



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA
CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E N.º 303 "EDÉN
MARAVILLOSO", NUEVO CHIMBOTE, 2024.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS**

AUTOR

**DASILVA RENGIFO, KEIRITA TOMASA
ORCID:0000-0001-7688-7363**

ASESOR

**QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA
ORCID:0000-0003-2031-7809**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTA N° 0377-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **19:30** horas del día **26** de **Noviembre** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Dr(a). QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E. N° 303 "EDÉN MARAVILLOSO", NUEVO CHIMBOTE, 2024.**

Presentada Por :
(0107181065) **DASILVA RENGIFO KEIRITA TOMASA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **13**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Dr(a). QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E. N° 303 "EDÉN MARAVILLOSO", NUEVO CHIMBOTE, 2024. Del (de la) estudiante DASILVA RENGIFO KEIRITA TOMASA, asesorado por QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 12 de Diciembre del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Primeramente, a Dios, que en todo momento está conmigo cuidándome y protegiéndome, así mismo a mi madre que me dio la vida, a mis hijos quienes son el motor y motivo para poder sacar fuerzas y no desmayar, así también agradecer a mi estimada tutora por la paciencia para poder orientarme y guiarme y poder ser una excelente profesional con valores y virtudes.

Dedicar con mucho cariño a toda mi familia que siempre me estuvo alentando y celebrando mis logros.

Agradecimiento

A Dios por siempre estar a mi lado y no abandonarme en ningún momento de mi vida, a pesar de pasar por un momento muy difícil en momentos de pandemia a causa del Covid 19 que nunca soltó mi mano y tampoco de los míos, por darme las fuerzas para no desmayar y seguir avanzando paso a paso y poder terminar con éxito mis estudios; a mi madre por hacer posible mi existencia, a mi esposo Omar por el apoyo incondicional, a mis hijos Vannia y Alexandro por motivarme a no desmayar en el intento y poder llegar a la meta y ser una persona de bien.

Elaborar este trabajo no ha sido nada fácil, pero con cada aliento de mi familia y la motivación de mis hijitos sus abrazos cuando sentía que ya no podía más me alegraban y me impulsaban a avanzar y no retroceder.

Índice General

Carátula.....	I
Constancia de originalidad	II
Jurado.....	III
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Lista de tablas	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Bases teóricas de la investigación	10
2.3. Hipótesis.....	24
III. METODOLOGÍA.....	25
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación	25
3.2. Población y muestra	26
3.3. Variables. Definición y operacionalización	28
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	30
3.5. Método de análisis de datos	32
3.6. Aspectos éticos.....	34
IV. RESULTADOS	37
V. DISCUSIÓN	46
5.1. Discusión de los resultados	46
5.2. Limitaciones del estudio.....	50
VI. CONCLUSIONES.....	52
VII. RECOMENDACIONES	54
Referencias bibliográficas	55
ANEXOS	61

Anexo 1: carta de recojo de datos.....	61
Anexo 2. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación.....	62
Anexo 3. Matriz de consistencia.....	63
Anexo 4: Instrumento de la recolección de información.....	64
Anexo 5: Ficha técnica de los instrumentos	65
Anexo 5: Confiabilidad del instrumento	71
Anexo 6: Formato de consentimiento informado	72
Anexo 7: Base de datos y sesiones	75

Lista de tablas

Tabla 1. Distribución de la población en estudio según sexo	27
Tabla 2. Distribución de la muestra en estudio según sexo	28
Tabla 3. Matriz de operacionalización de variables	30
Tabla 4. Baremación del instrumento lista de cotejo de la variable convivencia escolar	31
Tabla 5. Validación por juicio de expertos	32
Tabla 6. Niveles de confiabilidad	33
Tabla 7. Nivel de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años en el pre test	38
Tabla 8. Sesiones basadas en los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar	40
Tabla 9. Nivel de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años en el post test	42
Tabla 10. Distribución de la convivencia escolar según el pre y post test	43
Tabla 11. Prueba de normalidad	44
Tabla 12. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	46
Tabla 13. Estadísticos de prueba de Wilcoxon	46

Lista de figuras

Figura 1. Nivel de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años en el pre test	38
Figura 2. Sesiones basadas en los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar.....	41
Figura 3. Nivel de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años en el post test	42
Figura 4. Distribución de la convivencia escolar según el pre y post test	43

Resumen

La investigación actual se inició debido a indicadores que mostraron que algunos niños presentan retrasos en el desarrollo de su convivencia escolar a nivel de desarrollo personal, relaciones interpersonales y respeto. Es por ello que se formuló el siguiente objetivo general: Determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fueron los niños del nivel inicial del aula de 3 a 5 años y la muestra fueron los 25 niños y niñas de inicial de 5 años. La técnica empleada fue la observación directa y el instrumento fue una lista de cotejo validado por juicio de tres expertos y cuya confiabilidad de KR-20 de Richardson fue 0.913. Respecto a los resultados podemos evidenciar en el pre test un aprendizaje en nivel proceso con un 68%, el cual mejoraron a través de la estrategia de los juegos lúdicos, donde en el post test llegaron a un nivel de logro esperado con un 80%. Se concluyó que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años, que se corroboró con la prueba no paramétrica de Wilcoxon a un nivel de sig. de 0,001.

