusión de resultados | 79 |
| CONCLUSIONES | 82 |
| RECOMENDACIONES | 85 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 87 |
| ANEXOS..... | 90 |
| 5.1 Matriz de consistencia..... | 90 |
| 5.2 Matriz de Operacionalización de variable – Problema de estudio | 92 |
| 5.4 Constancia de término de la investigación..... | 95 |
| 5.5 Sesiones..... | 96 |
| 5.6 Evidencias fotográficas | 110 |



INDICE DE TABLA

| | |
|---|----|
| Tabla 1. Técnicas de recolección de datos..... | 58 |
| Tabla 3. Variable dependiente Convivencia escolar..... | 67 |
| Tabla 4. Dimensión Aprender a convivir. | 68 |
| Tabla 5. Dimensión de aprender a relacionarse..... | 69 |
| Tabla 6. Dimensión Atención visual. | 71 |
| Tabla 7. Estadígrafo descriptivo del pre test | 72 |
| Tabla 8. Normalidad de datos..... | 74 |
| Tabla 9. T de Student prueba General. | 75 |
| Tabla 10. T de Student Dimensión 1 | 77 |
| Tabla 11. T de Student dimensión 2 | 78 |
| Tabla 12. T de Student dimensión 3 | 79 |



INDICE DE FIGURA

| | |
|--|-----|
| Figura 1. Gráfico porcentual de la variable dependiente Convivencia Escola..... | 68 |
| Figura 2. Gráfico porcentual de la dimensión aprender a convivir. | 69 |
| Figura 3. Gráfico porcentual de la dimensión aprender a relacionarse. | 70 |
| Figura 4. Gráfico porcentual de la dimensión Aprender a cumplir normas y acuerdos | 71 |
| Figura 5. Juego de ladrones y gallinas..... | 110 |
| Figura 6. Juego del gato y ratón. | 110 |
| Figura 7. Juego de la papa se quema. | 111 |
| Figura 8. Juego de las botellas locas. | 111 |
| Figura 9. Juego de las sillas..... | 112 |
| Figura 10. Juego del San Miguel,..... | 112 |
| Figura 11. Juego de los policías y ladrones..... | 113 |
| Figura 12. Juego de la gallinita ciega. | 113 |
| Figura 13. Juego de la mantequilla..... | 114 |
| Figura 14. Juego de las sogas. | 114 |



CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

El desarrollo social de un infante, de forma progresiva, se obtiene manteniendo una buena convivencia entre los miembros de una sociedad, familia o escuela; cualquier hecho o circunstancia que sea causa del desequilibrio de la convivencia propiciará la pérdida de confianza en uno mismo.

Convivencia o convivir nos hace referencia a la forma de vivir con uno mismo y con su entorno. Esta es una acción natural del ser humano, constituida por interacciones cotidianas entre hombres y mujeres de un contexto o cultura, lo que implica aprender a comunicarse. Por lo tanto, es importante referenciar el siguiente concepto de Rodríguez (1991): “Convivir significa vivir unos con otros en base a unas determinadas relaciones sociales y a unos códigos, en el marco de un contexto social determinado donde los conflictos son inseparables, por lo que no podemos pretender que las interacciones cotidianas y el proceso educativo transcurran sin conflictos, ni tampoco pensar que los mismos resultarán necesariamente negativos”. Resaltamos que, para obtener una buena convivencia escolar, debemos fortalecer las relaciones sociales y determinar reglas y acuerdos.

Bajo esta premisa, la convivencia escolar es un compromiso del triángulo educativo (docentes, estudiantes y padres de familia), desarrollando habilidades sociales y de aprendizaje a través de interacciones que destaquen el respeto y la cooperación, buscando las soluciones más convenientes a los conflictos. Las instituciones educativas se convierten en un segundo hogar para los estudiantes, en donde no solo cumplen la función de adquirir conocimientos académicos, sino que también desarrollan de manera igualitaria diferentes habilidades que fortalecen la convivencia entre todos, realizando trabajos en equipo, ayudándose mutuamente, manteniendo diálogos asertivos, etc.

Manteniendo estos dos conceptos claros, realizamos la siguiente pregunta: ¿Qué ocasiona los problemas de convivencia escolar? Los estudios sobre los problemas de convivencia han ido en aumento en los últimos años, producto del alto nivel de violencia que sufren los niños y las niñas en las escuelas de América Latina. Según las autoras Ullmann & Trucco (2015), en su libro titulado “La juventud, realidades y retos para la igualdad”, capítulo tres, “Inclusión y contextos de violencia”, más del 30% de los estudiantes de América Latina y el Caribe afirma haber sufrido violencia escolar en cualquiera de sus dimensiones (físicas y psicológicas). En el siglo XXI, uno de los retos para la educación es desarrollar una convivencia escolar democrática, en donde el estudiante se desenvuelva de manera respetuosa, justa, tolerante, solidaria y promotora de la autonomía.

Vivimos en un mundo globalizado, en donde prima la diversidad y diferentes circunstancias sociales y culturales, las cuales provocan problemáticas en la sociedad y en la escuela, como el acoso, rechazo, discriminación, ausencia de valores y agresiones.

A finales del siglo XX, en Bogotá-Colombia, se origina un proceso de renovación de su modelo educativo. En este nuevo modelo, el docente desempeña el rol de mediador, cuya finalidad es propiciar ambientes educativos agradables y seguros, de tal forma que motive al estudiante a permanecer en las aulas de clases.

Según los autores Trucco & Ullmann (2015): “La presencia de comportamientos violentos contradice lo que se espera de la escuela, en tanto espacio seguro y protegido que busca formar a las nuevas generaciones en conductas y valores ciudadanos y democráticos” (p.135). Los actos de violencia afectan de manera forzada la convivencia escolar, lo cual se convierte en una problemática para el desarrollo social del estudiante.

En el Perú, de acuerdo con estadísticas presentadas por el Sistema Especializado en la Atención de Casos de Violencia Escolar (SíseVe), a través de la plataforma virtual

del Ministerio de Educación (Minedu), solo entre marzo y mayo de 2023 se han registrado más de 1,139 denuncias, manifestando casos de violencia física y psicológica entre escolares. Esta cifra demuestra que los casos reportados son casi cuatro veces más que los registrados durante todo el 2022, con un promedio de 12 casos al día.

De acuerdo con una investigación realizada por Save the Children en Perú (organización internacional para promover y defender los derechos de la niñez), en Lima Norte y La Libertad se encontró que el 75% de los docentes encuestados observa dificultades para construir y promover ambientes de convivencia escolar afectivos, mientras que, en La Libertad, el 5% de los docentes no desarrolla habilidades de interacción y resolución de conflictos.

Según Piaget (1896-1980) en su libro Teoría del desarrollo cognitivo: menciona que “los niños de 3 años se encuentran en la etapa preoperacional donde se presentan las características como el egocentrismo, explosiones emocionales y la búsqueda de atención y aprobación”. De tal manera estas características se consideran de forma natural como parte de su desarrollo social del niño.

En el caso de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra, Cusco, se llega a observar la poca tolerancia que tienen los niños y las niñas al enfrentar un conflicto y tratar de buscar una solución de manera pacífica y asertiva frente a un problema en su día a día. Esto provoca inestabilidad emocional, ocasionando rabietas de frustración, descontrol en la forma de reaccionar, ausencia de normas de convivencia y desarrollo de antivalores, como el irrespeto, la anarquía y la falta de consideración. Además, se evidencia desconocimiento de reglas para realizar actividades grupales e individuales, falta de autocontrol y respeto tanto para los docentes como para sus compañeros. Estas situaciones generan grandes inconvenientes dentro y fuera de la institución educativa,

ocasionando actitudes de agresividad hacia los demás compañeros, lo cual afecta el desenvolvimiento sano y afectivo en el salón de clases.

Asimismo, se evidencia que los niños y las niñas son intolerantes frente a las situaciones que se presentan en el día a día, ya que constantemente muestran reacciones violentas, frustración, llanto, colocación de apodos, juicios constantes entre ellos, tendencia a culpar a otros para no asumir sus errores y burlas hacia sus compañeros al observar cuando la docente les llama la atención, entre otras actitudes.

1.2 Formulación del problema

En el presente trabajo de investigación se observó la problemática del deterioro la convivencia escolar de los niños y niñas de 3 años. Optando así por la estrategia de los juegos traccionales para implementar y mejorar la convivencia escolar

1.2.1 Problema general

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la convivencia escolar de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Mariscal Gamarra N°89 Cusco-2024?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo para aprender a convivir de los estudiantes 3 años de la institución educativa inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024?

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo para aprender a relacionarse de los estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024?

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo para aprender a cumplir normas de los estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024?

1.3 Objetivos de la Investigación

Proporciona una visión general y específico de los resultados que se intentó obtener al finalizar la investigación.

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la convivencia escolar de los estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

1.3.2 Objetivos específicos

Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo para aprender a convivir de los estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo para aprender a relacionarse de los estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo para aprender a cumplir las normas de los estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

1.4 Justificación e importancia del estudio.

La siguiente investigación se justifica mediante los siguientes aspectos.

1.4.1 Conveniencia

El objetivo del presente trabajo de investigación es determinar cuáles son los benéficos que nos brindan los juegos tradicionales para el desarrollo de la convivencia escolar. Esta investigación surge a partir de la observación de diversos problemas de interacción entre los estudiantes del salón de clases “amistad”, tales como la ausencia de relaciones amicales y asertivas, desconocimiento del cumplimiento de normas y reglas de juego, descontrol emocional, actitudes y reacciones agresivas frente a una situación conflictiva. Situaciones que generan un desequilibrio en la convivencia dentro del entorno escolar.

1.4.2 Relevancia social

Este proyecto de investigación tiene como objetivo transformar un aula con problemas de convivencia, en la cual los estudiantes carecen de colaboración, tolerancia y amabilidad, presentando deficiencia de habilidades sociales y canales de comunicación asertiva. A través de la implantación de los juegos tradicionales, se busca que dicha aula se transforme hacia un entorno de convivencia en paz, donde los estudiantes puedan desarrollar y perfeccionar sus habilidades sociales, manteniendo una comunicación asertiva, exhibir mayor tolerancia, regular sus emociones, aprender a convivir, relacionarse y adherirse a las normas y acuerdos establecidos en el salón de clases.

1.4.3 Valor teórico

Según Navarro (2004), “El desarrollo de una Educación para la Paz conlleva, como uno de los objetivos básicos, aprender a convivir. Este supone una relación social que va más allá de la mera “coexistencia” entre las personas, puesto que implica la realización práctica de ciertos comportamientos en cuanto a respeto mutuo, a cooperación voluntaria y a compartir responsabilidades” (p. 184). Para el desarrollo de una educación democrática debemos de aprender a convivir entre los demás miembros del salón de

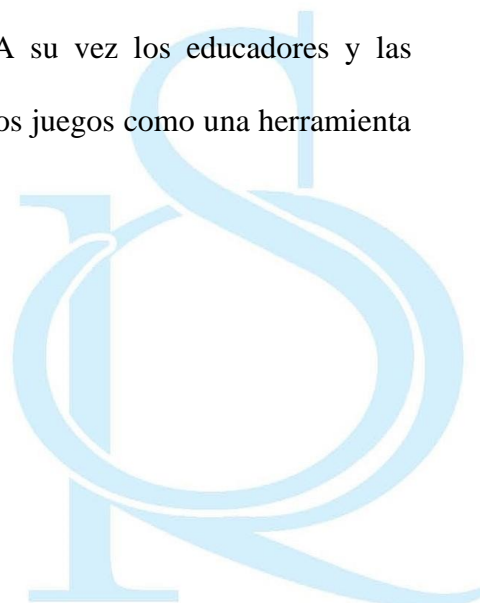
clases. Según los autores Serrabona, et al (2001), “Los juegos tradicionales promueven valores que se están perdiendo en la sociedad globalizada, como, el esfuerzo para conseguir la recompensa, el placer de realizar las cosas por uno mismo o la colaboración en busca del objetivo común” (p.57). Los juegos tradicionales desempeñan un papel fundamental en la educación, especialmente en la primera infancia, ya que promueven el desarrollo integral de los niños y niñas. A través de estas actividades, se fomentan habilidades cognitivas, sociales y físicas de manera lúdica, favoreciendo la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

1.4.4 Implicancias prácticas

Esta investigación será explicativa ya que buscaría identificar las causas por las cuales los juegos tradicionales influyen en la convivencia escolar y explicar cómo estos juegos pueden contribuir a mejorar el ambiente escolar. Brindando así a los docentes valiosas herramientas pedagógicas para implementar dinámicas participativas en el aula. Estos juegos constituyen un recurso didáctico eficaz para la enseñanza de valores fundamentales como la cooperación, el respeto y la solidaridad, elementos clave para fomentar una convivencia escolar armónica. Además, la práctica de estos juegos contribuye a la mediación de conflictos y la organización de actividades grupales que promueven la cohesión social entre los estudiantes. A su vez los educadores y las instituciones podrían diseñar programas que utilicen estos juegos como una herramienta central para mejorar la convivencia en el aula.

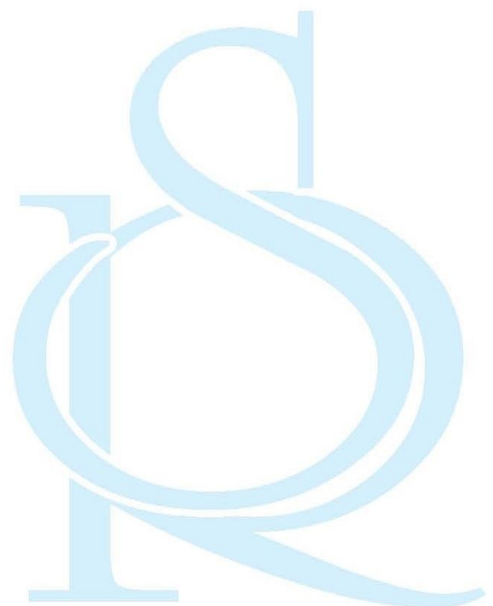
1.5 Delimitación de la investigación.

- Espacial: Mariscal Gamarra N° 89
- Temporal: 2024
- Social: Ciencias de la Educación



1.6 Limitaciones de la investigación

Una de las limitaciones identificadas en el desarrollo del proyecto de investigación fue la coordinación y la cooperación de la docente de aula para poder implementar las sesiones de aplicación del proyecto de investigación. Esta dificultad se debió a que la docente ya contaba con una planificación curricular anual, lo que me obligo a ajustar los tiempos de ejecución. En algunas ocasiones, tuve que fusionar los temas de las sesiones con la sesión de aplicación del proyecto para adaptarse a la planificación existente.



CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Antecedentes internacionales

Según los autores Bonilla; Molin & Rozo (2023), en su trabajo de investigación titulado “Juegos tradicionales para promover la convivencia escolar en estudiantes del 5to grado del Colegio Distrital O.E.A.” ; de la universidad los Libertadores, Bogotá-Colombia; Trabajo de grado presentado para optar al Título de Magister en Educación; teniendo como objetivo fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes del grado quinto del Colegio; seleccionado el enfoque cualitativo, tipo de la investigación-acción; en conclusión, la estrategia lúdico-pedagógica basada en juegos tradicionales ha tenido un impacto positivo significativo en la mejora de la convivencia escolar entre los estudiantes de 5to grado. Se observó una alta receptividad hacia las actividades y elevados niveles de motivación entre los alumnos. Además, se evidenciaron cambios positivos en la interacción entre los estudiantes, especialmente en aspectos como la cooperación, el respeto mutuo y la resolución pacífica de conflictos. Estos resultados destacan la efectividad de los juegos tradicionales como herramienta para fortalecer la convivencia y promover un ambiente escolar más armonioso y colaborativo.

Según el autor Martínez, Flores & Hernández (2017); en su trabajo de investigación titulado “Actividades que propician la socialización, en niños y niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruiz de la ciudad de Estelí”; de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua Unan- 17, para optar el título de profesora de Educación Inicial; Teniendo como objetivo que las actividades lúdicas nos propician un clima de inicio para una buena socialización; desarrollando un enfoque de investigación cualitativo, tipo descriptiva, no experimental. En conclusión, la docente, a través de actividades lúdicas como conversaciones grupales, juegos y dinámicas, fomenta la

socialización entre los niños y niñas. En el aula, los estudiantes comparten sus experiencias y se apoyan mutuamente, como se observa cuando un niño se golpea y recibe ayuda de sus compañeros. La participación activa y motivada en las actividades diarias facilita la socialización y la construcción conjunta de aprendizajes, promoviendo un ambiente colaborativo y enriquecedor para el desarrollo integral de los pequeños.

Según Jennifer & Ardila (2021), en su trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN”; en la ciudad de Bogotá-Colombia; teniendo como objetivo elaborar una estrategia pedagógica basada en el juego para mejorar la convivencia de los niños y niñas de 2do grado del Instituto Pedagógico Nacional. Con un enfoque de investigación cualitativa, tipo de investigación descriptiva. En conclusión, el juego, por su naturaleza social y vivencial, facilita la interacción y el acercamiento entre los estudiantes. Proporciona un escenario ideal para que los niños desarrollen habilidades de tolerancia, solidaridad, compañerismo, respeto y empatía. A través de estas interacciones, se promueve la creación de un entorno escolar más humano, en el que los conflictos se consideran oportunidades para aprender a resolver diferencias mediante el diálogo y el juego. Esta perspectiva busca transformar la escuela en un espacio donde las relaciones interpersonales se fortalezcan y se gestione la convivencia de manera constructiva y positiva.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Según Nunez (2022), en su trabajo de investigación titulado “los juegos tradicionales y su relación en la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. San Pedro Santísima Trinidad, 2019”; el estudio realizado en la Universidad Alas Peruanas de Lima, Perú, tiene como objetivo demostrar la relación entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar. Utilizando un enfoque cuantitativo y un

diseño de investigación no experimental, el estudio se centra en los alumnos de 6to grado de primaria de la Institución Educativa Privada “San Pedro Santísima Trinidad” durante el periodo 2019. Los resultados del estudio proporcionan evidencia estadística suficiente para establecer una relación significativa entre la práctica de juegos tradicionales y la mejora en la convivencia escolar. Esto sugiere que la integración de juegos tradicionales en el ámbito educativo puede ser una estrategia efectiva para fomentar un ambiente escolar más armonioso y colaborativo.

Según Lourdes (2020), en su trabajo de investigación titulado “Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de Educación Inicial, el Porvenir 2019”, realizado por la Universidad Cesar Vallejo de Trujillo; programa académico de doctorado en educación. El estudio llevado a cabo en la Institución Educativa Inicial “Luis Felipe de las Casas” en El Porvenir (2019) tiene como objetivo demostrar que la implementación de un programa de juegos tradicionales mejora significativamente la convivencia escolar entre los estudiantes de 4 años. El diseño del estudio es cuasi experimental y de tipo cuantitativo, con una muestra de 50 estudiantes, de los cuales 25 formaron parte del grupo experimental y 25 del grupo control. Los resultados concluyen que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en la convivencia escolar, ya que permiten a los niños aprender a relacionarse y convivir de manera efectiva con sus pares. Además, los juegos facilitan la interacción con el entorno y fomentan la generación de normas y acuerdos grupales. Estos hallazgos destacan la importancia de integrar los juegos tradicionales en los programas educativos para mejorar el ambiente social y el aprendizaje colaborativo en la primera infancia.

Según Llanes, (2019) realizó su investigación acerca de “la socialización de las niñas y los niños mediante los juegos tradicionales en la institución educativa 256 San Pablo de Ayacucho”, el presente trabajo se elaboró para obtener el título de

Licenciamiento en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Ayacucho; el objetivo de esta investigación es desarrollar la importancia del juego tradicional en la socialización; asimismo la metodología utilizada fue cualitativa y corresponde al método etnográfico, mediante el cual se aplicó una “entrevista dúcil”, la cual fue construida mediante preguntas abiertas, la investigación concluye que los juegos tradicionales juegan un papel crucial en el fortalecimiento del desarrollo afectivo y la transmisión de valores culturales regionales entre las niñas y los niños. Esta investigación subraya la importancia de integrar los juegos tradicionales en el ámbito educativo para enriquecer la experiencia de socialización y el sentido de pertenencia cultural.

Según Fátima (2023), en su trabajo titulado “Juegos tradicionales como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños (as) de tres a cuatro años de la I.E.I. del Hospital Regional “Manuel Núñez Butrón” de la ciudad de Puno, 2018”, realizado por la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa en la Facultad de Ciencias de Educación Programa de Complementación Académica; desarrollando el objetivo para aplicar los juegos andinos como una estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños y niñas de tres a cuatro años; realizando un enfoque de investigación mixta, de tipo aplicada , obteniendo una conclusión mediante los resultados obtenidos, el análisis del grupo experimental revela una distribución destacada en la escala numérica de 0 a 20. En este grupo, se identificaron 3 niños en la categoría de inicio (0-10), 2 niños en la categoría en proceso (11-13), y 15 niños en la categoría de destacado o logro previsto (14-20). El promedio del grupo experimental es de 15.08, comparado con un promedio de 11.65 en el grupo control. La desviación estándar en el grupo experimental es de 4.066, frente a 2.295 en el grupo control. La desviación estándar global obtenida es de 3.3015. Estos resultados sugieren que el grupo experimental muestra un aprendizaje significativo

en el área de personal social, indicando una mejora notable en comparación con el grupo control.

2.1.3 Antecedentes locales

Según Chacon (2022); en su trabajo de investigación titulado “Juegos tradicionales e Inteligencia Emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1056 Champa – Cusco 202” realizando en la ciudad de Cusco-Peru , teniendo como objetivo determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la Inteligencia emocional de los niños de 5 años; realizando una investigación de tipo básica con un enfoque aplicada; Al llegar a la conclusión, se ha comprobado que los juegos tradicionales están directamente relacionados con el desarrollo de la inteligencia emocional. La hipótesis general ha sido respaldada por un nivel de correlación positiva significativo, con un coeficiente de 0.779, lo que indica una correlación fuerte y positiva. Asimismo, se ha aceptado la hipótesis alternativa, dado que el valor p obtenido es 0.00, que es inferior al umbral de significancia teórica del 5%. Esto respalda de manera contundente la relación entre la práctica de juegos tradicionales y el enriquecimiento de la inteligencia emocional en los niños, confirmando su importancia en el desarrollo integral durante la primera infancia.

Según Alfaray & Fernandez 2022); en su trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia para mejorar las actitudes en la convivencia de los niños y niñas de cuatro años de edad de la I.E.I. “Belén N° 65”; en la ciudad de Cusco-Perú; teniendo como objetivo comprender el nivel de influencia del juego tradicional como una estrategia y mediante este poder mejorar las actitudes en la convivencia de los niños y niñas de 4 años de edad de dicha institución; desarrollando un enfoque cualitativa de nivel de investigación aplicada, está basado en la comprobación de hipótesis causal o correlacional

cuyo diseño de investigación es cuasi experimental; llegando a la conclusión por lo cual la aplicación de los juegos tradicionales son cooperativos y favorecen a generar relaciones interpersonales más estrechas de confianza entre los niños y niñas. El juego es una de las técnicas donde a los niños se les puede enseñar reglas, límites, saber ganar o perder, es por ello que considero que esta técnica es muy adecuada para la realización de mi tesis, donde todos mis niños se integren adecuadamente.

2.2 Bases teórico-científicas

2.2.1 Actividades Lúdicas.

Las actividades lúdicas van relacionadas con el juego, desarrollándose la recreación, entretenimiento y diversión, incorporado el aprendizaje mediante la práctica y la interacción.

Según el autor Gómez, et.al. (2015), “Lo lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje” (p.11). Así que La actividad lúdica es un recurso fundamental en el ámbito educativo, ya que fomenta el aprendizaje de manera dinámica y atractiva, realizando así un aprendizaje satisfactorio.

Por otro lado, las actividades lúdicas es clave para mejorar la formación de los niños y niñas, manteniendo una buena relación con los demás miembros, con la naturaleza y con sí mismo, donde se logrará propiciar un equilibrio estético y moral.

Según el autor Gómez, et al (2015), “La actividad lúdica favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales” (p.15).

Por lo tanto, Las actividades lúdicas mejoran las relaciones intrapersonales y interpersonales de los niños y niñas favoreciendo así las relaciones entre los miembros del salón de clases.

El juego y las actividades lúdicas suelen interpretarse como sinónimos, aunque en realidad las actividades lúdicas abarcan el juego. Lo lúdico está vinculado al juego, pero no es exactamente lo mismo. Tanto el enfoque lúdico como el juego deben siempre promover un aprendizaje estructurado, que implique una planificación y organización, con el objetivo de fomentar el desarrollo integral del niño en su proceso educativo.

2.2.2 Juegos Tradicionales.

Según el autor Walter (1993 citado por Sanchez 2001), “Una parte de la función de la educación y de la formación de la primaria, es la experimentación dado que el juego es una función importante del desarrollo, del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales es justamente imprescindible”(p. 5). Para obtener una mejor calidad de aprendizaje es importante realizarlo a travez del juego y desde el interes del niño y niña mediante la manipulación y la experimentación.

Los juegos tradicionales están constituidos por expresiones lúdicas que hacen parte del patrimonio cultural de la diversidad de regiones permitiendo identificar las costumbre y tradiciones. Su desarrollo se define con una práctica recreativa, los juegos tradicionales presentan un valor pedagógico porque gracias a ellos desarrollamos y fortalecemos las habilidades sociales y los procesos de aprendizaje.

Los juegos tradicionales, se definen como una actividad lúdica que, además de proporcionar entretenimiento, facilita el desarrollo integral de los alumnos en dimensiones físicas, psíquicas y sociales. Mediante estas actividades, los niños no solo mejoran sus habilidades motrices y cognitivas, sino que también establecen una conexión

significativa con el ámbito cultural y fortalecen sus relaciones interpersonales con otros niños de su entorno.

La portación de los juegos tradicionales a las competencias básicas del currículo nacional, presentan acciones educativas para la adquisición de una cultura corporal donde es contextualiza según Barbero, (2001 Citado por González et. al. 2001), “El conjunto de valores, usos, saberes, creencias, normas y pautas de conducta que delimitan las apreciaciones y prácticas corporales en determinado contexto en que vivimos” (p.143). Asimismo, la cultura corporal según la pedagogía son todas aquellas ideas, sentimientos y representaciones que identifica a una persona de un grupo, es algo individual que cada uno lo expresa.

Por otro lado, los juegos tradiciones proporcionan experiencias que demandan interrelaciones con ámbitos físicos, personal, social y cultural, fortalece el crecimiento madurativo des los estudiantes. Por otro lado, los juegos tradicionales fortifican la competencia lingüística, matemáticas, físico, artísticas, etc.

Según los autores Serrabona, et al (2001), “Los juegos tradicionales promueven valores que se están perdiendo en la sociedad globalizada, como, el esfuerzo para conseguir la recompensa, el placer de realizar las cosas por uno mismo o la colaboración en busca del objetivo común”. Este autor destaca el impacto de los juegos tradicionales al fomentar una sociedad más comunicativa, cohesionada y receptiva a las ideas de cada individuo, donde la tolerancia alcanza su máximo nivel de desarrollo.

2.2.3 Tipos de juegos tradicionales usados

1. El juego de las sogas (también conocido como "saltar a la cuerda") es una actividad física tradicional que tiene múltiples beneficios para el desarrollo de los niños, tanto en el ámbito físico como social y cognitivo.

Desarrollo social

- **Trabajo en equipo:** Muchas veces, el juego de las sogas se juega en grupo (cuando varios niños giran la cuerda y otros saltan), fomentando el trabajo en equipo y la cooperación.
- **Reglas y turnos:** Los niños aprenden a respetar las reglas del juego, a esperar su turno y a participar en una actividad social donde la interacción y la comunicación son claves.
- **Confianza y autoestima:** Lograr saltar de manera correcta y mejorar sus habilidades con la cuerda refuerza la confianza de los niños y les proporciona una sensación de logro.

2. **El juego de la mantequilla**, también conocido en algunos lugares como "manos calientes", es una actividad tradicional que consiste en que dos o más niños colocan sus manos sobre las del compañero, y uno intenta retirarlas rápidamente antes de que el otro logre golpearlas. Este juego, que parece simple, tiene varias ventajas importantes para el desarrollo de los niños en diversas áreas:

Desarrollo social

- **Interacción y socialización:** El juego suele practicarse en grupos pequeños, lo que fomenta la interacción social y las habilidades de comunicación entre los niños. Se establecen reglas que deben respetarse, lo que ayuda a los niños a internalizar normas sociales.
- **Cooperación y competencia saludable:** A través del juego, los niños aprenden a competir de manera amistosa, a veces ganando y otras perdiendo, lo que es esencial para el desarrollo de la tolerancia a la frustración y el sentido de cooperación en el juego.

3. El juego de la gallina ciega es una actividad infantil tradicional en la que uno de los participantes, con los ojos vendados, intenta atrapar a los demás, quienes intentan esquivarlo. Este juego es importante por varias razones que abarcan el desarrollo físico, social, emocional y cognitivo de los niños.

Desarrollo social

- **Trabajo en equipo y cooperación:** A menudo, los niños que no son la "gallina ciega" colaboran entre sí para moverse y evitar ser atrapados. Esta interacción promueve el trabajo en equipo, la cooperación y la comunicación.
- **Respeto a las reglas:** Como en cualquier juego, los niños deben seguir las reglas y jugar de manera justa, lo que ayuda a fortalecer el sentido de la justicia, la responsabilidad y el respeto mutuo.

4. El juego de policías y ladrones es una actividad recreativa popular entre los niños que, aunque se presenta como un juego de persecución y captura, tiene numerosas ventajas para el desarrollo integral de los participantes.

Desarrollo social

- **Trabajo en equipo y cooperación:** A menudo, los niños forman equipos (policías contra ladrones) y deben cooperar para lograr sus objetivos. Esto fomenta la colaboración, el trabajo en equipo y la capacidad de comunicarse eficazmente con los demás.
- **Respeto a las reglas:** Como en cualquier juego con roles definidos, los niños deben seguir las reglas establecidas, lo que les enseña a respetar normas, ser responsables y actuar con honestidad.

5. El juego de San Miguel, también conocido en algunos lugares como "San Miguel, San Miguel, ¿cuántos pasos hay que dar?" o variantes similares, es un juego

tradicional que implica seguir las instrucciones de un "líder" (San Miguel) mientras los demás participantes intentan llegar a un objetivo. Este juego tiene importantes beneficios para el desarrollo integral de los niños.

Desarrollo social

- **Trabajo en equipo y cooperación:** A pesar de que algunos niños juegan individualmente, el juego suele crear una dinámica de grupo donde los participantes se animan entre sí o colaboran de manera implícita para avanzar sin ser "detenidos". Esto fomenta el compañerismo y el trabajo en equipo.
- **Turnos y reglas:** El juego sigue reglas claras que todos los participantes deben respetar. Los niños aprenden a esperar su turno y a seguir las normas, lo que les ayuda a internalizar el respeto por los demás y la convivencia en comunidad.

6. El "juego de las sillas" es una actividad recreativa que tiene varias implicaciones importantes, tanto en el ámbito educativo como en el desarrollo social y emocional de los niños.

Beneficios

- **Desarrollo de habilidades motoras:** Al correr y moverse de un lado a otro mientras se escucha música, los niños desarrollan sus habilidades motoras gruesas, como la coordinación, el equilibrio y la agilidad.
- **Trabajo en equipo y colaboración:** Aunque el juego involucra una competencia individual al eliminar a los jugadores de forma sucesiva, también fomenta la cooperación, ya que los niños pueden trabajar en equipo

en ciertas variaciones del juego o en el momento de establecer reglas comunes.

- **Control de la frustración y manejo de emociones:** El juego de las sillas enseña a los niños a manejar la frustración y a aprender a aceptar la derrota de manera respetuosa, desarrollando su capacidad de tolerancia y resiliencia.

7. El "juego de las botellas locas" es una actividad que, al igual que otros juegos recreativos, tiene un gran valor en el desarrollo de los niños y en su interacción social.

- **Desarrollo emocional y control de la frustración:** Los niños tienen que aprender a lidiar con la victoria y la derrota de manera adecuada. La naturaleza impredecible del juego también les ayuda a gestionar la frustración y a controlar sus emociones cuando las cosas no salen como esperaban.
- **Fomento de la socialización:** El juego de las botellas locas es una actividad que involucra interacción social, ya que los niños deben comunicarse, negociar y tomar decisiones colectivas. Esto es clave para el desarrollo de habilidades sociales, como la empatía, el respeto y la resolución de conflictos.

8. El "juego del gato y el ratón" es una actividad clásica y divertida que ofrece una serie de beneficios para el desarrollo de los niños. Este juego involucra generalmente a dos grupos de participantes, donde uno de ellos representa al gato y el otro al ratón

- **Fomento del trabajo en equipo:** Si se juega con equipos, los niños aprenden a trabajar juntos para atrapar al ratón o para proteger al ratón, lo que fomenta la cooperación, la comunicación y la resolución de problemas de manera conjunta.
- **Desarrollo de la estrategia y la toma de decisiones:** El juego permite que los niños planifiquen y piensen en estrategias para evitar ser atrapados o para

atrapar al otro jugador, lo que ayuda a fortalecer sus habilidades cognitivas, como la toma de decisiones rápidas y el pensamiento estratégico.

2.2.4 Juegos tradicionales reglados

Los juegos de reglas aportan beneficios significativos en el desarrollo del niño y niña, estos influyen como agentes de socialización que enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, respetar sus turnos y acuerdos del juego, considerar las aportaciones de los compañeros.

Desde el punto de vista de Ortega (1992), “La regla lúdica es consustancial a la actividad en todos los tipos de juego, detectarla, analizarla y comprenderla quede ser la clave para hacer un uso educativo de los juegos en la escuela”. Por ello, la creación de acuerdos y reglas de juego benefician a la interacción de los estudiantes, fortaleciendo las habilidades cognitivas y sociales.

Los juegos reglados funcionan para ejecutar límites en el momento del juego, con el objetivo de que los niños y niñas respeten las reglas, encuentren el orden y aumenten sus habilidades sociales durante la ejecución del juego.

Son indiscutibles los beneficios de los juegos reglados que aportan en el desarrollo pedagógico, ya que estos integran lo aprendido por el niño en su incremento social, afectivo, motor, cognitivo y personal:

- **Los juegos con reglas promueven el aprendizaje espontáneo:** Estos juegos ayudan a construir estrategias mentales que luego son fácilmente reconocidas y aplicadas por los estudiantes.
- **Desarrollo del lenguaje y habilidades cognitivas:** Potencian el lenguaje, el razonamiento, la memoria, la atención y la reflexión sobre el comportamiento en un contexto determinado. Fomentan la interacción entre estudiantes, iniciando

discusiones y negociaciones, mientras escuchan propuestas sobre los juegos a realizar.

- **Fomento del aprendizaje lógico-matemático:** Ayudan a los niños a aprender a clasificar, ordenar y seriar, adquiriendo conceptos de tiempo, espacio y nociones numéricas.
- **Desarrollo de la capacidad de autoanálisis:** A través de la interacción mutua, los estudiantes identifican sus fortalezas y debilidades, aprendiendo a enfrentarse al desafío de "pensar por sí mismos y por los demás".
- **Promoción de la comunicación y los roles grupales:** Facilitan la comunicación dentro del grupo, promoviendo el respeto y la tolerancia, mientras se fortalecen distintos roles dentro de la dinámica grupal.

Según el autor, Brune (1984), “Aborda el importante papel que los adultos pueden tener dentro de los juegos. El adulto que es un buen jugador, es decir, que se implica en la acción y en la conversación lúdica con verdadero deseo de jugar, es percibido y comprendido por los niños y las niñas como un experto del cual se puede aprender mucho” (p.7). Esto nos indica que el adulto al momento de compartir el juego con el niño o niña debe de mantener una actitud positiva, afectiva, interactivas, deben de ser percibidas y recibidas por los niños, convirtiendo este momento en algo placentero y divertido.

2.2.5 Juegos tradicionales con habilidades motoras

Mediante los juegos tradicionales podemos fortalecer habilidades motoras mediante la ejecución de una serie de movimientos comunes, caminar, correr, saltar, trepar, lanzar, etc. Están involucrados en el desarrollo de los juegos tradicionales, juegos

motores, los cuales podemos desarrollarlos en el área de la psicomotricidad en la educación inicial, entonces definimos a los juegos motores.

Según las autoras Contreras & Galindo (2009), “Como un tipo de juego que tiene su característica más representativa en la motricidad y en la actividad social”. Es por ello que el juego implica habilidades motoras y sociales desarrollándose así de manera eficiente y proactiva. Teniendo la utilidad de encaminar y mejorar la convivencia escolar.

El juego motor debe reunir una serie de condiciones para que este sea educativo, Contreras & Galindo (2009), nos dan las pautas para conseguirlo.