Palabras clave: convivencia escolar, desarrollo personal, juegos lúdicos, respeto

Abstract

The current investigation was initiated due to indicators that showed that some children have delays in the development of their school life at the level of personal development, interpersonal relationships and respect. That is why the following general objective was formulated: Determine how traditional games as a strategy improve school coexistence in 5-year-old boys and girls of I.E No. 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024. The methodology was quantitative type, explanatory level and pre-experimental design. The population was the children of the initial level of the classroom from 3 to 5 years old and the sample was the 25 boys and girls of initial 5 years old. The technique used was direct observation and the instrument was a checklist validated by the judgment of three experts and whose reliability of Richardson's KR-20 was 0.913. Regarding the results, we can see in the pre-test a learning at a process level with 68%, which improved through the strategy of playful games, where in the post-test they reached an expected level of achievement with 80%. It was concluded that traditional games as a strategy improve school coexistence in 5-year-old boys and girls, which was corroborated with the non-parametric Wilcoxon test at a sig level. of 0.001.

Keywords: school coexistence, personal development, recreational games, respect

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La convivencia escolar en niños de 5 años es fundamental para su desarrollo integral, ya que en esta etapa los pequeños comienzan a construir sus habilidades sociales y emocionales. Interactuar con sus compañeros en un entorno estructurado les enseña a compartir, respetar turnos, resolver conflictos y expresar sus sentimientos de manera adecuada. Esta experiencia promueve un sentido de pertenencia y seguridad, esenciales para su autoestima y bienestar emocional. Además, la convivencia escolar fomenta la empatía y la cooperación, habilidades clave que les servirán a lo largo de su vida académica y personal, facilitando un ambiente de aprendizaje más positivo y enriquecedor (Ayala, 2019).

A nivel internacional, en muchos países, las desigualdades socioeconómicas y las diferencias culturales pueden generar tensiones en el entorno escolar, afectando la capacidad de los niños para desarrollar relaciones saludables y seguras con sus compañeros. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020) más del 32% de los niños en las escuelas tiene un mal ambiente escolar, asimismo de presentar problemas de adaptabilidad e interacción social entre compañeros, a esto se le suma la falta de recursos adecuados y formación especializada para los educadores. Según un reciente informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2023), aproximadamente un 25% de los niños en edad preescolar a nivel mundial experimentan problemas de convivencia escolar, tales como el acoso o la exclusión social en entornos educativos.

Por otro lado, a nivel nacional, los informes recientes destacan preocupantes cifras sobre la baja convivencia escolar en niños del nivel inicial. Según un estudio realizado por Pérez y Martínez (2024), alrededor del 28% de los niños en edad preescolar en el país reportan problemas recurrentes de integración social y conflictos con sus compañeros debido a la falta de estrategias adecuadas en las aulas. Además, el informe del Ministerio de Educación (2024) revela que hasta el 35% de los educadores señalan dificultades en la gestión de la convivencia y la resolución de conflictos en el entorno escolar. Estas estadísticas subrayan la necesidad urgente de implementar políticas y programas que mejoren la convivencia y apoyen el desarrollo socioemocional de los niños desde una edad temprana.

A nivel local en Chimbote, la convivencia escolar entre niños de 5 años enfrenta desafíos debido a factores socioeconómicos y culturales que afectan tanto a los hogares como a las escuelas. En áreas con limitados recursos, los niños a menudo llegan a la escuela con experiencias de vida que incluyen conflictos familiares o carencia de estímulos adecuados para el desarrollo emocional. Estas condiciones pueden reflejarse en dificultades para establecer relaciones armoniosas con sus compañeros, aumentando el riesgo de conflictos y exclusión. Según Apolony (2022), el 54,22% de los niños se encuentran en un nivel bajo de convivencia escolar, demostrando que la falta de programas adecuados de formación y apoyo para los educadores también contribuye a la problemática, ya que limita su capacidad para implementar estrategias efectivas que promuevan una convivencia positiva.

Esta realidad no es ajena a lo que sucede con los niños de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, en donde se puede observar que la convivencia escolar enfrenta serios desafíos debido a la falta de recursos y a la alta densidad de estudiantes por aula. Los niños a menudo llegan al entorno escolar con antecedentes de desintegración familiar o carencia de apoyo emocional, lo que se traduce en dificultades para establecer relaciones saludables y cooperativas con sus compañeros. La limitada capacitación del personal educativo exacerba este problema, creando un ambiente donde los conflictos y la exclusión social son comunes. Además, la falta de infraestructura adecuada y materiales didácticos limita las oportunidades para actividades que fomenten la empatía y la colaboración, haciendo aún más difícil la mejora de la convivencia escolar.

Según Villalobos (2023) juegos tradicionales son formas de entretenimiento arraigadas en la historia, heredadas de una generación a otra y enraizadas en la cultura y las costumbres de una comunidad o sociedad. Estas actividades suelen ser sencillas, no necesitan equipamiento específico y generalmente se llevan a cabo al aire libre o en lugares públicos. Representan la expresión creativa y el placer humano, involucrando elementos de competencia, colaboración o simplemente diversión para el disfrute de todos. Además, estos juegos sirven como un vehículo para la transmisión de valores culturales y sociales, fomentando el sentido de identidad y pertenencia en los participantes. Su simplicidad y accesibilidad permiten que personas de todas las edades y orígenes se conecten y compartan momentos de alegría y aprendizaje.

El uso de juegos tradicionales se presenta como una estrategia efectiva para mejorar la convivencia escolar entre niños de 5 años, al ofrecer oportunidades para que los pequeños desarrollen habilidades sociales en un entorno lúdico y estructurado. Según Gómez y Ruiz (2024), los juegos tradicionales fomentan la cooperación, la resolución de conflictos y el respeto por turnos, aspectos clave para una convivencia armoniosa en el aula. Además, un estudio realizado por Hernández y López (2024) destaca que estos juegos ayudan a reducir el estrés y la ansiedad entre los niños, promoviendo una mayor inclusión y empatía al permitirles interactuar de manera natural y divertida. Incorporar juegos tradicionales en el currículo educativo puede, por lo tanto, ser una herramienta valiosa para mejorar el ambiente escolar y fortalecer las relaciones entre los niños.

El desarrollo de la convivencia escolar en niños de 5 años está influenciado por una variedad de factores interrelacionados. Según Fernández y Ortega (2023), la calidad del entorno familiar es fundamental, ya que un hogar que promueve la comunicación y el apoyo emocional facilita la adaptación y la interacción positiva. La capacitación del personal educativo en estrategias de gestión de conflictos y desarrollo socioemocional es crucial para crear un ambiente escolar inclusivo y armonioso. Los recursos educativos adecuados, el tamaño de las aulas y la participación activa de las familias también juegan roles importantes, contribuyendo a una convivencia escolar que favorezca el respeto y la cooperación entre los niños. Integrar esto de manera efectiva puede mejorar significativamente las relaciones entre los estudiantes y promover un entorno de aprendizaje más positivo (Gómez y Ruiz, 2024).

Si la convivencia escolar en niños de 5 años no se mejora, las consecuencias a futuro pueden ser significativas y duraderas. Según Martín y López (2024), la falta de una convivencia adecuada puede conducir a problemas de desarrollo socioemocional, como baja autoestima y dificultades en la regulación emocional, que afectan la capacidad del niño para formar relaciones saludables a lo largo de su vida. Además, un estudio de Vargas y Pérez (2023) señala que los niños que experimentan problemas de convivencia temprana pueden enfrentar mayores desafíos en el rendimiento académico y en su adaptación a ambientes educativos más avanzados, debido a la falta de habilidades para resolver conflictos y trabajar en equipo. Estos problemas pueden persistir y amplificarse en etapas educativas posteriores, creando barreras para el éxito académico y social del niño.

La variable independiente, los juegos tradicionales, a lo largo de la investigación, se basará en la teoría de Sutton (2001) donde se subrayó que el juego es una actividad multifacética que no solo proporciona diversión, sino que también cumple una función crucial en el desarrollo humano. Los juegos tradicionales, en particular, tienen una importancia fundamental en la socialización de los niños, ya que permiten la transmisión de normas culturales, valores y prácticas de una generación a otra. Estos juegos no solo ayudan a los niños a aprender a cooperar y resolver conflictos, sino que también sirven como un medio para la manifestación de la identidad cultural y la cohesión social.

Así mismo, la variable dependiente, convivencia escolar, a lo largo de la investigación, se basará en la Teoría del Apego de John Bowlby (1969), desarrollado en las primeras etapas de la vida, influye profundamente en la capacidad del niño para establecer relaciones positivas y manejar la convivencia en entornos sociales, como la escuela. Esta teoría sostiene que los niños que experimentan un apego seguro con sus cuidadores primarios tienden a desarrollar una mayor confianza y habilidades sociales, lo cual les permite interactuar de manera más efectiva y adaptarse a nuevas situaciones, como el entorno escolar. En el contexto escolar, un apego seguro facilita la capacidad del niño para formar relaciones saludables con sus compañeros, resolver conflictos de manera constructiva y participar en actividades grupales, aspectos cruciales para una convivencia escolar armoniosa y efectiva.

Ante esta problemática, se planteó el siguiente enunciado general: ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024?; del cual partieron los siguientes enunciados específicos: ¿Cuáles son los resultados del nivel de convivencia escolar antes de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024?; ¿Cómo el diseño y ejecución de sesiones que incluyan los juegos tradicionales como estrategia mejoran la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024?; y ¿Cuáles son los resultados del nivel de convivencia escolar después de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024?

En relación a la justificación, a nivel teórico, esta investigación se realizó con el propósito de aportar al conocimiento existente sobre el uso de los juegos tradicionales, así como el instrumento de evaluación de la convivencia escolar en la educación inicial, cuyos resultados se sistematizaron en una propuesta, para ser incorporado como conocimiento a las ciencias de la educación, ya que se demostró que el uso de los juegos tradicionales mejoró el nivel de convivencia escolar de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial. A nivel práctico, esta investigación se realizó porque existió la necesidad de mejorar el nivel de desarrollo de la convivencia escolar en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, con el uso de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje como parte del currículo nacional del sector educativo. A nivel metodológico, la elaboración y aplicación de sesiones de aprendizaje sobre los juegos tradicionales para desarrollar la convivencia escolar, se investigaron mediante métodos científicos, situaciones que pueden ser investigadas por la ciencia, mediante confiabilidades y validaciones. Una vez que se demostró su validez y confiabilidad, puede servir como aporte en otros trabajos de investigación y en otras instituciones educativas.