- **Fomento del desarrollo motriz global:** Es fundamental que el juego motor contribuya al desarrollo integral tanto de las extremidades gruesas como de las finas en los niños.
- **Prevención de riesgos:** Se debe evitar cualquier situación que ponga en peligro la salud física o mental del niño, promoviendo especialmente un aprendizaje cooperativo.
- **Evitar juegos eliminatorios:** Se debe prescindir de actividades que excluyan a los alumnos, para mantener su atención y participación sin afectar su sensibilidad.
- **Incorporación activa de todos los alumnos:** Es crucial asegurar que ningún estudiante sea solo espectador, permitiendo que todos se involucren de alguna manera en la actividad, incluso si no participan directamente.
- **Equilibrio entre actividad y descanso:** Se debe mantener un balance entre el ejercicio físico y el descanso, acompañando las actividades con una correcta respiración y calentamiento.
- **Promover la inclusión y diversidad de habilidades:** Es importante evitar juegos que resalten siempre a los mismos estudiantes, destacando y valorando las habilidades de cada alumno.

2.2.6 Juegos tradicionales manipulables

Mediante la manipulación, los niños y niñas irán descubriendo el mundo que los rodea, distinguiendo los materiales y recursos proporcionados por la naturaleza. Desarrollando una manipulación activa en donde las acciones que realicen tengan un sentido educativo.

Con los juegos de manipulación, el niño desarrolla muchas habilidades:

- **Manipular y soltar objetos:** Favorece el desarrollo del agarre y mejora la destreza en la motricidad fina.
- **Mejora la coordinación:** Contribuye a perfeccionar la coordinación entre los ojos y las manos o los pies, ya que requiere concentración para colocar los objetos en su lugar adecuado.
- **Estimula el sentido del tacto:** Permite que el niño explore y desarrolle su sentido del tacto a través de la interacción con su entorno.
- **Introducción a conceptos matemáticos:** El niño comienza a descubrir nociones básicas de matemáticas como formas, volúmenes, cantidades, tamaños y colores.
- **Fomenta la resolución de problemas:** Desarrolla la capacidad de resolver situaciones de conflicto, promoviendo una comunicación asertiva en el proceso.

2.2.7 Importancia de los juegos tradicionales para la educación inicial

En la educación preescolar, los juegos tradicionales son utilizados como herramientas pedagógicas para impulsar el desarrollo físico, cognitivo y social de los niños y niñas. Permitiendo la estimulación de las habilidades, mejora de las enseñanzas y sobre todo crear confianza y obtener una sociabilidad con los demás estudiantes.

Los juegos tradicionales son actividades espontáneas, genuinos, creativos, socializador que permite a los niños explorar, indagar, manipular y resolver problemas,

todos estos juegos deben de ser del interés del niño y niña donde sus resultados sean placenteros.

Según Carrasco (2022), “Los juegos tradicionales son una forma divertida y efectiva de aprendizaje, es necesario adaptarlos a las necesidades y habilidades de los menores y asegurarse de que se jueguen de manera segura y respetuosa” (p.21). por lo tanto, fomentar un ambiente cálido y de confianza es fundamental para el desarrollo de los estudiantes, manteniendo así la seguridad de cada uno de ellos.

Contribuyen al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, enriqueciendo la cultura lúdica y el desarrollo de valores y habilidades sociales.

Los juegos tradicionales son importantes por las siguientes razones:

- **Fortalece la socialización:** Contribuye a que los estudiantes adquieran, interioricen e integren en su personalidad los procesos de socialización.
- **Favorece la actividad fisiológica:** Al registrar los eventos y experiencias más importantes en sus relaciones interpersonales, se facilita el ajuste y cambio en su comportamiento.
- **Mejora el sentido rítmico:** El ritmo, junto con el movimiento, el lenguaje y la percusión corporal, es una habilidad innata que los niños desarrollan y perfeccionan.
- **Vivencias inolvidables a través de los juegos tradicionales:** Estos juegos permiten a los niños vivir experiencias memorables fuera del entorno familiar, creando recuerdos duraderos.
- **Desarrollo de la imaginación:** Se impulsa la capacidad de los niños para imaginar al promover la exploración y el descubrimiento.

- **Fomenta la empatía:** Ofrecer contextos en los que los estudiantes puedan practicar la empatía, creando un entorno seguro y adecuado para su desarrollo.
- **Desarrolla seguridad y autoconfianza:** Estos juegos ayudan a que los niños se sientan seguros y confiados, facilitando la expresión de sus emociones y sentimientos.

Los juegos tradicionales crean lazos de amistad sanas y afectuosas, logrando construir relaciones positivas, amicales, solidarios y agradecidos, fortalecen el concepto de empatía.

Según las autoras Meneses & Mong (2001), “Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a proteger sus derechos”. Por lo tanto, el juego es un aprendizaje memorístico y progresivo el cual ayuda a desarrollar habilidades para trabajar en equipo.

2.2.8 Valor educativo de los juegos tradicionales

El juego es esencial para el desarrollo social de los niños y niñas, ya que es su principal camino para desenvolver su lenguaje mediante la interacción del grupo, acrecentamiento en la personalidad de cada uno de los participantes, potencializando el desarrollo integral de cada uno de ellos.

Como afirma Piaget (1969; citado por Sanchez, sf.), “El juego es una herramienta tanta poderosa de aprendizaje como imaginación tenga un niño” (p.8). Esta frase nos da entender, el juego es una pieza fundamental para el desarrollo del aprendizaje el cual esta relacionado con el desarrollo social lo cual se adquiere mediante la imaginación.

Existen infinidad de valores que resaltan la adaptación y la implementación de los juegos tradiciones en el desarrollo del aprendizaje; como las siguientes:

- Valor físico: Los juegos tradicionales permiten liberar energía física, lo que contribuye a mejorar la flexibilidad y la agilidad. Además, fortalecen la resistencia tanto aeróbica como anaeróbica en actividades que implican correr, saltar y lanzar. Desde el punto de vista fisiológico, se promueve el desarrollo progresivo de los músculos.
- Valor social: Al ofrecer actividades que promueven la interacción social, se fomenta la comprensión de los derechos propios y de los demás. Esto facilita la adaptación al entorno social y el aprendizaje de valores como el compañerismo, la disciplina, la cooperación, el liderazgo y la comunicación efectiva.
- Valor intelectual: Estimula el desarrollo de habilidades cognitivas a través del uso de la fantasía, la creatividad y la imaginación, lo que enriquece la calidad del proceso educativo
- Valor psicológico: Las situaciones de juego permiten a los niños y niñas formar una personalidad equilibrada. A través del juego, pueden construir su identidad, explorar libremente sus intereses y preferencias sin las restricciones del mundo adulto.
- Valor motor: El juego satisface la necesidad de actividad física en los niños. A través de él, se fomenta el control postural, el desarrollo muscular y la conciencia corporal.
- Valor afectivo-emocional: El juego facilita la expresión y manejo de las emociones mediante el uso del cuerpo. Actos como abrazar, acariciar y mostrar emociones de ternura, alegría y empatía ayudan a los niños a desarrollar una mayor comprensión emocional y afectiva.

Algunos autores con Gil, et.al (2008) “Defienden que hay que buscar un equilibrio entre la educación en el aula y las actividades lúdicas, ya que esto permite desarrollar al niño capacidades diferentes a las que pueden adquirir con actividades con un carácter menos lúdico” (p.76). De esta manera mantener un equilibrio entre lo práctico y lo teórico ayudara a mejorar el desarrollo de las habilidades sociales, así la creación de un aprendizaje satisfactorio.

2.2.9 Convivencia escolar

La convivencia escolar se desarrolla a través de relaciones entre los miembros educativos, donde resaltan una interacción positiva, respetuosa, aceptando la diversidad de culturas, resolviendo de manera positiva los conflictos, desacuerdos, tensiones o disputas.

Los centros educativos tienen la responsabilidad de educar a la población en principios, valores, competencias, habilidades para mantener una convivencia de paz, no solo en su entorno escolar, sino en su entorno social para desarrollarnos como cuidanos de calidad.

Aprender a convivir es un aprendizaje que nos sirve para mejorar y potencializar los aprendizajes académicos, en donde potencializamos la participación de uno mismo sin miedo al rechazo o las burlas de los demás miembros, tomar decisiones para solucionar y disminuir los conflictos, erradicación de la violencia, fortalecer la autoestima y la autonomía en su formación.

La definición de convivencia propuesta por Palomin & Dagua (2010), “Convivir significa vivir unos con otros en base a unas determinadas relaciones sociales y a unos códigos, en el marco de un contexto social determinado donde los conflictos son inseparables por lo que no podemos pretender que las interacciones cotidianas y el

proceso educativo transcurra sin conflictos, ni tampoco pensar que los mismos resultarán necesariamente negativo” (p. 87). Por la tanto se puede interpretar que la convivencia representa las experiencias personales relacionadas a la vida cotidiana, reflejado en varios factores, como las normas, metas, reglas, valores, relaciones intrapersonales, etc.

2.2.10 Función del profesor en la convivencia escolar

El rol de docente no solo implica enseñar y construir el aprendizaje, sino también asumir el compromiso de formar y desarrollar habilidades sociales, actitudes, valores. basada en una comunicación abierta, transparente, positiva para poder escuchar las preocupaciones y las opiniones de los estudiantes, brindando espacios donde quedan expresarse libremente.

También cabe destacar, según Ortega (2000; citado por Aragón 2019) nos menciona que “dentro de los contenidos que los profesores/as enseñan en las aulas se pueden dar dos casos” (p.15).

- El primer caso sería uno positivo: donde el alumno/a se interesa por la lección y se plantea que, si el profesor/a lo presenta de manera adecuada, lo aprenderá y en muchos casos lo aplicará.
- El segundo de los casos sería uno negativo: en donde el alumno/a no tiene interés por la lección y no le conmueve las estrategias utilizadas por el docente. Por lo tanto, el estudian no logrará captar la lección y no lo pondrá en práctica lo cual resulta infructuoso para ambas partes.

Según estos dos casos podemos decir que, para obtener un resultado satisfactorio los docentes deben de partir del interés del estudiante y adecuar sus estrategias didácticas para captar la atención y así poder desempeñar su labor docente satisfactoriamente.

2.2.11 Aprender a convivir

Aprender a convivir en un conjunto de diferentes actitudes, construyendo día a día la forma de vivir unos con otros respetándose y manteniendo un trabajo colaborativo, donde debemos de aprender a ceder, negociar, ser tolerantes, erradicar la discriminación y la agresión, mantenido siempre una comunicación asertiva y activa.

Jacques (1996) afirma: “La idea de convivir con las y los demás es un instrumento entre varios para combatir los prejuicios que impiden la concertación” (p.77). De esta manera para convivir tenemos que mantener una buena relación con los demás y estar dispuestos a mantener lazos de interacción con la sociedad.

El aprendizaje de la convivencia entre compañeros durante la primera infancia es crucial para el desarrollo integral de los niños, ya que sienta las bases para habilidades sociales y emocionales que perdurarán a lo largo de su vida. En esta etapa, los niños comienzan a comprender conceptos fundamentales como la empatía, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos. Aprender a interactuar de manera respetuosa y efectiva con sus pares les ayuda a construir relaciones saludables y a desarrollar un sentido de comunidad. Además, estas experiencias tempranas promueven la autoestima y el bienestar emocional, al ofrecer a los niños un entorno en el que se sienten valorados y comprendidos. La habilidad para convivir armoniosamente en un grupo no solo facilita el aprendizaje académico y social, sino que también contribuye a la formación de individuos que pueden colaborar de manera constructiva y respetuosa en diversos contextos a lo largo de su vida.

Esto quiere decir que para obtener una cultura de paz debemos de desarrollar una serie de habilidades, destrezas, valores que se irán desarrollando y mejorando en la convivencia diario.

2.2.11.1 Habilidades y actitudes sociales.

Desarrollo de autoconocimiento y autoestima: Este proceso reflexivo nos permite adquirir una comprensión profunda de nuestra personalidad, así como de nuestras cualidades y características. A través de la autoevaluación y la introspección, conseguimos una mayor claridad sobre nuestras fortalezas y debilidades, lo cual contribuye significativamente al fortalecimiento de nuestra autoestima.

Desarrollo de empatía: evolución de la capacidad para ponerse en el lugar del otro, comprendiendo y compartiendo los sentimientos de los demás.

Resolución de conflictos: capacidad para encontrar un solución pacífica y asertiva frente a los desacuerdos y conflictos que enfrentan.

Cooperación: Acto, proceso, habilidad de trabajar en equipo para alcanzar un propósito común.

Tolerancia: Capacidad de respetar las ideas de los demás de manera asertiva y pacífica.

Aprender a vivir juntos no es algo con lo que nacemos, empezamos a aprender a vivir juntos cuando tomamos conciencia de otras personas. Posteriormente, de niños y adultos, seguimos desarrollando esta habilidad. Aprendemos a vivir juntos durante toda la vida.

2.2.12 Aprender a Relacionarse.

Somos criaturas sociales en sociedad y ser parte de una comunidad nos da un sentido de pertenencia y una identidad colectiva, aprendiendo a adquirir un conjunto de habilidades que nos permiten relacionarnos adecuadamente con nuestro entorno y formar relaciones saludables. Calidad de la pregunta.

1. Beneficios de las relaciones sociales.

Aprender sobre las relaciones nos brinda beneficios que van desde lo psicológico hasta lo físico. Las investigaciones muestran que las personas que están bien conectadas con la sociedad tienen una salud adecuada, mientras que las personas que están socialmente aisladas tienen desventajas.

- Incremento en el bienestar emocional: La compañía de amigos y familiares tiene un impacto positivo en nuestra felicidad. Cuando interactuamos y nos reímos con ellos, nuestro cerebro libera oxitocina, conocida como la hormona de la felicidad, lo cual contribuye significativamente a nuestro bienestar emocional.
- Mejora del estado de ánimo y reducción del estrés: Participar en actividades recreativas y compartir hobbies con amigos y familiares genera emociones placenteras que elevan nuestro estado de ánimo. Además, la comunicación regular con seres queridos no solo refuerza nuestras relaciones, sino que también contribuye a la disminución del estrés.
- Crecimiento personal: Cada estudiante posee un conjunto único de fortalezas y debilidades. Interactuar con otras personas favorece el desarrollo personal al proporcionarnos valores, conocimientos y experiencias nuevas, que enriquecen nuestro crecimiento y aprendizaje integral.

Todo esto nos ayuda a aumentar nuestra autoestima porque nos sentimos cómodos y aceptados en un grupo de trabajo o estudio. Nos dan una sensación de seguridad donde nos sentimos aceptados, fortaleciendo nuestra autoestima lo cual contribuyen a nuestro desarrollo personal. Además, las relaciones sociales nos brindan un apoyo emocional cuando tenemos problemas o necesitamos un consejo. Necesitamos que nos escuchen y

no nos juzguen. Nos ayudan a tomar decisiones y ver temas importantes desde una perspectiva diferente.

La socialización es la base fundamental para cimentar una buena convivencia entre los miembros de la escuela. "El proceso de socialización es parte del desarrollo cognoscitivo y moral del individuo, marcado por diferentes etapas secuenciales en las cuales el niño va comprendiendo las normas del mundo adulto" (Piaget, 1948; Levinger, 1966; Kohlberg, 1969,).

2.2.13 Aprender a Cumplir Normas.

Las normas de convivencia es un conjunto de pautas sobre el comportamiento social, interactivo, afectivos que se proponen por el grupo de trabajo. Estas normas se basan en el respeto y tienen como objetivo promover buenas actitudes y una vida armoniosa dentro y fuera de la escuela. De esta manera, aprender a respetar las normas estará respaldado por un conjunto de valores, como el respeto a los demás y sus derechos, responsabilidad, amistad, sentido de responsabilidad, trabajo en equipo, etc.

Según Mena; Bugueño & Valdés (2008) citado por Nail, et.al. (2012), define a las normas como: "las características de esta gestión democrática son; el respeto a todos los miembros como iguales en dignidad humana independiente de su rol o jerarquía; la promoción de la participación de la comunidad y el uso del diálogo como principal herramienta para lograr la convivencia" (p.374). Entonces las normas de convivencia en la educación de la primera infancia son fundamentales para establecer un entorno de aprendizaje positivo y ordenado.

En esta etapa temprana, los niños están en el proceso de adquirir habilidades sociales y emocionales cruciales, y las normas de convivencia actúan como una guía clara sobre cómo deben comportarse y relacionarse con los demás. Estas normas no solo facilitan la creación de un ambiente seguro y respetuoso, sino que también ayudan a los

niños a desarrollar un sentido de responsabilidad y a entender las consecuencias de sus acciones. La implementación efectiva de estas normas contribuye a la prevención de conflictos y a la promoción de interacciones constructivas, lo que es esencial para un aprendizaje exitoso.

Además, la enseñanza de normas de convivencia desde la primera infancia fomenta el desarrollo de habilidades interpersonales y emocionales que son vitales para el éxito académico y personal a lo largo de la vida. Al aprender a seguir reglas y a respetar a sus compañeros, los niños desarrollan habilidades de autorregulación y empatía, fundamentales para su desarrollo social. La capacidad de seguir normas y adaptarse a expectativas grupales no solo mejora la experiencia educativa en el aula, sino que también prepara a los niños para vivir en una sociedad en la que el respeto y la cooperación son esenciales. En consecuencia, la integración de normas de convivencia en la educación temprana sienta las bases para un desarrollo equilibrado y una integración efectiva en la comunidad escolar y más allá.

2. Beneficios de cumplir normas:

- Facilitar la adquisición de valores.
- Trato preferencial a personas individuales y grupos.
- Promover la seguridad, el respeto y la protección de los estudiantes.
- Contribuye a la obtención de autodisciplina y la autonomía moral.
- Permite la construcción de hábitos y acciones de comportamiento saludables y solidarios.
- Ayuda a que los niños y niñas puedan saber asociar sus sentimientos frente a cada una de las diferentes situaciones o espacios que se presenten.

- Posibilita la concordancia, la armonía y el trato amable entre los miembros de una comunidad educativa.
- Genera un entorno democrático, de respeto, honesto, cariño y agradabilidad.

Según la Política Nacional de Convivencia Escolar (MINEDUC, 2004) los reglamentos escolares de convivencia deben cumplir los siguientes acuerdos para lograr alcanzar el objetivo de obtener una convivencia democrática:

- Los docentes son herramientas privilegiadas para dirigir los procedimientos y criterios establecidos para abordar los conflictos y problemas en la comunidad escolar.
- Obtener resultados plurales, participativos y abiertos que involucre a todos los alumnos de la escuela o liceo. Para su creación, revisión o análisis, se debiera involucrar a la mayor parte de la comunidad educativa.

3. Enfoques para la creación de normas de convivencia:

Existen dos grandes enfoques que nos ayuda a determinar cuáles de esos podemos utilizar para la creación de normas para obtener una convivencia de paz.

Bugueño & Mena (2008; citado por Nail, et. al. 2012), en donde se identifican dos enfoques generales sobre la construcción de normas:

- **Enfoque heterónomo:** La disciplina es el método tradicional que fomenta la creación de normas basadas en la obediencia; la norma regula el comportamiento de la persona desde el exterior.