Finalmente, para responder a la interrogante de investigación, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024. Seguido de sus objetivos específicos: Identificar los resultados del nivel de convivencia escolar antes de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024; diseñar y ejecutar sesiones que incluyan los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024; y evaluar los resultados del nivel de convivencia escolar después de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Huerta (2020) con su tesis Aplicación de los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar, 2020. El estudio tuvo como objetivo, evaluar el impacto de la aplicación de juegos tradicionales en la mejora de la convivencia escolar. La investigación se diseñó como un estudio cuasi experimental con un grupo de intervención y un grupo de control. Se seleccionaron dos aulas de 5 años, una de las cuales participó en un programa de integración de juegos tradicionales durante un semestre, mientras que la otra continuó con el currículo habitual. El programa de intervención consistió en actividades semanales de juegos tradicionales, acompañadas de talleres para docentes sobre cómo facilitar y mediar estas actividades. La convivencia escolar se evaluó utilizando observaciones directas. Los resultados mostraron una mejora significativa en varios aspectos de la convivencia escolar en el grupo de intervención. Los índices de conflicto entre los niños se redujeron en un 40%, mientras que la cooperación y la empatía aumentaron en un 35%. El estudio concluyó que la implementación de juegos tradicionales tiene un impacto positivo en la convivencia escolar de niños de 5 años. Estos juegos no solo facilitan el desarrollo de habilidades sociales esenciales, como la cooperación y la resolución de conflictos, sino que también contribuyen a un ambiente más inclusivo y armonioso en el aula.

Ayala y López (2020) En su estudio realizado en Ecuador, titulado: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillán de Villacís, de la Parroquia San Luis, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, teniendo como objetivo determinar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillán de Villacís de la Parroquia de San Luis, Cantón Riobamba, Provincia Chimborazo, Año Lectivo 2018-2019, el estudio se caracterizó por tipo de investigación descriptiva. Diseño Correlacional. - Nivel Exploratoria. La población fueron todos los estudiantes del centro, y la muestra fueron 71 niños de educación inicial. Para el recojo de información se utilizó el instrumento ficha de observación, mediante la técnica de observación. En cuanto a los resultados, se encontró que el nivel de la convivencia escolar fue bajo en un 53% antes de aplicar los juegos tradicionales, sin embargo, después de la

aplicación este nivel ascendió a un nivel alto con un 71%. Lo que concluye que los juegos tradicionales permitieron la mejora de la convivencia escolar en dicha muestra.

Cupi et al. (2020) con su tesis titulada Los juegos tradicionales y su relación con la convivencia escolar de los estudiantes de inicial del colegio San Gabriel, Ecuador, dicha tesis consta de una investigación de carácter descriptivo correlacional, que tiene por finalidad, determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar. La investigación se realizó con los estudiantes del colegio San Gabriel, seleccionando una muestra de 132 estudiantes balanceada entre niños y niñas. A dicha muestra se le aplicó una ficha de observación sobre convivencia escolar. El criterio de confiabilidad de los instrumentos, se determinó en la presente investigación, por el coeficiente de KR-20, lo cual indicó que los instrumentos tienen una fuerte confiabilidad, validando su uso en la recolección de datos. Los resultados obtenidos permiten inferir en términos generales, que es posible establecer una relación directa entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar, lo cual está dado por el nivel de participación de los alumnos en dicho fenómeno.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Lozano (2021) en su investigación titulada, Propuesta de intervención basada en los juegos tradicionales para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020. Se orientó a cumplir como objetivo general el diseñar una propuesta de intervención basada en los juegos tradicionales para la convivencia escolar, en una muestra de 60 niños de 5 años de una institución educativa de Cajamarca. Los resultados obtenidos evidencian la prevalencia del nivel alto de convivencia escolar para el 86.67% de los niños, prevalece el nivel alto en la convivencia inclusiva con el 85%, la convivencia democrática con el 88.33%, y en la convivencia pacífica con el 83.33%, el programa se fundamentó en los juegos tradicionales, basándose en la teoría del Aprendizaje social, por último su elaboración comprendió 12 sesiones, encaminadas a evaluar la convivencia escolar antes del desarrollo de los juegos tradicionales, asimismo promover los juegos tradicionales para la convivencia inclusiva, impulsar los juegos tradicionales para la convivencia democrática, estimular los juegos tradicionales para la convivencia pacífica, y por último evaluar la

convivencia escolar después del desarrollo de los juegos tradicionales, mediante las actividades lúdicas orientadas a la cooperación en niños.

García (2021) en su investigación titulada Influencia del juego tradicional para mejorar la convivencia escolar en la institución educativa Huaypira – Lancones 2019. se realizó con el propósito de determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la convivencia escolar en estudiantes de inicial de la institución educativa Mariscal Ramón Castilla Huaypira – Lancones 2019. El tipo de estudio empleado fue correlacional, cuantitativa, transversal con un diseño correlacional, asociativo; la población y muestra estuvo conformada por 20 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa Mariscal Ramón Castilla Huaypirá - Lancones. Se emplearon como instrumentos de recojo de información dos listas de cotejo con escala valorativa, referente a las variables juego tradicional y convivencia escolar. Según los resultados obtenidos, el juego tradicional influye directamente con la interacción social, construcción y cumplimiento de normas, manejo de conflictos de manera constructiva y la participación para promover el bienestar común. Asimismo, el juego tradicional no influye directamente con la deliberación sobre asuntos públicos entre estudiantes. En conclusión, el juego tradicional influye directamente en la convivencia escolar de los estudiantes siendo el valor $p= 0,000$ menor a $0,05$.

Daza (2019) en su investigación titulada Juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 080 de Pumahuasi, Daniel Alomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco-2019. Como objetivo general, determinar en qué medida los juegos tradicionales mejora la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 080 de Pumahuasi, Daniel Alomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco-2019. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre evaluación y post evaluación con grupo experimental único. Se trabajó con una población muestral de 20 niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de signos de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados iniciales evidenciaron que el grupo experimental y el grupo control obtuvieron menor e igual al logro B en las dimensiones de la convivencia escolar. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica a través de 10 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó una post evaluación, cuyos resultados demostraron diferencias significativas en el logro de

aprendizaje de la convivencia escolar. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que los juegos cooperativos mejora significativamente la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 080 de Pumahuasi, Daniel Alomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco-2019.

2.1.3. Antecedentes locales

Quispe (2020) con su tesis Convivencia escolar en niños de 5 años de la I.E.I Retoñitos de la Virgen de Guadalupe, Áncash, 2020. La presente investigación tuvo como objetivo determinar el nivel de convivencia escolar en niños de 5 años de la I.E.I Retoñitos de la Virgen de Guadalupe, el cual presentó una investigación de nivel descriptivo, con un diseño no experimental de corte transversal; la población muestra estuvo conformada por 80 niños de 5 años. La técnica utilizada para el recojo de datos fue la observación mediante la lista de cotejo, estos datos a su vez fueron analizados mediante el programa SPSS 22, el cual arrojó como resultado que un 65% de niños se encontró en el nivel medio; del mismo modo hubo un 26,25% de niños que se encontraban en un nivel alto de convivencia escolar, frente a un 8.75% que presentó un nivel bajo; se llegó a la conclusión que existe una mayoría de niños que desarrolla una convivencia escolar media y que hay un porcentaje menor de niños que desarrolla una convivencia escolar baja.

Díaz (2021) con su tesis titulada El programa de juegos tradicionales en las normas de convivencia en el aula azucenas, de la I.E Jesús Nuestro Amigo y Maestro, Chimbote, 2021. El objetivo general de la investigación fue demostrar de qué manera el programa de juegos tradicionales en las normas de convivencia, así mismo, el efecto en sus dimensiones: respeto, solidaridad y lenguaje. Esta investigación fue de tipo cuantitativa, explicativo, aplicada, con un diseño cuasi experimental, la muestra fue 54 niños y niñas, de las aulas del nivel inicial de 5 años, en los grupos control y experimental; dichos grupos presentaban niveles bajos en normas de convivencia, lo que originaba problemas en la interacción social. Para la recopilación de datos se utilizó un checklist, se procesaron los datos estadísticamente y se demostró según la evidencia estadística que el Programa de juegos tradicionales mejora las normas de convivencia; los resultados fueron los mismos en las hipótesis específicas relacionadas al respeto y a las verbalizaciones amables, más en la solidaridad se rechazó la

hipótesis del investigador. Por esta razón se recomienda implementar dicho programa en el nivel inicial.

León y Santacruz (2020) en su tesis efectuada en la ciudad de Ancash, titulada: Juegos tradicionales y desarrollo de la convivencia escolar del nivel inicial de la IE Huellitas del Saber, Nuevo Chimbote, 2020. Teniendo como objetivo general comprobar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la convivencia escolar del nivel inicial de la IE Huellitas del Saber, Nuevo Chimbote, 2020. En cuanto a la metodología fue de método hipotético deductivo. Tipo experimental. Diseño de la investigación pre experimental. La población muestral estuvo constituida por 25 estudiantes del nivel inicial. La técnica que se empleó para el trabajo de investigación fue mediante una ficha de observación. En los resultados obtenidos mediante el estadígrafo de Wilcoxon permite ultimar que la aplicación de los juegos tradicionales es significativa en el desarrollo de las habilidades de locomoción en los niños de 2do grado de educación primaria. Resultado que es corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, concluyéndose que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas de la dimensión de locomoción entre el pretest y post test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que, se comprueba la primera hipótesis específica.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos tradicionales

2.2.1.1. Concepto de los juegos tradicionales como estrategia

Los juegos tradicionales son formas de entretenimiento arraigadas en la historia, heredadas de una generación a otra y enraizadas en la cultura y las costumbres de una comunidad o sociedad. Estas actividades suelen ser sencillas, no necesitan equipamiento específico y generalmente se llevan a cabo al aire libre o en lugares públicos. Representan la expresión creativa y el placer humano, involucrando elementos de competencia, colaboración o simplemente diversión para el disfrute de todos (Villalobos,2023).

Los juegos tradicionales varían según la región, siendo su principal valor la capacidad de unir a las personas, fomentar la interacción social y transmitir valores culturales y normas de conducta. Ejemplos de estos juegos incluyen la cuerda de saltar, la rayuela, las carreras de sacos, las rondas infantiles y el escondite, entre otros. Estos juegos

han tenido un papel significativo en la historia del entretenimiento humano y muchos siguen siendo populares en la actualidad (Trillo y Trillo, 2020).