- **Enfoque autónomo:** Basado en la adquisición de la conducta personal deseable para adquirir autonomía y respetar a los demás es la norma. Se basa en la creación del significado de cada norma.

2.3 Definición de términos

- Acrecentamiento: Acción y efecto de crecimiento.
- Cimiento: Acción de construcción.
- Aventajar: Adelantar, poner en mejor estado, conceder alguna ventaja o preeminencia.
- Sustancial: Importante o esencial
- Conceptuar: Reconocer, estimar o apreciar el valor o mérito de alguien o algo.
- Régimen: Sistema político por el que se rige una nación.
- Deficitaria: Que presenta un desarrollo orgánico deficiente, en especial sensorial o psíquico.
- Transportar: Llevar a alguien o algo de un lugar a otro.
- Coadyuvar: Contribuir o ayudar a que algo se realice o tenga lugar. Era usado también como transitivo.
- Subyacentes: Estar debajo de algo y dicho de una cosa, estar oculta detrás de otra.
- Metamorfosear: Transformar, o someter a metamorfosis.
- Aportación: Conjunto de bienes aportados. cuota, aporte, ayuda, canon, contribución, tributo.

- Declinación: Caída, descenso o declive.
- Modernizar: Hacer que alguien o algo pase a ser moderno. Usado también como pronominal.
- Compila: Allegar o reunir en un solo cuerpo de obra, partes, extractos o materias de otros varios libros o documentos.



CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis de la Investigación

3.1.1 *Hipótesis central o general*

Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

3.1.2 *Hipótesis específicas*

Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo para aprender a convivir en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

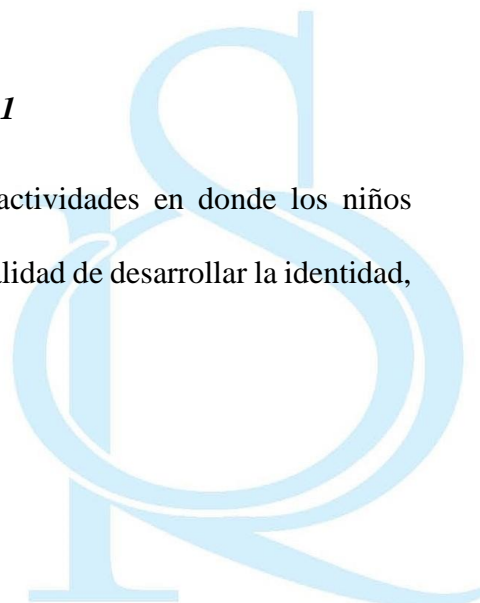
Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo para aprender a relacionarse en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo para aprender a cumplir normas en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

3.2 Variables de la investigación.

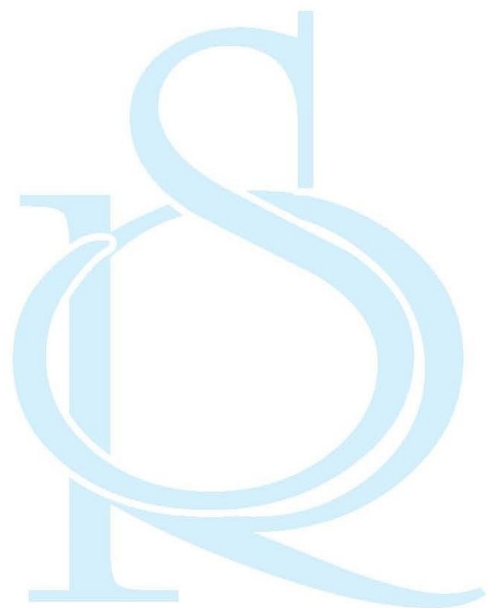
3.2.1 *Variable independiente / variable de estudio 1*

Juegos tradicionales: Conjunto de diferentes actividades en donde los niños desarrollan diferentes habilidades y destrezas, con la finalidad de desarrollar la identidad, el respeto entre el grupo de trabajo.



3.2.2 Variable dependiente / variable de estudio 2

Convivencia escolar: Desarrollo de un buen clima escolar entre el triángulo educativo (docente, estudiante y padres de familia) respetándose uno a otros y resolviendo de manera asertiva y con una buena comunicación los conflictos.



3.2.3 Operacionalización de variables

Operacionalización de variables independiente.

| Variable | Definición conceptual | Definición Operacional | Dimensiones | Indicadores |
|--------------------------|--|---|--|---|
| Los juegos tradicionales | Méndez y Fernández (2011) “a través de los juegos tradicionales los niños no solo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializan; sino que también pueden adentrarse en formas de vida ajenas y en el conocimiento más profundo de otras generaciones. | Es un conjunto de diferentes actividades en donde los niños desarrollan diferentes habilidades y destrezas, con la finalidad de desarrollar la identidad, el respeto entre el grupo de trabajo. | Motoras Simbólico Reglas | Juegos motores Desplazamiento Maridad fina y gruesa Juegos simbólicos Juego de reglas, Normas de convivencia Acuerdos para realizar las actividades |

Operacionalización de variables dependiente.

| Variable | Definición conceptual | Definición Operacional | Dimensiones | Indicadores |
|---------------------|--|--|---|---|
| Convivencia escolar | Martínez Navarro (2004) “Aprender a convivir supone una relación social que va más allá de la mera “coexistencia” entre las personas, puesto que implica la realización práctica de ciertos comportamientos en cuanto a respeto mutuo, a cooperación voluntaria y a compartir responsabilidades”. | Martínez Navarro (2004) “Aprender a convivir supone una relación social que va más allá de la mera “coexistencia” entre las personas, puesto que implica la realización práctica de ciertos comportamientos en cuanto a respeto mutuo, a cooperación voluntaria y a compartir responsabilidades”. | Aprender a convivir Aprender a relacionarse Aprender a cumplir normas | Interacción Comunicación Confianza Habilidades sociales Respeto Compromiso Manejo de conflictos |

3.3 Método de investigación

El método científico es el proceso fundamental para la generación de conocimiento objetivo. Constituye una forma de investigación metódica y estructurada que se desarrolla de manera sistemática y deliberada. Este método se compone de una serie de etapas secuenciales diseñadas para la producción y validación del conocimiento.

El método científico se trata de un proceso riguroso y estructurado que permitió explorar la problemática, formular hipótesis, realizar la aplicación del pre y post tes y, finalmente, llegar a conclusiones fundamentadas.

Según el autor y filósofo de ciencia del siglo XX, Popper (1934) “Ninguna cantidad de experimentos puede probar una teoría, pero un solo experimento puede contradecirla, lo que llevaría a su revisión o rechazo”.

3.3.1 Enfoque de investigación

El enfoque de investigación adoptado es cuantitativo, caracterizado por la recolección de datos objetivos y la aplicación de técnicas estadísticas para la prueba de hipótesis previamente formuladas. En este estudio, se analizará si los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en la mejora de la convivencia escolar entre los estudiantes. Se espera obtener datos precisos, confiables y susceptibles de ser analizados con el rigor estadístico necesario para garantizar la validez de los resultados.

Según Tamayo (2007), “consiste en el contraste de teorías ya existentes a partir de una serie de hipótesis surgidas de la misma, siendo necesario obtener una muestra, ya sea en forma aleatoria o discriminada, pero representativa de una población o fenómeno objeto de estudio”. Se puede decir que la metodología deductiva, parte de dos teorías generales para, posteriormente, recolectar, procesar y analizar los datos con el objetivo de comprobar las hipótesis previamente formuladas.

La investigación cuantitativa es un enfoque metodológico que utiliza herramientas de análisis matemático y estadístico para describir, explicar y predecir fenómenos mediante la recopilación y el análisis de datos numéricos.

3.3.2 Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo aplicada, dado que tiene como objetivo abordar y solucionar los problemas de convivencia que presentan los estudiantes de 3 años del aula Amistad en la Institución Educativa Inicial Mariscal Gamarra N° 89. En este contexto, se ha identificado la falta de interacción entre los compañeros, así como la ausencia de cumplimiento de normas y la creación de acuerdos de convivencia. Para enfrentar esta problemática, se diseñó y ejecutó una serie de 15 sesiones aplicadas mediante una estrategia lúdica, en la cual se emplearon juegos tradicionales como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia escolar.

Según los autores Castro; Gómez & Camargo (2022) “La investigación aplicada requiere de una metodología diferente a la investigación básica y pura, por cuanto a que la primera se funda en la identificación de problemas del contexto y, a partir de allí, propone soluciones con base en los conocimientos adquiridos en la investigación pura”. Es por eso que la investigación aplicada emplea tanto métodos cuantitativos como cualitativos para recopilar datos directamente de la fuente.

3.3.3 Alcance o nivel de investigación

Esta investigación tiene un nivel explicativo, ya que se comprobarán las hipótesis, identificando y analizando las consecuencias que brinda la variable independiente (juegos tradicionales) y sus resultados, los cuales deben de expresarse en hechos verificables ante la variable dependiente (convivencia escolar). Esta investigación está clasificada en categorías

como diagnósticos, comparativos, correlacionales entre dos variables la dependiente y la independiente, explicando la relación de causa y efecto.

Según psicólogo Ramos (2020), nos indica “En este alcance de la investigación se busca una explicación y determinación de los fenómenos, en el contexto cuantitativo se pueden aplicar estudios de tipo predictivo en donde se pueda establecer una relación causal entre diversas variables”. En esta etapa de la investigación, es imprescindible formular hipótesis que permitan identificar y analizar los elementos de causa y efecto de los fenómenos que son de interés para el investigador. Por ejemplo, en estudios que utilizan modelos explicativos basados en ecuaciones estructurales, se propone una teoría con el objetivo de comprender un fenómeno específico.

3.3.4 Diseño de investigación

En el contexto de un diseño de investigación pre experimental, se examinan las relaciones entre variables sin un control riguroso de las condiciones experimentales. En este caso, el diseño se centra en evaluar el impacto de una variable independiente, como los juegos tradicionales, sobre una variable dependiente, como la convivencia escolar. Debido a la falta de un grupo de control y de asignación aleatoria, la capacidad para inferir causalidad y la validez interna de los resultados pueden verse limitadas. Por lo tanto, aunque se puede observar una relación entre las variables, no se puede afirmar con certeza que la variable independiente haya influido de manera definitiva en la variable dependiente.

Según el autor psicólogo Ramos (2021), “En este sub diseño de la investigación experimental la variable independiente cuenta con un solo nivel: grupo de experimentación, el cual recibe la intervención que el investigador aplique. La variable dependiente debe ser medida con algún instrumento en dos momentos: pre y post test”. Por lo tanto, un investigador podría implementar una intervención utilizando objetos virtuales de

aprendizaje y, como variable dependiente, evaluar el nivel de motivación para el aprendizaje. El diseño de investigación preexperimental es un enfoque que se emplea para examinar las relaciones entre variables, permitiendo analizar el efecto de una intervención en el contexto estudiado.

DISEÑO PRE EXPERIMENTAL

$$\frac{X}{GE= O1 O2}$$

Donde:

GE: Grupo experimental

O1: Evaluación Previa Pre test

O2: Evaluación Posterior Post test

X: Aplicación de la Variable Independiente

3.4 Población y muestra del estudio

El estudio se centra en evaluar la efectividad de un programa de intervención educativa en la convivencia escolar, la población podría ser todos los estudiantes de 3 años en un determinado distrito escolar. La muestra podría ser un grupo de estudiantes seleccionados de manera aleatoria o por conveniencia de varias escuelas dentro del distrito. El tamaño de la muestra se determinaría en función de los objetivos del estudio y los métodos estadísticos que se utilizarán para analizar los datos.

3.4.1 Población

Se identifica a los miembros de quienes serán parte de la población objetivo del estudio.

175 estudiantes en total de la Institución Educativa Mariscal Gamarra N°89

3.4.2 Muestra

El tamaño de la muestra debe ser suficiente para garantizar que los resultados sean estadísticamente significativos y generalizables a la población.

La investigación se realizará a los estudiantes de 3 años sesión amistad con un total 24 estudiantes:

- 6 niños
- 18 niñas

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La presente investigación utiliza un muestreo no probabilístico, dado que no se trabaja con todos los integrantes de la población. En este caso, se ha optado por un muestreo intencional o de conveniencia, seleccionando únicamente la sección "Aula Amistad de 3 años" de la Institución Educativa Mariscal Gamarra N°89. Esta elección se basa en criterios específicos que se consideran relevantes para los objetivos de la investigación.

3.5.1 Técnica de recolección de datos

En esta sección, se detallan las técnicas e instrumentos que se emplearán para la recolección de datos, los cuales son esenciales para obtener la información necesaria que permita alcanzar los objetivos de la investigación.

Tabla 1. *Técnicas de recolección de datos.*

| Técnicas | Instrumentos |
|-----------------|--|
| La observación | <ul style="list-style-type: none">• Guía de observación• Lista de cotejos |
| Etnografía | <ul style="list-style-type: none">• Diario de observaciones |
| Evaluación | <ul style="list-style-type: none">• Test de pre y pro tes. |

3.5.2 Instrumento de recolección de datos

La técnica principal que se empleará en esta investigación es observación, que permitirá captar de manera cuantitativa la información relevante.

La observación: Es una técnica sistemática de recolección de datos que consiste en recopilar información sobre un fenómeno o problemática a través de la percepción y el registro de datos mediante los sentidos. Según Díaz (2011), "la observación proporciona descripciones de los acontecimientos, las personas y las interacciones que se observan, así como la percepción, la experiencia y la sensación de la propia persona que observa" (p. 8). Esta técnica permite examinar directamente el desarrollo del fenómeno en estudio, proporcionando una comprensión detallada y directa del mismo. a que implica examinar directamente el desarrollo del fenómeno que se busca estudiar.

La evaluación: La evaluación es un concepto amplio que engloba todos los métodos utilizados para determinar los resultados derivados de la implementación de una intervención o práctica específica. Según Macario (2001), "la evaluación es el acto que consiste en emitir un juicio de valor a partir de un conjunto de informaciones sobre la evolución o los resultados del alumno, con el fin de tomar una decisión" (p. 85). En este contexto, la evaluación se convierte en una herramienta integral que permite obtener resultados sobre la aplicación de las sesiones, con el objetivo de influir positivamente en la convivencia escolar entre los estudiantes.

La etnografía: Es una técnica cualitativa que se basa en la observación constante de un grupo social específico. Durante este proceso, el investigador mantiene un registro detallado de sus observaciones en un diario y, además, utiliza otras técnicas como entrevistas y grupos focales para complementar la información recopilada. El objetivo principal es lograr una comprensión profunda de las dinámicas sociales que ocurren dentro del grupo en estudio.

Guía de observación: Es una herramienta esencial que proporciona un marco estructurado para el proceso de recolección de datos. Esta guía está diseñada para dirigir la atención del investigador hacia aspectos específicos del fenómeno en estudio, asegurando que la observación sea sistemática y coherente. Al establecer criterios y pautas claras, la guía ayuda a enfocar la observación en los elementos relevantes y a captar detalles importantes, facilitando así una recopilación de datos más organizada y eficiente.

Diario de observación: Es un registro detallado y sistemático de las observaciones realizadas durante el estudio. Este documento permite al investigador capturar de manera continua y estructurada los eventos, comportamientos y fenómenos que se presentan en el campo. Al mantener un diario de observación, se facilita el seguimiento de patrones y la identificación de temas recurrentes, lo que contribuye a una comprensión más profunda del objeto de estudio. Además, el diario sirve como una herramienta valiosa para documentar y reflexionar sobre el proceso de investigación, garantizando la precisión y la validez de los datos recolectados.

De campo pre y post test: Análisis de la diferencia entre los puntajes obtenidos antes y después de la prueba, comparando el grupo de muestra con el grupo de control. La aplicación del pretest resulta fundamental para asegurar la validez de las variables dependiente e independiente de la muestra. Este enfoque nos permitirá obtener resultados precisos y fiables sobre nuestras variables, facilitando una evaluación más robusta de los efectos de la intervención.

Lista de cotejo: Es una herramienta de organización, su principal objetivo es asegurar que todas las variables hayan sido consideradas y evaluadas de manera exhaustiva, constituido por su simplicidad, claridad y adaptabilidad, además es una ficha de observación y evaluación, que mide el nivel en que se encuentra el grupo experimental, desde el punto de partida pre test, durante las sesiones de aplicación y al finalizar el pos test

3.6 Validación y confiabilidad de los instrumentos

3.6.1 Validación

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y Nombres del validador: Martha Mercedes Tenorio Tejeda
 1.2 Condición del validador : Docente de Educación
 Docente de Investigación ()
 Docente Asesor ()
 Docente de la especialidad (X)
 1.3 Nombre del Instrumento Motivo de evaluación:
 " " " "
 1.4 Programa de estudios : Educación Inicial – Promoción 2020
 1.5 Investigadores : -

| COMPONENTE | INDICADORES | CRITERIOS | Deficiente 0-20 % | Regular 21-40 % | Bueno 41-60 % | Muy Bueno 61-80 % | Excelente 81-100% |
|------------|--------------------|--|-------------------|-----------------|---------------|-------------------|-------------------|
| Forma | 1. REDACCIÓN | Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios | | | | X | |
| | 2. CLARIDAD | Está formulado con un lenguaje apropiado. | | | | X | |
| | 3. OBJETIVIDAD | Está expresado en conducta observable. | | | | | X |
| Contenido | 4. ACTUALIDAD | Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología. | | | | X | |
| | 5. SUFICIENCIA | Los ítems son adecuados en cantidad y claridad. | | | | | X |
| | 6. INTENCIONALIDAD | El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación. | | | | | X |
| Estructura | 7. ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica. | | | | | X |
| | 8. CONSISTENCIA | Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa. | | | | X | |
| | 9. COHERENCIA | Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables | | | | | X |
| | 10. METODOLOGÍA | La estrategia responde al propósito del diagnóstico. | | | | | X |

Nota: Coloque el porcentaje de calificación

II. OPINION DE APLICABILIDAD:

El instrumento se puede ser aplicado

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

85%

| Cuantitativo De 0 a 20 | Cualitativo Inicio, proceso o logro |
|---------------------------|--|
| | |

Firma del experto

DNI 23992811

Condición: Docente de Educación Inicial

ANEXOS PARA LA VALIDACION

Anexo 01: Matriz de consistencia

Anexo 02: Matriz de instrumento.