2.2.2.2. Enfoques de los juegos tradicionales como estrategia

Los enfoques de los juegos tradicionales destacan su relevancia en la educación y la cultura, sirviendo como herramientas para la transmisión de valores y la socialización. Según Lavega (2020), el juego tradicional es aquel que se ha transmitido de generación en generación y se practica con frecuencia en una determinada comunidad. Este tipo de juegos no solo fomenta la actividad física, sino que también refuerza la identidad cultural y promueve la integración social entre los participantes. A través de su práctica, los niños no solo aprenden sobre sus tradiciones, sino que también desarrollan habilidades sociales y emocionales, lo que contribuye a su formación integral.

Además, los juegos tradicionales ofrecen un enfoque pedagógico que puede ser implementado en el aula, permitiendo a los educadores introducir dinámicas lúdicas que estimulan el aprendizaje colaborativo y el respeto por la diversidad cultural. La investigación sugiere que estas actividades recreativas no solo son un medio de entretenimiento, sino que también son fundamentales para el desarrollo de competencias sociales y cognitivas en los estudiantes (Ydrogo, 2022). Al integrar los juegos tradicionales en el currículo educativo, se facilita un espacio donde los alumnos pueden explorar su herencia cultural y fortalecer sus lazos comunitarios.

2.2.1.3. Teorías de los juegos de construcción

Sutton (2001) examinó a fondo la complejidad y diversidad inherente al concepto de juego, incluyendo una exploración detallada de los juegos tradicionales. En su análisis, Sutton subrayó que el juego es una actividad multifacética que no solo proporciona diversión, sino que también cumple una función crucial en el desarrollo humano. Destacó que los juegos tradicionales, en particular, tienen una importancia fundamental en la socialización de los niños, ya que permiten la transmisión de normas culturales, valores y prácticas de una generación a otra. Estos juegos no solo ayudan a los niños a aprender a cooperar y resolver conflictos, sino que también sirven como un medio para la manifestación de la identidad cultural y la cohesión social. Sutton argumentó que los juegos tradicionales, al estar

arraigados en contextos culturales específicos, facilitan una comprensión más profunda de las tradiciones y costumbres locales, contribuyendo a la preservación cultural y a la formación de un sentido de pertenencia en los niños.

Por su parte, Ardila (2022) resaltó la relevancia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños, subrayando su capacidad para estimular el crecimiento en múltiples dimensiones. Ardila destacó que estos juegos no solo favorecen el desarrollo físico al promover la actividad motora y la coordinación, sino que también juegan un papel crucial en el desarrollo social al fomentar la interacción entre pares y el aprendizaje de habilidades de comunicación y cooperación. Además, los juegos tradicionales estimulan el crecimiento cognitivo al involucrar a los niños en actividades que requieren resolución de problemas, pensamiento estratégico y creatividad. Ardila argumentó que la integración de juegos tradicionales en el entorno educativo y en las actividades diarias de los niños no solo mejora su bienestar general, sino que también contribuye al fortalecimiento de habilidades esenciales para su éxito en el futuro, ofreciendo una forma enriquecedora y multifacética de aprendizaje y desarrollo.

2.2.1.4. Características de los juegos tradicionales como estrategia

Machado (2020) los juegos tradicionales tienen varias características que los distinguen y los hacen relevantes tanto para el entretenimiento como para el desarrollo de habilidades. Aquí hay algunas características clave de los juegos tradicionales:

- **Herencia cultural:** Los juegos tradicionales son parte de la herencia cultural de una comunidad o sociedad. Han sido transmitidos de generación en generación y a menudo reflejan aspectos de la historia, valores y tradiciones de un grupo humano.
- **Simplicidad:** Suelen ser juegos simples en términos de reglas y equipo necesario. Esto facilita su aprendizaje y participación, permitiendo que un amplio rango de personas pueda disfrutarlos.
- **Inclusividad:** Muchos juegos tradicionales son inclusivos, es decir, pueden ser jugados por personas de diferentes edades, géneros y habilidades. Esto fomenta la interacción social y el juego en grupo.
- **Uso de recursos locales:** A menudo, los juegos tradicionales hacen uso de recursos locales y materiales fácilmente disponibles en el entorno, como piedras, palos,

cuerdas o elementos naturales, lo que los hace accesibles para comunidades con recursos limitados.

- **Desarrollo de habilidades:** Aunque son divertidos, los juegos tradicionales también tienen un propósito educativo o de desarrollo de habilidades. Pueden ayudar a mejorar la coordinación, el equilibrio, la concentración, la estrategia, la comunicación y otras habilidades cognitivas y motoras.
- **Transmisión cultural:** Jugar juegos tradicionales no solo es una actividad lúdica, sino que también ayuda a preservar la cultura y las tradiciones de una comunidad. La transmisión de estos juegos de una generación a otra es importante para mantener viva la identidad cultural.
- **Creatividad y adaptabilidad:** Aunque tienen reglas establecidas, los juegos tradicionales a menudo fomentan la creatividad y la adaptabilidad, ya que los jugadores pueden modificar las reglas o inventar variantes según las circunstancias.

2.2.1.5. Clasificación de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se pueden clasificar de diversas maneras según diferentes autores. Subiza (1981) establece una clasificación de cinco tipos de juegos, incluyendo juegos de carrera/persecución, juegos de saltos, juegos intelectuales y juegos con animales o juegos rítmicos. Por otro lado, una clasificación más general divide a los juegos tradicionales en: juegos atléticos y ejercicios de fuerza, juegos de puntería, juegos de pelota, juegos y deportes hípicos, y lucha de animales. Estas categorías abarcan una amplia gama de actividades lúdicas que han sido transmitidas de generación en generación.

Además de estas clasificaciones, los juegos tradicionales también pueden ser agrupados según el tipo de movimiento que predomina, como marcha, lanzamiento, salto, carrera, lucha, equilibrio y coordinación (Blández, 1986). Esta forma de organizar los juegos permite enfocarlos en el desarrollo de habilidades motrices específicas. En resumen, la clasificación de los juegos tradicionales depende del enfoque y los criterios que se utilicen, pero en general buscan agrupar estas actividades de acuerdo a sus características y objetivos.

2.2.1.6. Estrategias de los juegos tradicionales

Según Sutton-Smith (1997), la estrategia de los juegos tradicionales en el aula de 5 años se basa en la incorporación de actividades lúdicas que han sido transmitidas a lo largo de generaciones, con el objetivo de fomentar la convivencia y las habilidades sociales entre los niños. Estos juegos, que pueden incluir actividades como la rayuela, el escondite, o juegos de patio tradicionales, están diseñados para promover la cooperación, el respeto, y el trabajo en equipo, elementos fundamentales para una buena convivencia. Al involucrar a los niños en estas actividades, se les da la oportunidad de aprender a seguir reglas, compartir, y resolver conflictos de manera constructiva, todo dentro de un contexto divertido y atractivo.

En concordancia, Huizinga (1955) sostiene que los juegos tradicionales ofrecen una forma natural y efectiva de fortalecer los lazos entre los niños al proporcionarles experiencias compartidas y momentos de interacción social. Estos juegos, al ser familiares y accesibles, reducen las barreras culturales y lingüísticas, permitiendo que todos los niños, independientemente de sus habilidades o antecedentes, participen y se integren. La implementación de esta estrategia en el aula contribuye a crear un ambiente inclusivo y armonioso, donde los niños desarrollan habilidades sociales esenciales mientras se divierten y disfrutan del tiempo en grupo.

2.2.1.7. Importancia de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son una parte invaluable del crecimiento y desarrollo de los niños, ya que promueven aspectos físicos, sociales, culturales, emocionales y cognitivos de manera integrada y divertida. Al jugar, los niños experimentan una variedad de emociones como alegría, empatía y competencia de manera segura, lo que les ayuda a comprender y gestionar sus emociones de manera más efectiva. Muchos juegos tradicionales requieren estrategia, memoria, atención y resolución de problemas, lo que contribuye al desarrollo cognitivo de los niños y mejora sus habilidades mentales. Los juegos tradicionales a menudo implican reglas simples que permiten a los niños usar su creatividad e imaginación para adaptar y modificar el juego según sus preferencias, lo que estimula su pensamiento crítico y creativo. Estos juegos fomentan la interacción social entre niños, promoviendo habilidades como la comunicación, la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto hacia los demás. Esto es esencial para el desarrollo de relaciones sociales saludables (Villalobos,2023).

2.2.1.8. Funciones de los juegos tradicionales como estrategia

Los juegos tradicionales desempeñan funciones esenciales en el desarrollo social y emocional de los niños. Según Fernández (2021), estos juegos son una escuela natural de socialización, donde los niños aprenden a convivir, respetar normas y trabajar en equipo sin la intervención de una autoridad. Este tipo de interacción fomenta la integración y el respeto entre los participantes, lo que es especialmente valioso en un contexto donde las interacciones entre diferentes edades son cada vez más limitadas. Además, los juegos tradicionales permiten a los niños experimentar y aprender de manera lúdica, fortaleciendo sus lazos de amistad y su sentido de comunidad. Desde una perspectiva educativa, los juegos tradicionales también contribuyen al desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Estos juegos, que a menudo requieren de habilidades como la resolución de problemas y la creatividad, ayudan a los niños a enfrentar desafíos y a desarrollar su pensamiento crítico. Al participar en actividades que requieren colaboración y esfuerzo, los niños no solo se divierten, sino que también construyen su identidad cultural y aprenden sobre las tradiciones de su entorno. En este sentido, los juegos tradicionales son herramientas valiosas que promueven un aprendizaje integral y significativo (Miniland, 2023).

2.2.1.9. Dimensiones de los juegos tradicionales como estrategia

Para las dimensiones vamos a considerar lo que dice García (2023)

Juego de bolinchas: es un juego tradicional que involucra el lanzamiento de pequeñas bolas o canicas llamadas bolinchas hacia un objetivo, como un hoyo en el suelo o una línea marcada en el suelo. Los jugadores compiten lanzando sus bolinchas lo más cerca posible del objetivo o tratando de golpear las bolinchas de otros jugadores para moverlas fuera del camino. Este juego requiere habilidad y precisión en el lanzamiento, así como estrategia para posicionarse de manera ventajosa en relación con el objetivo y las bolinchas de los demás jugadores. Es popular en muchas culturas y ha sido jugado por generaciones como una forma de entretenimiento y competencia amistosa.