Anexo 03: Instrumento a aplicar (formato final)

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y Nombres del validador: Sequeiros Boza, Katia Nohemi
 1.2 Condición del validador :
 Docente de Investigación ()
 Docente Asesor ()
 Docente de la especialidad (X)
 1.3 Nombre del Instrumento Motivo de evaluación:
 " " "
 1.4 Programa de estudios : Educación Inicial – Promoción 2020*
 1.5 Investigadores : -

| COMPONENTE | INDICADORES | CRITERIOS | Deficiente | Regular | Bueno | Muy Bueno | Excelente |
|------------|--------------------|--|------------|---------|---------|-----------|-----------|
| | | | 0-20 % | 21-40 % | 41-60 % | 61-80 % | 81-100% |
| Forma | 1. REDACCIÓN | Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios | | | | | X |
| | 2. CLARIDAD | Está formulado con un lenguaje apropiado. | | | | X | |
| | 3. OBJETIVIDAD | Está expresado en conducta observable. | | | | | X |
| Contenido | 4. ACTUALIDAD | Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología. | | | | X | |
| | 5. SUFICIENCIA | Los ítems son adecuados en cantidad y claridad. | | | | | X |
| | 6. INTENCIONALIDAD | El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación. | | | | | X |
| Estructura | 7. ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica. | | | | X | |
| | 8. CONSISTENCIA | Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa. | | | | | X |
| | 9. COHERENCIA | Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables | | | | | X |
| | 10. METODOLOGÍA | La estrategia responde al propósito del diagnóstico. | | | | | X |

Nota: Coloque el porcentaje de calificación

II. OPINION DE APLICABILIDAD:

El instrumento es validado para su aplicación.

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

| Cuantitativo | Cualitativo |
|--------------|-------------------------|
| De 0 a 20 | Inicio, proceso o logro |
| 18 | Logrado |

Firma del experto
 DNI 23802609
 Condición: Docente de especialidad



Firma de la Directora
 Mg. Katia Nohemi Sequeiros Boza
 DIRECTORA

ANEXOS PARA LA VALIDACION

- Anexo 01: Matriz de consistencia
 Anexo 02: Matriz de instrumento.
 Anexo 03: Instrumento a aplicar (formato final)

3.6.2 Confiabilidad

Parella & Martins (2006) definen la confiabilidad como la ausencia de error aleatorio en un instrumento de recolección de datos, lo que implica la eliminación de la influencia del azar en el proceso de medición. Un instrumento confiable es aquel que, bajo las mismas condiciones, produce resultados consistentes y estables en el tiempo. De este modo, una alta confiabilidad garantiza que los datos obtenidos reflejan con mayor precisión la realidad que se está investigando, lo que fortalece la validez de las conclusiones derivadas del estudio y sugiere que las fluctuaciones en los resultados no se deben a factores externos o no

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

controlados.

| Variable /Dimensiones | Alfa de Cronbach | N de Ítems |
|------------------------------|-------------------------|-------------------|
| Var.Atención | ,925 | 22 |
| Dim. 1 | ,898 | 6 |
| Dim. 2 | ,819 | 6 |
| Dim. 3 | ,821 | 8 |

El coeficiente alfa de Cronbach obtenido para la variable de estudio relacionada con la atención es de 0.925. Este resultado indica que el instrumento utilizado presenta una confiabilidad muy elevada. En consecuencia, las conclusiones que se deriven de la investigación serán consistentes y adecuadas para responder de manera precisa a los objetivos planteados en el estudio.

3.7 Procesamiento de datos

SPSS: Es una herramienta sumamente popular entre los usuarios de Windows, diseñada para la recolección y el análisis de datos, y que permite la generación de tablas y gráficos a partir de información compleja. Se utiliza para llevar a cabo diversos tipos de análisis estadísticos, que abarcan desde estadísticas descriptivas, tales como el cálculo de medias y frecuencias, hasta análisis bivariados como el análisis de varianza y la prueba t. Además, facilita la realización de análisis de regresión, el análisis factorial, y la creación de gráficos para la visualización de datos. Su amplia adopción se evidencia tanto en los Estados Unidos como en América Latina, donde es uno de los programas más utilizados en el campo de la estadística.

Según los autores Castañeda, et.al. (2010) nos indican que el programa estadístico SPSS (Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales) “los procedimientos estadísticos que incluye la versión 14.0 son de mucha utilidad para aquellas organizaciones que necesiten desarrollar y subsecuentemente analizar bases de datos para aplicaciones prácticas o para diversas necesidades de investigación”. Es una hoja de cálculo que puede realizar cálculos aritméticos, algebraicos y trigonométricos, y actúa como un gestor de datos, permitiendo procesar información de manera dinámica y presentarla de forma personalizada, eficiente y simple.

EXCEL: Excel se destaca como una herramienta ampliamente empleada en investigaciones estadísticas debido a su habilidad para organizar, analizar y visualizar datos de manera eficaz. Facilita la realización de cálculos estadísticos fundamentales, como medidas de tendencia central (media, mediana, moda) y medidas de dispersión (desviación estándar, varianza), además de permitir la aplicación de fórmulas más avanzadas. Además, facilita la creación de gráficos y tablas que ayudan a representar visualmente los resultados

de los análisis, permitiendo una interpretación más clara y accesible de los datos. Su versatilidad y facilidad de uso lo convierten en una opción común en el ámbito investigativo.

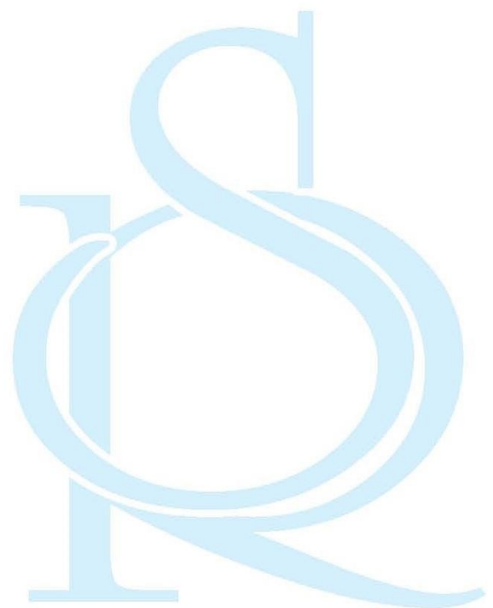
T DE STUDENT: La prueba t de Student es una herramienta estadística esencial en investigaciones cuando se desea comparar las medias de dos grupos y determinar si las diferencias observadas son significativas. Se utiliza comúnmente en estudios experimentales para evaluar si las diferencias en los resultados entre un grupo de control y uno experimental son producto del azar o de una intervención específica. Esta prueba es especialmente útil cuando se trabaja con muestras pequeñas y se busca verificar hipótesis sobre las diferencias de medias, proporcionando un enfoque riguroso para el análisis de datos cuantitativos en investigaciones científicas.

3.8 Aspectos éticos

La presente investigación se llevará a cabo siguiendo los principios éticos fundamentales, los cuales incluyen:

- **Integridad Académica:** Se evitará el plagio de tesis anteriores, citando de manera adecuada a todos los autores y fuentes utilizados en el trabajo de investigación.
- **Transparencia:** Se proporcionará información detallada y clara a los profesionales involucrados sobre los objetivos y el alcance de la investigación, garantizando una comprensión completa de la misma.
- **Protección de la Muestra:** Se tomará especial cuidado para asegurar que la muestra no se vea afectada o en riesgo durante la aplicación de las técnicas de investigación.
- **Derechos de los Participantes:** Se protegerá a la muestra, especialmente si los participantes no son capaces de tomar decisiones informadas por sí mismos. Se velará por su bienestar físico, mental y social en todo momento.

Estos principios aseguran que la investigación se realice de manera ética, respetuosa y responsable.



CAPITULO IV RESULTADOS

4.1 Preparación y análisis de los resultados

El presente estudio compila los resultados derivados del análisis de los datos obtenidos a través de las evaluaciones previa y posterior, aplicadas a la muestra de la Institución Educativa Inicial Mariscal Gamarra N° 89, Cusco. Este análisis tiene como objetivo examinar el impacto de la variable independiente (juegos tradicionales) sobre la variable dependiente (convivencia escolar).

4.1.1 Variable dependiente *Convivencia escolar*.

Tabla 2. Variable dependiente *Convivencia escolar*.

| Niveles | Pre tes | | Post tes | |
|----------|---------|------|----------|------|
| | f | % | f | % |
| Avanzado | 0 | 0% | 14 | 64% |
| Proceso | 1 | 5% | 6 | 27% |
| Inicio | 21 | 95% | 2 | 9% |
| TOTAL | 22 | 100% | 22 | 100% |

Interpretación

Teniendo en consideración los datos recogidos, se observa en el pre test que el 95% de estudiantes se encontraban en la fase “inicio”, el 0% en la fase “en proceso” y el 5% en una fase de “Avanzado”, para mantener una adecuada convivencia escolar, presentando dificultades del relacionarse entre todos y cero desarrollos del cumplimiento de normas y acuerdos. Acerca del post test se obtuvieron los resultados de la variable independiente (juego tradicionales) después de haber sido aplicada a la muestra, demostrando así una gran influencia para el desarrollo de la convivencia escolar evidenciado que el 64% de estudiantes progresaron en la mejora de sus habilidades sociales llegando a una fase “Avanzado”, el 27% en proceso y en la fase “inicio” un 9% de estudiantes, por medio de estos resultados se deduce que los juegos tradicionales mejoran significativamente la convivencia escolar entre

los estudiantes de 3 años aula amistad, desarrollo y poniendo en práctica día a día el aprender a convivir, relacionarse, cumplir normas y construir acuerdos.

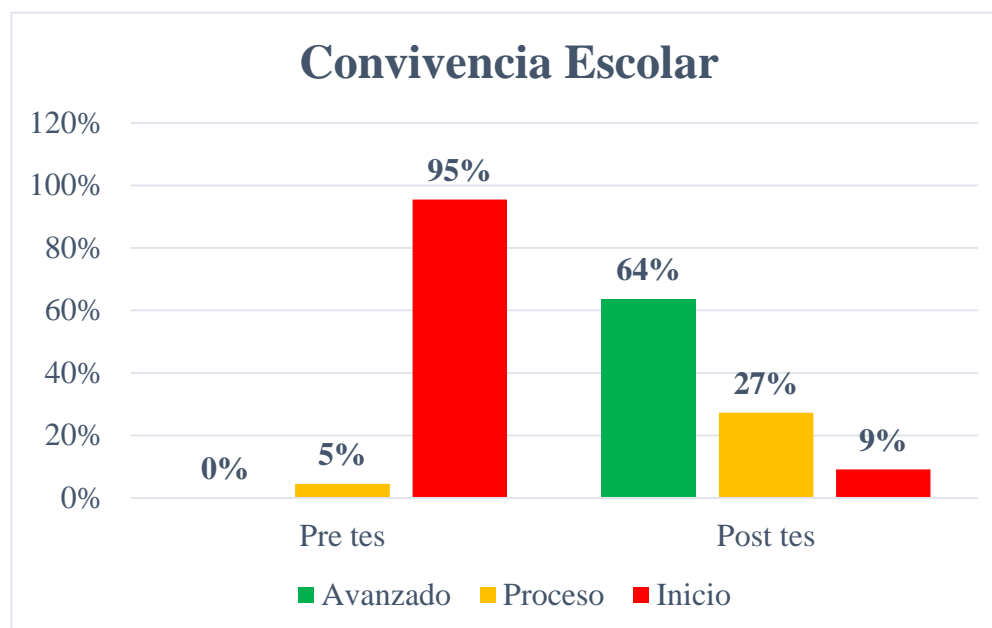


Figura 1. Gráfico porcentual de la variable dependiente Convivencia Escola.

Tabla 3. Dimensión Aprender a convivir.

| Niveles | Pre tes | | Post tes | |
|------------|---------|------|----------|------|
| | f | % | f | % |
| Destacado | 0 | 0% | 13 | 59% |
| Proceso | 2 | 9% | 5 | 23% |
| En proceso | 20 | 91% | 4 | 18% |
| TOTAL | 22 | 100% | 22 | 100% |

Interpretación

Según los datos mostrados, visualizamos que en la pre tes el 91% de estudiantes se encuentran en la fase “inicio”, así mismo el 9% de estudiantes se sitúan en la fase “proceso”, 0% en “Avanzado” de estudiantes, este se evidencio al momento de aplicar le pre tes y registrar los datos mediante una lista de cotejos, observando que los estudiantes de 3 años amistad dificultan para comenzar a convivir entre ellos, desconociendo las habilidades sociales, lo cual va declinando la convivencia entre los miembros del salón de clases. Mientras en la post tes se adquirió nuevos resultados después de la aplicación de la variable

independiente (juegos tradicionales) demostrado así una gran mejora en la variable dependiente (convivencia escolar), obteniendo que el 59% de estudiantes los cuales progresaron en la manera de adquirir una buena convivencia llegando al nivel “avanzado”, de la misma forma el 23% se encuentran en la fase “proceso” y “inicio” se encontrar un 18% de estudiantes. Exhibiendo así la gran diferencia que existe entre resultados del pre tes y las post tes, por ello es se puede decir que los estudiantes del aula amistad 3 años mediante la estrategia lúdica “juegos tradicionales” aprendieron a convivir entre todos los miembros de clases logrando así un cambio significativo en su convivencia escolar diaria. Así como se muestra en la siguiente imagen.

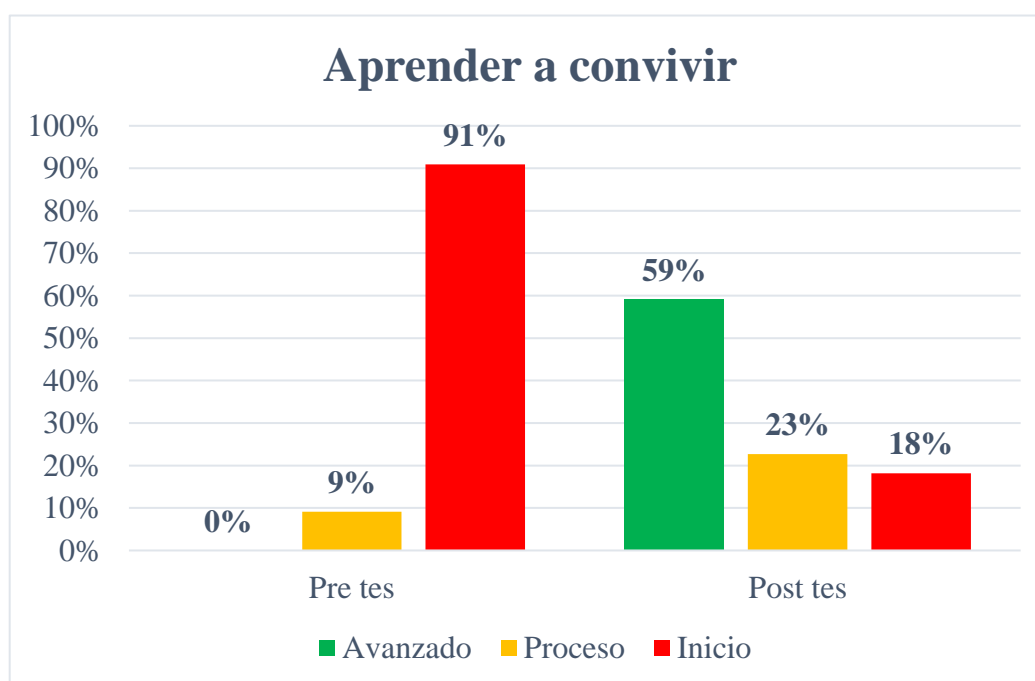


Figura 2. Gráfico porcentual de la dimensión aprender a convivir.

Tabla 4. Dimensión de aprender a relacionarse.

| Baremos | Pre tes | | Post tes | |
|----------|---------|------|----------|------|
| | F | % | f | % |
| Avanzado | 0 | 0% | 15 | 68% |
| Proceso | 3 | 14% | 4 | 18% |
| Inicio | 19 | 86% | 3 | 14% |
| TOTAL | 22 | 100% | 22 | 100% |

Interpretación

Según la tabla de gráficos mostrados se obtiene los siguientes resultados, en el pre tes aplicado el 86% de estudiantes se encuentran en una fase de “inicio”, el 14% de estudiante se encontrar en la fase de “proceso” y el 0% en destacado”, estos resultados evidencian la carencia de capacidad para mantener relaciones interpersonales deteriorando las actitudes afectivas y amigables entre los miembros del salón de clases. Mientras que el post tes se adquirió nuevos resultados después de haber aplicado la variable independiente “juegos tradicionales” manifestando así el gran progreso que tuvo la variable dependiente “convivencia escolar”, cosechando así que el 68% de estudiantes se encuentran en la fase “avanzado” revelando el progreso del desarrollo de relaciones interpersonales unos con otros, de la misma forma el 18% de estudiantes se encuentran en una fase de “proceso” y en una etapa de inicio se encuentra un 14%. Evidenciando así la gran diferencia que existe entre los resultados del pre y post tes, por lo tanto, se puede decir que los estudiantes del aula amistad 3 años mediante la estrategia lúdica “juegos tradicionales” aprendieron a relacionarse entre todos los miembros del salón de clases, lo cual se vio reflejado en la mejoría de la convivencia escolar a diario.

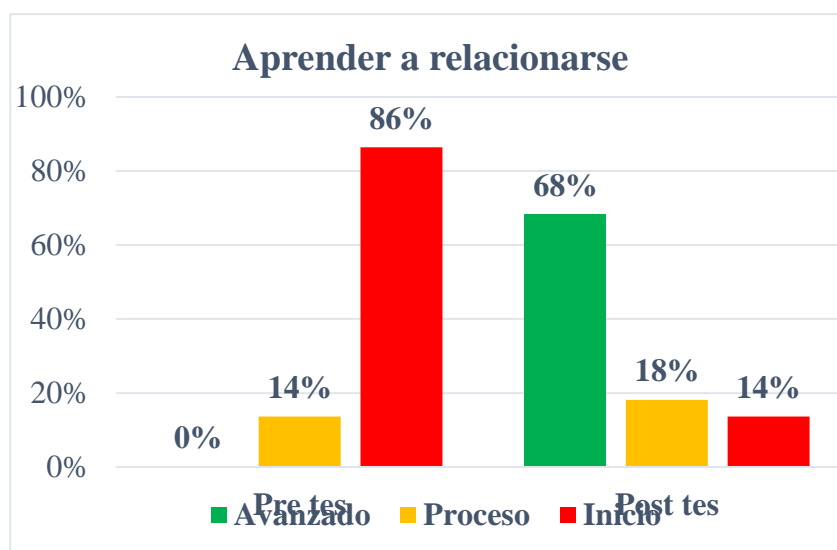


Figura 3. Gráfico porcentual de la dimensión aprender a relacionarse.

Tabla 5. Dimensión Aprender a cumplir normas y acuerdos.

| Nivel | Pre tes | | Post tes | |
|----------|---------|------|----------|------|
| | f | % | f | % |
| Avanzado | 0 | 0% | 12 | 55% |
| Proceso | 4 | 18% | 9 | 41% |
| Inicio | 18 | 82% | 1 | 5% |
| TOTAL | 22 | 100% | 22 | 100% |

Interpretación

Según la tabla de gráficos y después de haber usado la variable selectiva, se obtuvieron los siguientes resultados en el pre tes el 82% de los estudiantes se encuentran en una etapa de inicio, el 18% en una etapa de “proceso” y 10% en “avanzado”, estos resultados reflejando la ausencia del cumplimiento de normas y la creación de acuerdos, lo cual genera conflictos para mantener una sana convivencia escolar. Mientras que, en la evaluación posterior de las post tes, se observa que el 55 % de los estudiantes se sitúan en la etapa "avanzado", el 41 % en la etapa de "proceso" y el 5% en la etapa de inicio, por lo tanto, se evidencia la gran distinción que existen entre los resultados de la pre y post tes, por siguiente, se puede decir que los estudiantes del aula amistad 3 años mediante la estrategia lúdica “juegos tradicionales” a cumplir normas y comenzaron a crear nuevos acuerdos poniéndolos en práctica diariamente lo cual mejoro de manera acelerada el desarrollo y aprendizaje de una sana convivencia escolar o convivencia democrática.

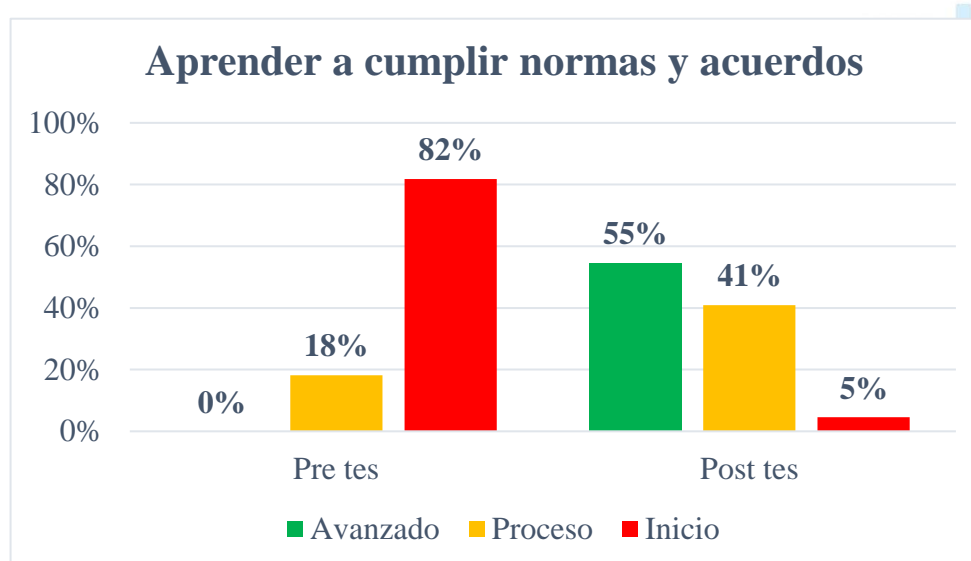


Figura 4. Gráfico porcentual de la dimensión Aprender a cumplir normas y acuerdos

4.2 Estadígrafos descriptivos del grupo experimental

Tabla 6. *Estadígrafo descriptivo del pre test*

| <i>Estadísticos</i> | Pre test | Post test |
|---------------------------|----------|-----------|
| Media | 26.31 | 47.90 |
| Mediana | 25.5 | 49 |
| Moda | 21 | 49 |
| Desv. Estándar | 4.714 | 7.999 |
| Varianza | 22.227 | 63.991 |
| Coefficiente de variación | 0.710 | -0.790 |
| Rango | 18 | 28 |
| Mínimo | 20 | 30 |
| Máximo | 38 | 58 |
| Suma | 579 | 1054 |

Fuente: Resultados obtenidos del instrumento aplicado.

- a) **Media:** En el pre test, los resultados indican un promedio de 26.31 en una escala de 20 a 60, lo que refleja un nivel bajo al convivir entre estudiantes. Después de la intervención, en el post tes, el promedio aumentó significativamente a 47.90, un nivel alto que sugiere que los juegos tradicionales han sido efectivas para el desarrollo de la convivencia escolar. En cuanto a los rangos, en pre tes se obtiene 18 puntos y el post tes 28 puntos. Es importante destacar que, en el pretest, el puntaje mínimo fue de 20, cercano al valor mínimo de la escala, mientras que en el post test, el puntaje más alto alcanzado fue de 58, muy cercano al valor máximo de la escala.
- b) **Mediana:** De acuerdo con los resultados obtenidos en el pretest, el valor que divide en dos grupos iguales a los estudiantes con mayor y menor puntaje es 25.5. En el post test, este valor es 49. Estos valores, cercanos al promedio, indican una mejora significativa tras la intervención.
- c) **Moda:** La puntuación que se repite con mayor frecuencia en el pretest es de 21 puntos, mientras que en el post test es de 49 puntos. Este puntaje lo obtuvieron tres

estudiantes, quienes mantuvieron la misma calificación tanto en el pretest como en el post test.

- d) Desviación estándar: La desviación estándar en el pretest es de 4.714, mientras que en el post test es de 7.999. Estos valores amplios reflejan la dispersión de los datos en ambos casos con respecto al promedio muestral, aunque se observa una mayor variación en el post test.
- e) Coeficiente de variación: El CV en el pretest es =0.710, lo que indica que el 71% de la muestra presenta datos heterogéneos, mientras que el 29% restante muestra datos homogéneos. En el post test, el CV es =0.790, lo que sugiere que el 79% de los estudiantes tienen datos uniformes, y el 21% restante presenta datos homogéneos. Esto indica que la gran mayoría de los estudiantes alcanzaron puntuaciones de desarrollo similares.

4.2.1 Tamaño del Efecto entre el Pre Test y Post Test

Para determinar el impacto de la variable independiente en la variable dependiente, se utiliza el cálculo del d de Cohen. Según Ventura (2018), "El d de Cohen (d) es una medida ampliamente utilizada del tamaño del efecto y es esencial incluirla en los análisis estadísticos." Este análisis se basa en la siguiente fórmula:

$$d \text{ de Cohen} = [X_{\text{post}} - X_{\text{pre}}] / ((\sigma_{\text{post}} + \sigma_{\text{pre}}) / 2)$$

Para ello es necesario tener el estadígrafo de la pre y post test de donde usaremos la media y la Desviación estándar.

| | |
|--------------|------|
| D de Cohen = | 6.29 |
|--------------|------|

Para realizar este cálculo, es necesario contar con las medias y las desviaciones estándar del pre y post test. Esto indica que existe un efecto alto y significativo de la variable

independiente sobre la variable dependiente, dado que un valor satisfactorio se considera igual o superior a 1.5.

4.2.2 Prueba de normalidad

Se realiza tomando en cuenta los siguientes criterios:

- a) Para muestras de tamaño mayor o igual a 50 individuos, se emplean los resultados de la prueba de Kolmogorov-Smirnov para evaluar la normalidad de los datos.
- b) Para muestras pequeñas, es decir, con menos de 50 individuos, se utilizan los resultados de la prueba de Shapiro-Wilk para determinar la normalidad de los datos.

Para interpretar los resultados obtenidos, se aplican los siguientes criterios:

- Si la probabilidad o p-valor calculado es mayor o igual a 0.05, se acepta la hipótesis nula (H_0), que afirma que los datos provienen de una distribución normal.
- Si la probabilidad o p-valor calculado es menor a 0.05, se acepta la hipótesis alternativa (H_1), que sostiene que los datos no provienen de una distribución normal.

Tabla 7. Normalidad de datos.

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-----------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|-------|
| | Estadístico | gl | Sig. | Estadístico | gl | Sig. |
| Pre test | 0.124 | 22 | .200* | 0.941 | 22 | 0.207 |
| Post test | 0.145 | 22 | .200* | 0.929 | 22 | 0.116 |

Como un tamaño de la muestra en estudio = 22 estudiantes, considerando los resultados obtenidos mediante la técnica de Shapiro-Wilk. Con un nivel de Significancia (Sig.) experimental = 0, 207 en la pre test e = 0, 116 en el post test el cual es mayor que el valor del nivel de significancia = 0.05 establecido; lo que significa que la información recogida de la muestra en estudio mediante el instrumento utilizado, sigue la distribución

normal. En consecuencia, para validar las hipótesis de estudio se recurrirá al estadígrafo paramétrico t de Student para una muestra relacionada, utilizado para demostrar la hipótesis general y también las hipótesis específicas.

4.3 Validación de la hipótesis general de la investigación

A través de esta prueba se evaluará si la estrategia utilizada como variable independiente ha influido significativamente en la variable dependiente y sus respectivas dimensiones de investigación en la muestra estudiada. Los pasos para probar una hipótesis son los siguientes:

a) Planteamiento de hipótesis estadísticas:

H1 = Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

H0 = Los juegos tradicionales no influyen positivamente en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

b) Nivel de significancia: 5 % = 0.05

c) T de Student teórico: 1.7207 (para gl. = (n-1) = 22-1 = 21 y un $\alpha = 0.05$)

d) Cálculo: t de Student para una muestra relacionada.

Tabla 8. T de Student prueba General.

Prueba de muestras emparejadas GENERAL

| | Diferencias emparejadas | | | | | t | gl | Sig. (Bilateral) |
|-------------------------------|-------------------------|----------------|-------------------------|--|----------|--------|----|------------------|
| | Media | Desv. estándar | Media de error estándar | 95% de intervalo de confianza de la diferencia | | | | |
| | | | | Inferior | Superior | | | |
| PostVariable2 - PretVariable1 | 21.591 | 7.823 | 1.668 | 18.122 | 25.060 | 12.945 | 21 | 0.000 |

e) Conclusión:

El resultado de la prueba t de Student experimental muestra un valor t de 12.945, que es considerablemente superior al valor t teórico de 1.7207, determinado a partir de las tablas de t de Student. En consecuencia, dado que el valor t experimental es mayor que el valor t teórico, se acepta la hipótesis alternativa y se desaprueba la hipótesis nula. El margen de error (Sig. Bilateral) es 0.000, un valor menor que 0.05, lo que indica que no se está cometiendo error al aceptar la hipótesis alternativa. Esto implica que los juegos tradicionales tienen una influencia positiva en la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra, Cusco-2024.

4.3.1 Validación de las hipótesis específicas 1

a) Planteamiento de hipótesis estadísticas:

H1 = Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de aprender a convivir en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

H0 = Los juegos tradicionales no influyen positivamente en el desarrollo de aprender a convivir en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

b) Nivel de significancia: $5\% = 0.05$

c) T de Student teórico: 1.7207 (para gl. = $(n-1) = 22-1 = 21$ y un $\alpha = 0.05$)

d) Cálculo: t de Student para una muestra relacionada.

Tabla 9. *T de Student Dimensión 1*

Prueba de muestras emparejadas Dimensión 1

| | Diferencias emparejadas | | | | | t | gl | Sig. (Bilateral) |
|-------------|-------------------------|----------------|-------------------------|--|----------|-------|----|------------------|
| | Media | Desv. estándar | Media de error estándar | 95% de intervalo de confianza de la diferencia | | | | |
| | | | | Inferior | Superior | | | |
| Post - Pret | 6.136 | 3.629 | 0.774 | 4.527 | 7.745 | 7.931 | 21 | 0.000 |

a) Conclusión:

El resultado de la prueba t de Student muestra un valor t experimental de 7.931, que es significativamente superior al valor t teórico de 1.7207, determinado a partir de las tablas de t de Student. En consecuencia, dado que el valor t experimental excede al valor t teórico, se acepta la hipótesis alternativa y se desaprueba la hipótesis nula. El margen de error (Sig. Bilateral) es 0.000, un valor menor que 0.05, lo que indica que no se está cometiendo error al aceptar la hipótesis alternativa. Esto sugiere que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la capacidad de convivir entre estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra, Cusco-2024.

4.3.2 Validación de las hipótesis específicas 2

a) Planteamiento de hipótesis estadísticas:

H1 = Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de aprender a relacionarse en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

H0 = Los juegos tradicionales no influyen positivamente en el desarrollo de aprender a relacionarse en los alumnos de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

b) Nivel de significancia: 5 % = 0.05

c) T de Student teórico: 1.7207 (para gl. = (n-1) = 22-1 = 21 y un α = 0.05)

Cálculo: t de Student para una muestra relacionada.

Tabla 10. *T de Student dimensión 2*

Prueba de muestras emparejadas Dimensión 2

| | Diferencias emparejadas | | | | | t | gl | Sig. (Bilateral) |
|-------------|-------------------------|----------------|-------------------------|--|----------|--------|----|------------------|
| | Media | Desv. estándar | Media de error estándar | 95% de intervalo de confianza de la diferencia | | | | |
| | | | | Inferior | Superior | | | |
| Post - Pret | 6.818 | 3.018 | 0.643 | 5.480 | 8.156 | 10.597 | 21 | 0.000 |

Conclusión:

El análisis de la prueba T de Student revela un valor t experimental de 10.597, que supera de manera significativa el valor t teórico de 1.7207, obtenido de las tablas correspondientes. Debido a que el valor t experimental excede el valor t teórico, se acepta la hipótesis alternativa y se desaprueba la hipótesis nula. El margen de error (Sig. Bilateral) es 0.000, un valor que es inferior al umbral de significancia de 0.05, lo que indica que no se está cometiendo error en la aceptación de la hipótesis alternativa. Por lo tanto, se puede concluir que los juegos tradicionales ejercen una influencia positiva en el desarrollo de las habilidades de relación entre los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra, Cusco-2024.

4.3.3 Validación de las hipótesis específicas 3

a) Planteamiento de hipótesis estadísticas:

H1 = Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de aprender cumplir normas los alumnos de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

H0 = Los juegos tradicionales no influyen positivamente en el desarrollo de aprender cumplir normas en los alumnos de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

b) **Nivel de significancia:** 5 % = 0.05

c) **T de Student teórico:** 1.7207 (para gl. = (n-1) = 22-1 = 21 y un $\alpha = 0.05$)

d) **Cálculo:** t de Student para una muestra relacionada.

Tabla 11. T de Student dimensión 3

Prueba de muestras emparejadas Dimensión 3

| | Diferencias emparejadas | | | | | t | gl | Sig. (Bilateral) |
|-------------|-------------------------|----------------|-------------------------|--|----------|--------|----|------------------|
| | Media | Desv. estándar | Media de error estándar | 95% de intervalo de confianza de la diferencia | | | | |
| | | | | Inferior | Superior | | | |
| Post - Pret | 8.636 | 3.200 | 0.682 | 7.217 | 10.055 | 12.657 | 21 | 0.000 |

Conclusión:

El resultado de la prueba T de Student revela un valor t experimental de 12.657, que supera de manera significativa el valor t teórico de 1.7207, obtenido de las tablas de t de Student. En consecuencia, dado que el valor t experimental es mayor que el valor t teórico, se acepta la hipótesis alternativa y se desaprueba la hipótesis nula. El margen de error (Sig. Bilateral) es 0.000, un valor que es inferior al umbral de 0.05, lo que confirma que no se está cometiendo error al aceptar la hipótesis alternativa. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales tienen una influencia positiva en la mejora de la realización de las normas entre los alumnos de 3 años aula amistad de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra, Cusco-2024.

4.4 Discusión de resultados

. En el presente trabajo, cuyo objetivo general fue determinar la contribución de los juegos tradicionales en la mejora de la convivencia escolar entre los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Mariscal Gamarra N° 89 en Cusco durante el año 2023, los resultados obtenidos mediante la prueba t de Student para muestras emparejadas evidencian un cambio significativo entre los periodos antes y después de la implementación de los juegos tradicionales en dicho grupo de estudiantes.

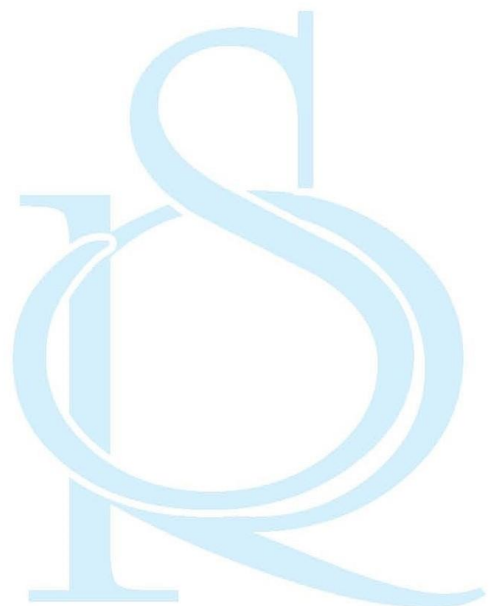
En relación al objetivo general, los resultados de la prueba T de Student experimental muestran que el valor T estimado de 10.034 es significativamente superior al valor T teórico de 1.7207. Por lo tanto, dado que el T experimental supera al T teórico, se acepta la hipótesis alternativa y se desaprueba la hipótesis nula. Además, con un valor p de 0.000, que es inferior que 0.05, se confirma que no se incurre en ningún error al aceptar la primera hipótesis específica. Estos resultados indican que los juegos tradicionales tienen una repercusión significativa en la mejora de la convivencia escolar, facilitando la construcción de relaciones sociales más afectivas y respetuosas entre los estudiantes.

En relación al primer objetivo específico, los resultados de la prueba T de Student experimental muestran que el valor t estimado, 10.596, es considerablemente mayor que el valor t teórico de 1.7202. En consecuencia, dado que el T experimental supera al T teórico, se acepta la hipótesis alternativa y se desaprueba la hipótesis nula. Además, con un valor p de 0.000, que es menor que 0.05, se confirma que no se incurre en error al aceptar la primera hipótesis específica. Estos hallazgos indican que los juegos tradicionales han contribuido de manera eficaz a la mejora en el aprendizaje de la convivencia, ayudando a los estudiantes a negociar, ceder y desarrollar habilidades como la tolerancia y la empatía, partiendo del interés de los propios estudiantes.

En relación al segundo objetivo específico, los resultados de la prueba T de Student experimental muestran que el valor T estimado, 7.930, es considerablemente mayor que el valor T teórico de 1.7207. Por lo tanto, dado que el valor T experimental supera al valor T teórico, se acepta la hipótesis alternativa y se desaprueba la hipótesis nula. Además, con un valor p de 0.000, que es menor que 0.05, se confirma que no se incurre en error al aceptar la primera hipótesis específica. Estos resultados sugieren que los juegos tradicionales contribuyen significativamente a mejorar la capacidad de los estudiantes para aprender a

relacionarse, ayudándoles a sentirse y formar parte de un espacio, a reconocer su entorno y a establecer relaciones efectivas.

Finalmente, en cuanto al tercer objetivo específico, los resultados obtenidos de la prueba T de Student experimental indican que el valor T estimado, 12.657, es considerablemente superior al valor T teórico de 1.7207. Por lo tanto, dado que el T experimental supera al T teórico, se acepta la hipótesis alternativa y se desaprueba la hipótesis nula. Además, con un valor p de 0.000, que es inferior que 0.05, se confirma que no se incurre en error al aceptar la primera hipótesis específica. Estos resultados sugieren que los juegos tradicionales han tenido un impacto positivo en el cumplimiento de normas, ayudando a los estudiantes a desarrollar autonomía y tolerancia, asumiendo una disciplina y respetando una serie de límites y normas.



CONCLUSIONES

En relación con el objetivo general de esta investigación, se ha corroborado que los juegos tradicionales ejercen una influencia significativa y positiva en la mejora de la convivencia escolar en la Institución Educativa Inicial Mariscal Gamarra N° 89, Cusco, durante el año 2024. Esta conclusión se basa en los resultados presentados en la Tabla N° 3, donde se evaluó la efectividad de las hipótesis mediante un análisis estadístico exhaustivo. Los datos obtenidos en la evaluación inicial, comparados con los de la evaluación final, revelan un impacto considerable tras la implementación de 15 sesiones de la variable independiente (juegos tradicionales) en el grupo experimental, resultando en una notable mejora en la variable dependiente (convivencia escolar). Específicamente, en la evaluación inicial se observó que el 95% de los participantes se encontraba en la fase "inicio" en cuanto a la convivencia escolar, el 5% en la fase "en proceso" y ninguno en la fase "avanzada". En contraste, los resultados de la evaluación final muestran un avance significativo: el 64% de los participantes alcanzó la fase "avanzada" en términos de convivencia escolar de alta calidad, el 27% se situó en la fase "en proceso" y solo el 9% permaneció en la fase "inicio". Estos resultados confirman que los juegos tradicionales tienen un efecto positivo en la mejora de la convivencia escolar entre los participantes. Además, la significancia estadística de estos hallazgos fue confirmada mediante la prueba t de Student, la cual arrojó un p-valor de 0.000, significativamente menor a 0.05, lo que valida la relevancia estadística de los efectos observados.

En relación con el primer objetivo específico, se valida la contribución positiva de los juegos tradicionales en la mejora de la capacidad para aprender a convivir, lo que promueve la interacción y el interés por conocer a los demás, al tiempo que fomenta una serie de valores y actitudes entre los participantes del aula Amistad en la Institución

Educativa Inicial Mariscal Gamarra N° 89, Cusco, durante el año 2024. En la evaluación inicial, el 91% de los participantes se encontraba en la fase de "inicio", mientras que el 9% estaba en la fase de "en proceso" y ninguno alcanzaba la fase "avanzada". En contraste, los resultados de la evaluación final muestran un progreso significativo: el 59% de los participantes alcanzó la fase "avanzada", el 23% se situó en la fase "lograda" y el 18% permaneció en la fase de "inicio". Estos hallazgos indican que los juegos tradicionales tienen un impacto notable y positivo en el desarrollo de la convivencia escolar, fortaleciendo aspectos como el autoconocimiento, la empatía, la cooperación y la tolerancia. La relevancia estadística de estos resultados fue confirmada mediante la prueba t de Student, con un p-valor de 0.000, inferior a 0.05, lo que valida la significancia de los resultados obtenidos.

En el segundo objetivo específico, se ha demostrado el impacto positivo de los juegos tradicionales en la mejora de las habilidades de interacción social. Estos juegos facilitan la adquisición de competencias que permiten a los participantes relacionarse de manera efectiva con su entorno, mantener vínculos saludables tanto consigo mismos como con los demás, y resolver conflictos de manera adecuada en la Institución Educativa Inicial Mariscal Gamarra N° 89 de Cusco, durante el año 2024. En la evaluación inicial, se observó que el 86% de los participantes se encontraba en la fase de inicio, mientras que el 14% estaba en proceso, y ninguno alcanzaba la fase avanzada. Posteriormente, la evaluación final reflejó que el 68% de los participantes logró ubicarse en la fase avanzada, el 18% permaneció en proceso y el 14% continuó en la fase de inicio. Estos resultados corroboran el efecto positivo de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de las habilidades sociales, validado mediante la prueba T de Student, con un p-valor de 0.000, inferior a 0.05.

Finalmente, en el tercer objetivo específico, se ha constatado la incidencia favorable de los juegos tradicionales en el desarrollo del cumplimiento de normas por parte de los alumnos. Al establecer una rutina bien estructurada dentro de límites claramente definidos,

se incrementa la probabilidad de que los alumnos adopten comportamientos adecuados y tomen decisiones más acertadas en la Institución Educativa Inicial Mariscal Gamarra N° 89 de Cusco durante el año 2024. Los resultados obtenidos evidencian un cambio significativo, ya que en la evaluación inicial el 82% de los alumnos se encontraban en una etapa de inicio, el 18% en proceso y ningún alumno alcanzaba la etapa avanzada. Posteriormente, la evaluación final reveló que el 55% de los alumnos logró ubicarse en una etapa avanzado, el 41% en proceso y solo el 5% permaneció en una etapa de inicio. Estos hallazgos demuestran la influencia positiva de los juegos tradicionales en la formación de conductas ajustadas a las normas, lo cual ha sido validado estadísticamente mediante la prueba T de Student, obteniendo un p-valor de 0.000, lo que es significativamente menor a 0.05.



RECOMENDACIONES

A la directora del I.E.I. Mariscal Gamarra N° 89 Cusco:

Se recomienda que los juegos tradicionales sean integrados de manera formal en el currículo escolar, especialmente en actividades de educación física y tiempos de recreo, para fomentar la convivencia y mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes. Formar a los docentes en el uso de juegos tradicionales como recursos pedagógicos con el fin de promover una mejor convivencia escolar. La formación debería enfocarse en cómo utilizar estos juegos para enseñar valores como el respeto, la cooperación, comunicación asertiva y la resolución pacífica de conflictos. Asegurarse de que las instalaciones escolares cuenten con espacios adecuados y seguros para la práctica de juegos tradicionales. Esto incluye áreas al aire libre y zonas designadas donde los estudiantes puedan jugar y socializar de manera segura. Promover la participación activa de toda la comunidad educativa, incluyendo padres y representantes, en actividades que involucren juegos tradicionales. Esto puede fortalecer el sentido de pertenencia y comunidad, y mejorar la cohesión social dentro y fuera del entorno escolar.

A los docentes de la I.E.I. Mariscal Gamarra N.º 89 Cusco:

Utilizar los juegos tradicionales como una herramienta para la mediación y resolución de conflictos entre estudiantes. La naturaleza colaborativa de muchos juegos tradicionales puede ser efectiva para enseñar a los estudiantes a resolver diferencias de manera pacífica. Promover el uso de juegos tradicionales de diferentes culturas para fomentar el respeto y la comprensión entre estudiantes de diversas procedencias. Esto puede ayudar a crear un ambiente inclusivo y multicultural dentro de la escuela.

Se anima a los futuros investigadores interesados en fomentar la investigación continua sobre el impacto de los juegos tradicionales en la convivencia escolar, considerando

variaciones en diferentes contextos culturales, edades, y géneros. Esto permitirá adaptar las estrategias de implementación a las necesidades específicas de cada institución.

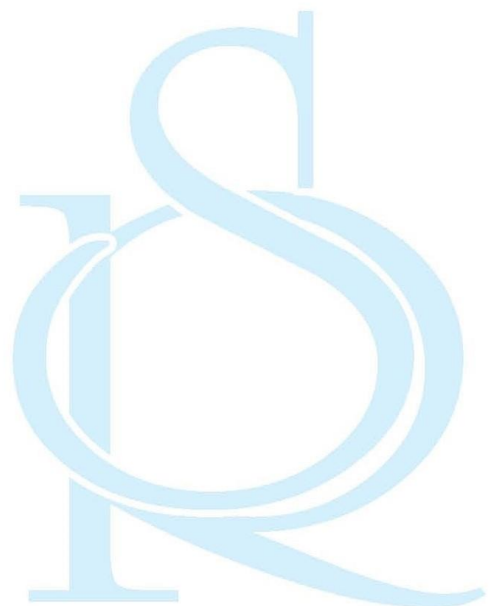


REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Afaraya, L., & Fernandez, V. (2022). *“El juego como estrategia para mejorar las actitudes en la convivencia de los niños y niñas de cuatro años de edad de la I.E.I. “Belén N° 65”*. Cusco.
- Alfonso, S. (s.f.). *Juegos tradicionales desde brueghel hasta ahora*. Obtenido de https://docplayer.es/52410160-Universidad-de-granada-juegos-tradicionales-desde-brueghel-hasta-ahora-autor-alfonso-sanchez-mota.html#google_vignette
- Aragón, A. (2019). *La convivencia escolar: una mirada desde la educación social*. Palencia.
- Ardila, Y. ; Martínez, R. & Perilla, S. (2021). *“El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN”*. Bogota.
- Barreto, O. (2018). *Las causas que afectan el desarrollo motriz fino y grueso en los niños y las niñas de transición de la IE San Luis Gonzaga*. Bello. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/10093/1/UVDT.EDI_BarretoRam%C3%ADrezOfeliadelCarmen_2018.pdf
- Bonilla, A., Molina, R., & Rozo, M. (2023). *Juegos tradicionales para promover la convivencia escolar en estudiantes del grado 20*. Bogotá, Colombia.
- Castro, J., Gómez, L., & Camargo, E. (2022). *La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI*. Medellín, Colombia.
- Chacon, J. (2022). *Juegos tradicionales e Inteligencia Emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1056 Champa – Cusco 2021*. TRUJILLO - PERÚ.
- Chacon, J. (2022). *“Juegos tradicionales e Inteligencia Emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1056 Champa – Cusco 2021”*. Cusco.
- Contreras, J., & Galindo, R. (2009). *El juego Motor*. Cordoba.
- Fierro, C., & Carbajal, P. (15 de 03 de 2019). *Scielo*. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-69242019000100009&script=sci_arttext&tlng=en
- González, A., Táboas, M. I., & Rey, A. (2017). *La cultura corporal en función del género: análisis de los libros de texto de educación física de secundaria publicados durante la ley orgánica de educación*. Madrid - España.
- Hurtado, J. (2012). *Metodología de la investigación: guía para una comprensión holística de la ciencia*. Bogotá-Caracas: (4a. ed.).
- Jerome, B. (1983). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Estados Unidos de América.

- Martínez, N., Flores, J., & Hernández, J. (2017). *"Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz, de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016."*. Estelí.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO*. San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica.
- Milagros, C. (2022). *TRABAJO MONOGRÁFICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN; ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL*. Nuevo Chimbote - Perú.
- NÚÑEZ, A. (2022). *LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.P. SAN PEDRO SANTÍSIMA TRINIDAD*. LIMA, PERÚ.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. España: Alfar.
- Palomino M. & Dagua A. (2010). *Los problemas de convivencia escolar: percepciones, factores y abordajes en el aula*.
- Pedro, G., Ricardo, O., & Gómez, C. J. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Madrid , España.
- Pereda, L. (2020). *"Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, el porvenir 2019"*. Trujillo-Peru.
- Popper, K. (1934). *La lógica de la investigación científica*.
- Ramos, C. (2020). *LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN*. Chile .
- Ramos, C. (2021). *DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL*. Ecuador.
- Ramos, F. (2019). *Juegos tradicionales como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños (as) de tres a cuatro años de la I.E.I. del hospital regional "Manuel Núñez Butrón" de la ciudad de puno, 2018"*. Peru.
- SANCHEZ, A. (s.f.). *JUEGOS TRADICIONALES DESDE BRUEGHEL HASTA AHORA* . España .
- Save the children. (23 de 05 de 2023). *Save the children*. Obtenido de <https://www.savethechildren.org.pe/>
- Serrabona, J., Muniain, L., Torrents, R., & Benítez, M. (2001). *Evaluación inicial en parvulario en psicomotricidad de integración*. España.
- Solorzano, A. (2019). *El desarrollo motor y desarrollo cognitivo en niños del segundo ciclo de la Institucion Educativa N° 115, El Agustino, 2019*. Lima -Perú.
- Tamayo, T. (2007). *El proceso de la investigación científica*. Mexico .
- Trucco, D. & Ullmann, H. (2015). *Juventud: realidades y retos para un desarrollo con igualdad*. Santiago.

- Ventura, J. (28 de 05 de 2018). Otras formas de entender la d de Cohen. *Revista Evaluar*.
Obtenido de
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/revaluar/article/view/22305/21903>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.
- Yllanes, A. (2019). “*la socialización de las niñas y los niños mediante los juegos tradicionales en la institución educativa 256 san pablo de Ayacucho*”. Lima.



ANEXOS

5.1 Matriz de consistencia

TÍTULO: Los juegos tradicionales para el desarrollo de la convivencia escolar de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.

AUTOR (es): Estefany Valenza Cavero

| Problema | Objetivos | Hipótesis | Variable | Metodología |
|--|---|--|--|---|
| <p>General:</p> <p>¿Como influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024?</p> | <p>General:</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.</p> | <p>General:</p> <p>Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.</p> | <p>Variable Independiente.:</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motor • Física • Reglas • Manipulación <p>Variable Dependiente.:</p> | <p>Enfoque de investigación:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación:</p> <p>Aplicativa</p> <p>Nivel de Investigación:</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Experimental: pre experimental</p> <p>Población:</p> <p>175 estudiaste en total del turno mañana de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra</p> |
| <p>Específicos:</p> <p>¿Como influyen los juegos tradicionales en el desarrollo para aprender a convivir en los estudiantes de 3 años de la</p> | <p>Específicos:</p> <p>Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo para aprender a convivir en los estudiantes de 3</p> | <p>Específicos:</p> <p>Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo para aprender a convivir en los estudiantes</p> | | |

| | | | | |
|---|---|--|--|---|
| <p>Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024? ¿Como influyen los juegos tradicionales en el desarrollo para aprender a relacionarse en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra? Cusco-2024. ¿Como influyen los juegos tradicionales en el desarrollo para aprender a cumplir normas en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024?</p> | <p>años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024. Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo para aprender a relacionarse en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024. Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo para aprender a cumplir las normas en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.</p> | <p>de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024. Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo para aprender a relacionarse en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024. Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo para aprender a cumplir normas en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°89 Mariscal Gamarra Cusco-2024.</p> | <p>Convivencia escolar Dimensiones: • Aprender a convivir • Aprender a relacionarse • Aprender a cumplir normas</p> | <p>Muestra: 24 estudiantes en total • 6 niños • 18 niñas Técnica de muestreo: No probabilístico Técnicas e instrumentos: Lista de cotejos Metodología de análisis de datos: Estadística Descriptivo Inferencial</p> |
|---|---|--|--|---|

5.2 Matriz de Operacionalización de variable – Problema de estudio

| Variable | Definición Conceptual | Definición Operacional | Dimensiones | Definiciones | Indicadores |
|--------------------------|--|---|-------------|--|----------------------------------|
| Los juegos tradicionales | Méndez y Fernández (2011) “a través de los juegos tradicionales los niños no solo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializan; sino que también pueden adentrarse en formas de vida ajenas y en el conocimiento más profundo de otras generaciones. | Es un conjunto de diferentes actividades en donde los niños desarrollan diferentes habilidades y destrezas, con la finalidad de desarrollar la identidad, el respeto entre el grupo de trabajo. | Motoras | Los juegos motores son un conjunto de actividades relacionadas con el ejercicio para favorecer la maduración del sistema corporal y la adquisición de las habilidades motrices. | Juegos motores Desplazamiento |
| | | | Simbólico | Los juegos simbólicos son actividades recreativas en donde se induce a construir un escenario social de calidad en donde se desarrolla la empatía, inclusión y se da oportunidad para resolver conflictos. | Juegos simbólicos |
| | | | Reglas | El juego basado en reglas ayuda a mantener un orden durante la actividad, solucionar conflictos, potencializar una buena convivencia donde todos se sientan cómodos y seguros. | Juego de reglas y acuerdos |

Convivencia escolar

Martínez Navarro (2004)
 “Aprender a convivir supone una relación social que va más allá de la mera “coexistencia” entre las personas, puesto que implica la realización práctica de ciertos comportamientos en cuanto a respeto mutuo, a cooperación voluntaria y a compartir responsabilidades”.

Es un proceso de adaptación entre los miembros de la comunidad educativa para aprender a vivir entre ellos, desarrollándose de forma personal y social con el objetivo de mejorar y fortalecer la vivencia del día a día.

Manipulación

Los juegos de manipulación nos ayudan a desarrollar la coordinación entre ojos y manos, potencializando la concentración y atención.

Motricidad fina

Aprender a convivir

Proceso donde se adquiere una cultura de paz, respetando los derechos de los demás y desarrollando valores y actitudes positivas.

Interacción
 Comunicación
 Confianza

Aprender a relacionarse

Habilidad para iniciar una socialización con el entorno.

Habilidades sociales

Aprender a cumplir normas

Conocer cuáles son los límites y las reglas para fortalecer las conductas y crecimiento personal.

Respeto
 Compromiso
 Manejo de conflictos

Matriz de Instrumento

ESCALA VALORATIVA PARA CONOCER EL NIVEL DE DESARROLLO DE CONVIVENCIA ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°89 MARISCAL GAMARRA CUSCO-2024

Nombre y apellido:

Nivel: Edad: Sesión:

Docente evaluador:

| ÍTEMS: 1: SIEMPRE 2: A VECES 3: NUNCA | 1 | 2 | 3 | |
|--|---|---|---|--|
| 1 | Toma decisiones y las pone en práctica al participar en el juego . | | | |
| 2 | Participa y Juega sin distinción de género. | | | |
| 3 | Respeta la opinión de sus compañeros/as escuchándolos con atención. | | | |
| 4 | Solucionan los conflictos que suscitan durante el juego. | | | |
| 5 | Muestra seguridad al participar en actividades de grupo. | | | |
| 6 | Ayuda a sus compañeras cuando se lo solicitan durante actividades de juego. | | | |
| 7 | Dice: permiso, gracias, disculpa. Al interactuar juego. | | | |
| 8 | Disfruta de la posibilidad de jugar, demostrando iniciativa al elegir a sus compañeros de juego. | | | |
| 9 | Colabora en el reparto y recojo de los materiales que fueron usados durante el juego. | | | |
| 10 | Demuestra disposición para ayudar a los que necesitan apoyo. | | | |
| 11 | Asume y pone en práctica los acuerdos | | | |
| 12 | Demuestra entusiasmo y aceptación en el juego. | | | |
| 13 | Incluye a sus compañeros/as en los juegos y actividades que realiza. | | | |
| 14 | Pone en práctica durante el juego las normas, reglas de convivencia acordadas en grupo. | | | |
| 15 | Demuestra buen comportamiento cumpliendo las normas de juego. | | | |
| 16 | Respeto las situaciones que afectan o incomodan. | | | |
| 17 | Participa del rol de limpieza acordado para mantener el aula limpia y ordenada. | | | |
| 18 | Ordena los materiales después de utilizarlos en cada actividad | | | |
| 19 | Utiliza adecuadamente sus útiles materiales de juego y escolares teniendo en cuenta las normas de uso establecidas. | | | |
| 20 | Demuestra tolerancia y situaciones de conflicto con sus compañeros de juego. | | | |
| Total, de suma | | | | |

Escala de puntuación:

- 20 a 33: inicio
- 34 a 47: proceso
- 48 a 60: avanzado

5.4 Constancia de término de la investigación

“AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA
INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS
BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO”

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

YO MAG. KATHIA NOEHMI SEQUEIROS BOZA DIRECTORA DE LA I.E.I. N° 89
MARISCAL GAMARRA, CUSCO

HAGO CONSTAR

Que Estefany Valenza Cavero, estudiantes de la EESPP Santa Rosa han aplicado de manera completa y satisfactoria en el mes de julio del año 2024 su trabajo de investigación titulado “LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N°89 MARISCAL GAMARRA CUSCO-2024”, bajo la supervisión de la maestra de aula Katherine Quispe Sihuincha.

Se expide la presente constancia al interesado para los fines que estime conveniente.

Cusco, 11 de julio del 2024



Mg. Kathia Noehmi Sequeiros Boza

MAG. KATIA NOHEMI SEQUEIROS BOZA

DNI: 23802609

SESIÓN DE APRENDIZAJE: 1**ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL EL GATO Y EL RATON**

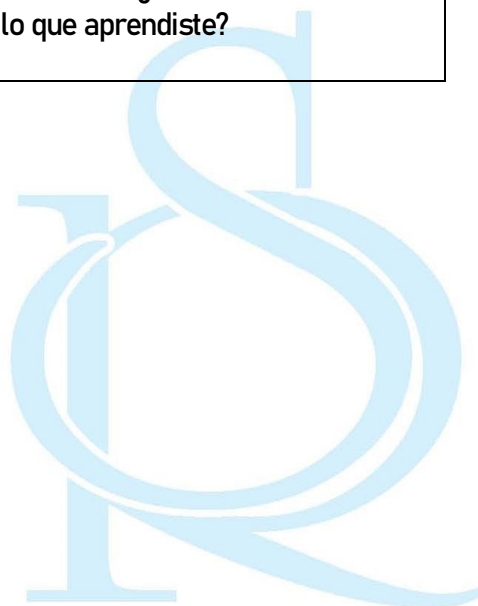
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|-----------------|--|---|--|--|
| PERSONAL SOCIAL | Convive participa democráticamente en la búsqueda del bien común | Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. | Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. | Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos. Propone y practica normas de convivencia. |
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | Comprende su cuerpo. | Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. | Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales. |
| COMUNICACIÓN | Se comunica oralmente en su lengua materna | Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. | Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego. |

I. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
|--|---|-------------------------------|
| Planificación de actividades | Papeles y crayolas, máscaras de gato y ratones. | 45 minutos |

MOMENTOS DE LA SESIÓN

| | |
|---|--|
| <p>INICIO (5 minutos)</p> | <p>En el aula la maestra recibe la visita del león Roberto quien entra al salón saludando y pidiendo permiso para entrar al salón de clase indicándole a los niños que su mami le enseñó a jugar EL GATO Y EL RATÓN e invita a jugar a los niños.</p> <p>La maestra indica a los niños que el día de hoy aprenderán a jugar el juego tradicional EL GATO Y EL RATÓN.</p> |
| <p>DESARROLLO (35 minutos)</p> | <p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se reúnen en círculo con la maestra la docente cuenta una pequeña historia del juego indicando cuales son los personajes de la historia. - Para ello ha traído una máscara de GATO Y E L RATÓN personajes del cuento. - Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación. <p>EXPRESIÓN O DESARROLLO MOTRIZ RUTINA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en el patio desplazándose, corriendo, saltando, caminando etc. - Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado. Expresión grafico plástico. - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. |
| <p>CIERRE (5 minutos)</p> | <p>REALIZAMOS LA META COGNICIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? |



SESIÓN DE APRENDIZAJE: 2

ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL LATAS LOCAS

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|-----------------|--|---|--|--|
| PERSONAL SOCIAL | Convive participa democráticamente en la búsqueda del bien común | Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. | Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. | Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos. Propone y practica normas de convivencia. |
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | Comprende su cuerpo. | Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. | Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales. |
| COMUNICACIÓN | Se comunica oralmente en su lengua materna | Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. | Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego. |

I. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| | | |
|--|---|-------------------------------|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
| Planificación de actividades | Papeles y crayolas, latas de lata | 45 minutos |

MOMENTOS DE LA SESIÓN

| | |
|---|---|
| <p>INICIO (5 minutos)</p> | <p>En el aula la maestra recibe la visita del león Roberto quien entra al salón saludando y pidiendo permiso para entrar al salón de clase indicándole a los niños que su TIA le enseñó a jugar BOLICHES e invita a jugar a los niños La maestra indica a los niños que el día de hoy aprenderán a jugar el juego tradicional BOLICHES</p> |
| <p>DESARROLLO (35 minutos)</p> | <p>ASAMBLEA: - Los niños se reúnen en círculo con la maestra la docente cuenta una pequeña historia del juego indicando cuales son los personajes de la historia - Para ello ha traído BOLICHES de plástico con pelotas - Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación. EXPRESIÓN O DESARROLLO MOTRIZ RUTINA - Los niños juegan en el patio desplazándose, corriendo, saltando, caminando y tirando pelotas sobre LOS BOLICHES EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre.</p> |
| <p>CIERRE (5 minutos)</p> | <p>REALIZAMOS LA META COGNICIÓN - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste?</p> |



SESIÓN DE APRENDIZAJE: 3

ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL LAS SILLAS

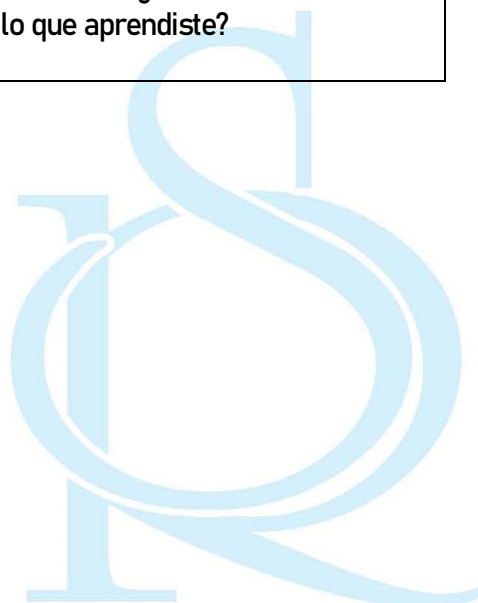
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|-----------------|--|---|--|--|
| PERSONAL SOCIAL | Convive participa democráticamente en la búsqueda del bien común | Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. | Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. | Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos. Propone y practica normas de convivencia. |
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | Comprende su cuerpo. | Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. | Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales. |
| COMUNICACIÓN | Se comunica oralmente en su lengua materna | Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. | Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego. |

II. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| | | |
|--|---|-------------------------------|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
| Planificación de actividades | Papeles y crayolas, sillas | 45 minutos |

MOMENTOS DE LA SESIÓN

| | |
|------------------------------------|---|
| <p>INICIO (5 minutos)</p> | <p>En el aula la maestra recibe la visita del león Roberto quien entra al salón saludando y pidiendo permiso para entrar al salón de clase indicándole a los niños que su tía le enseñó a jugar LAS SILLAS e invita a jugar a los niños La maestra indica a los niños que el día de hoy aprenderán a jugar el juego tradicional LAS SILLAS</p> |
| <p>DESARROLLO (35 minutos)</p> | <p>ASAMBLEA: -Los niños se reúnen en círculo con la maestra la docente cuenta una pequeña historia del juego indicando cuales son los personajes de la historia. - Para ello ha traído SILLAS Y MUSICA - Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación.</p> <p>EXPRESIÓN O DESARROLLO MOTRIZ RUTINA -Los niños juegan en el patio desplazándose, corriendo, saltando, caminando y alrededor de las sillas</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICO - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre.</p> |
| <p>CIERRE (5 minutos)</p> | <p>REALIZAMOS LA META COGNICIÓN - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste?</p> |



SESIÓN DE APRENDIZAJE: 4

ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL LA GALLINA CIEGA

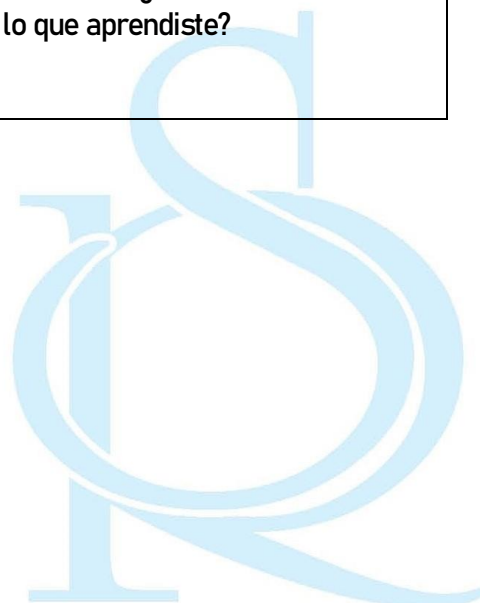
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|-----------------|--|---|--|--|
| PERSONAL SOCIAL | Convive participa democráticamente en la búsqueda del bien común | Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. | Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. | Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos. Propone y practica normas de convivencia. |
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | Comprende su cuerpo. | Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. | Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales. |
| COMUNICACIÓN | Se comunica oralmente en su lengua materna | Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. | Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego. |

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
|--|---|-------------------------------|
| Planificación de actividades | Papeles y crayolas, pañuelos | 45 minutos |

MOMENTOS DE LA SESIÓN

| | |
|---|--|
| <p>INICIO (5 minutos)</p> | <p>En el aula la maestra recibe la visita LA GALLINA FINA quien entra al salón saludando y pidiendo permiso para entrar al salón de clase indicándole a los niños que su TIA le enseñó a jugar LA GALLINA CIEGA e invita a jugar a los niños</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra indica a los niños que el día de hoy aprenderán a jugar el juego tradicional LA GALLINA CIEGA |
| <p>DESARROLLO (35 minutos)</p> | <p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se reúnen en círculo con la maestra la docente cuenta una pequeña historia del juego indicando cuales son los personajes de la historia - Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación. <p>EXPRESIÓN O DESARROLLO MOTRIZ RUTINA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en el patio desplazándose, corriendo, saltando, caminando etc. - Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado. <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICO.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. |
| <p>CIERRE (5 minutos)</p> | <p>REALIZAMOS LA META COGNICIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? |



SESIÓN DE APRENDIZAJE: 5

ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL JUEGUEMOS EN EL BOSQUE

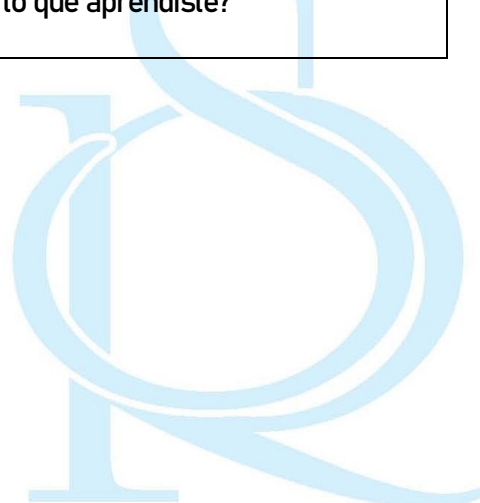
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|-----------------|--|---|--|--|
| PERSONAL SOCIAL | Convive participa democráticamente en la búsqueda del bien común | Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. | Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. | Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos. Propone y practica normas de convivencia. |
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | Comprende su cuerpo. | Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. | Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales. |
| COMUNICACIÓN | Se comunica oralmente en su lengua materna | Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. | Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego. |

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| | | |
|--|---|-------------------------------|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
| Planificación de actividades | Papeles y crayolas | 45 minutos |

MOMENTOS DE LA SESIÓN

| | |
|---|---|
| <p>INICIO (5 minutos)</p> | <p>En el aula la maestra recibe la visita del león Roberto quien entra al salón saludando y pidiendo permiso para entrar al salón de clase indicándole a los niños que su mami le enseñó a jugar JUEGOS EN EL BOSQUE MIENTRAS QUE EL LOBO NO ESTÁ e invita a jugar a los niños.</p> <p>La maestra indica a los niños que el día de hoy aprenderán a jugar el juego tradicional JUEGOS EN EL BOSQUE</p> |
| <p>DESARROLLO (35 minutos)</p> | <p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se reúnen en círculo con la maestra la docente cuenta una pequeña historia del juego indicando cuales son los personajes de la historia. - Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación. - Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación. <p>EXPRESIÓN O DESARROLLO MOTRIZ. RUTINA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en el patio desplazándose, corriendo, saltando, caminando etc. - Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado. <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gustó del juego realizado de manera libre. |
| <p>CIERRE (5 minutos)</p> | <p>REALIZAMOS LA META COGNICIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? |



SESIÓN DE APRENDIZAJE: 6

ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL SAN MIGEL

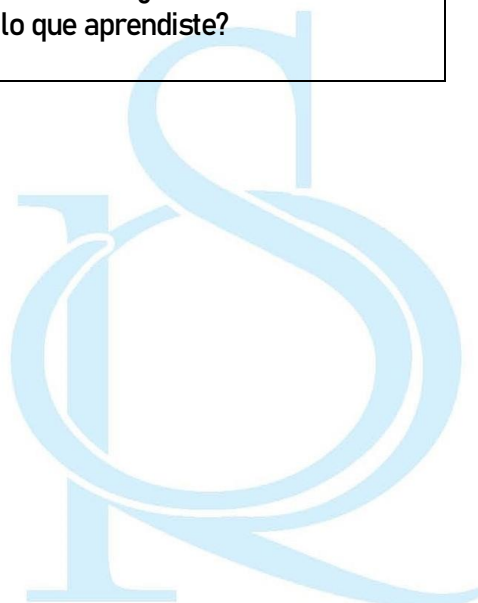
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|-----------------|--|---|--|--|
| PERSONAL SOCIAL | Convive participa democráticamente en la búsqueda del bien común | Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. | Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. | Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos. Propone y practica normas de convivencia. |
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | Comprende su cuerpo. | Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. | Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales. |
| COMUNICACIÓN | Se comunica oralmente en su lengua materna | Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. | Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego. |

V. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
|--|---|-------------------------------|
| Planificación de actividades | Papeles y crayolas, | 45 minutos |

MOMENTOS DE LA SESIÓN

| | |
|---|---|
| <p>INICIO (5 minutos)</p> | <p>En el aula la maestra recibe la visita del león Roberto quien entra al salón saludando y pidiendo permiso para entrar al salón de clase indicándole a los niños que su mami le enseñó a jugar SAN MIGEL e invita a jugar a los niños.</p> <p>La maestra indica a los niños que el día de hoy aprenderán a jugar el juego tradicional SAM MIGEL</p> |
| <p>DESARROLLO (35 minutos)</p> | <p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none">- Los niños se reúnen en círculo con la maestra la docente cuenta una pequeña historia del juego indicando cuales son los personajes de la historia.- Para ello ha traído dos coronas de acuerdo a los personajes del cuento.- Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación. <p>EXPRESIÓN O DESARROLLO MOTRIZ RUTINA</p> <ul style="list-style-type: none">- Los niños juegan en el patio desplazándose, corriendo, saltando, caminando etc.- Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado. <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICO.</p> <ul style="list-style-type: none">- En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. |
| <p>CIERRE (5 minutos)</p> | <p>REALIZAMOS LA META COGNICIÓN</p> <ul style="list-style-type: none">- Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas.- Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? |



SESIÓN DE APRENDIZAJE: 7

ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL MANTEQUILLA

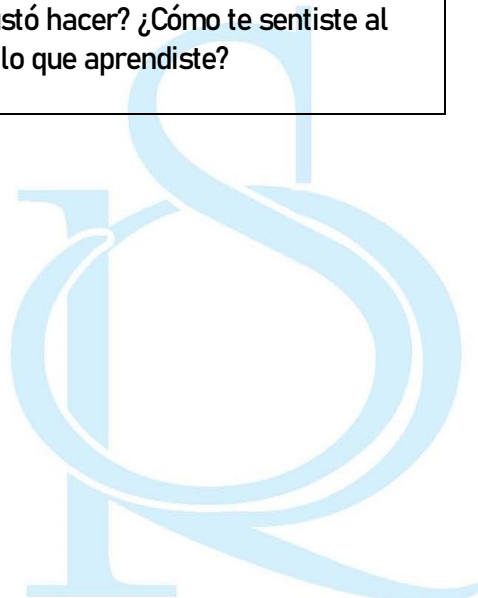
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|-----------------|--|---|--|--|
| PERSONAL SOCIAL | Convive participa democráticamente en la búsqueda del bien común | Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. | Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. | Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos. Propone y practica normas de convivencia. |
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | Comprende su cuerpo. | Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. | Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales. |
| COMUNICACIÓN | Se comunica oralmente en su lengua materna | Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. | Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego. |

VI. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| | | |
|--|---|-------------------------------|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
| Planificación de actividades | Papeles y crayolas, | 45 minutos |

MOMENTOS DE LA SESIÓN

| | |
|---|--|
| <p>INICIO (5 minutos)</p> | <p>En el aula la maestra recibe la visita del león Roberto quien entra al salón saludando y pidiendo permiso para entrar al salón de clase indicándole a los niños que su mami le enseñó a jugar MANTEQUILLA e invita a jugar a los niños.</p> <p>La maestra indica a los niños que el día de hoy aprenderán a jugar el juego tradicional MANTEQUILLA.</p> |
| <p>DESARROLLO (35 minutos)</p> | <p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se reúnen en círculo con la maestra la docente cuenta una pequeña historia del juego indicando cuales son los personajes de la historia. - Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación. <p>EXPRESIÓN O DESARROLLO MOTRIZ. RUTINA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en el patio desplazándose, corriendo, saltando, caminando etc. - Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado. <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICO.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. |
| <p>CIERRE (5 minutos)</p> | <p>REALIZAMOS LA META COGNICIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? |



5.6 Evidencias fotográficas



Figura 5. *Juego de ladrones y gallinas.*



Figura 6. *Juego del gato y ratón.*



Figura 7. *Juego de la papa se quema.*



Figura 8. *Juego de las botellas locas.*





Figura 9. *Juego de las sillas.*



Figura 10. *Juego del San Miguel,*





Figura 11. *Juego de los policías y ladrones.*



Figura 12. *Juego de la gallinita ciega.*





Figura 13. *Juego de la mantequilla.*



Figura 14. *Juego de las sogas.*