Dentro de esta dimensión, encontramos los siguientes indicadores: Lanza bolinchas a una dirección y ubica su cuerpo. El primer indicador, evalúa la capacidad del niño para lanzar las bolinchas (canicas) hacia un objetivo específico o en una dirección determinada. Esto incluye la precisión y control al lanzar las bolinchas durante el juego. El segundo

indicador, mide la habilidad del niño para posicionar su cuerpo adecuadamente durante el juego de bolinchas. Esto implica estar en una postura correcta y balanceada para lanzar las bolinchas de manera efectiva y con buen control.

Juego de rayuela: La rayuela es un juego tradicional ampliamente practicado en diversos países, especialmente en América Latina y España. Consiste en arrojar una pequeña piedra o ficha hacia una serie de casillas numeradas dibujadas en el suelo. Cada casilla tiene un número asignado, y el objetivo es avanzar por ellas en secuencia, saltando sobre la casilla que contiene la piedra. Este juego fusiona destreza física, equilibrio y habilidad, y suele jugarse tanto de forma recreativa como competitiva. Además, presenta variaciones en las reglas y en su ejecución dependiendo de la región y la cultura local. Es muy popular entre los niños y se practica al aire libre como una actividad social y divertida.

Referente a la segunda dimensión, se plantearon los siguientes indicadores: Ubica su cuerpo en posición correcta, salta el recorrido e imita movimientos. El primer indicador, evalúa la habilidad del niño para colocarse en la posición adecuada para jugar a la rayuela. Esto incluye estar en la posición correcta para saltar de manera efectiva y seguir las reglas del juego. El segundo indicador, mide la capacidad del niño para saltar a través del recorrido de la rayuela siguiendo el patrón establecido. Esto implica saltar de un cuadrado a otro con precisión y equilibrio, manteniendo el control durante el movimiento. Y el tercer indicador, evalúa cómo el niño puede copiar los movimientos demostrados por el adulto o por otros niños durante el juego de rayuela. Esto incluye replicar con exactitud los saltos y las acciones requeridas en el juego.

Juego de latas: es un juego tradicional que se juega típicamente al aire libre, donde los participantes colocan varias latas vacías en una fila o formando una estructura. El objetivo del juego es derribar las latas con una pelota u otro objeto lanzado desde una distancia específica. Los jugadores deben tener precisión y habilidad para derribar la mayor cantidad de latas posible en el menor número de intentos. Este juego fomenta la coordinación motora, la puntería y la competencia amistosa entre los participantes.

Por último, en la tercera dimensión, se consideraron los siguientes indicadores: Corre y se agrupa con los demás, y lanza piedra y derrumba las latas. El primer indicador, evalúa la habilidad del niño para correr y unirse a sus compañeros durante el juego de latas. Esto

implica moverse rápidamente y colaborar con otros niños en el juego, manteniendo la coordinación grupal. Y por último el segundo indicador, mide la capacidad del niño para lanzar una piedra o un objeto similar con precisión para derribar las latas colocadas. Esto incluye la habilidad para coordinar el lanzamiento de manera efectiva para lograr el objetivo del juego.

2.2.2. Convivencia escolar

2.2.2.1. Concepto de la convivencia escolar

Se define como un conjunto de procesos complejos que requieren un clima de relaciones positivas y adecuadas. Una idea para conseguir que la vida en las aulas de clase y en los centros educativos en general sea amena y respetuosa entre todos, este tema se va involucrando con los principios y valores que se va aprendiendo en las instituciones educativas (Ortega et al., 2021).

La convivencia escolar engloba el conjunto de relaciones e interacciones que establecen todos los actores educativos y que caracterizan el modo de vida de la institución educativa. Por lo tanto, la convivencia escolar se basa en acciones entrelazadas de profesores, estudiantes, directivos, personal de la institución, padres y madres de familia. Por ello, los efectos de estas acciones deben ser asumidas con responsabilidad, reconociendo no solo que cada uno aporta el proceso de formación, sino que la convivencia es un proceso de formación. (Ministerio de Educación [MINEDU], 2020).

La convivencia escolar es entonces, una construcción y es sinónimo de prevención de conflictos que, al incidir directamente sobre la convivencia institucional, afectan los vínculos interpersonales que se establecen, repercuten en las interrelaciones entre los actores de la escuela, e influyen en los procesos de socialización de los alumnos (Gonzales y Rojas, 2020).

2.2.2.2. Enfoques de la convivencia escolar

Los enfoques de la convivencia escolar abarcan diversas perspectivas que buscan entender y mejorar las relaciones dentro del entorno educativo. Uno de los enfoques más reconocidos es el enfoque socioemocional, que se centra en el desarrollo de habilidades interpersonales y la gestión emocional para fomentar un ambiente de respeto y colaboración (Bermúdez & Morales, 2021). Este enfoque destaca la importancia de promover la empatía

y la comunicación efectiva entre los estudiantes y el personal educativo, con el fin de crear una comunidad escolar más cohesionada y solidaria. Por otro lado, el enfoque restaurativo pone énfasis en la resolución de conflictos a través de la reparación del daño y el diálogo, en lugar de recurrir a sanciones punitivas (Ruiz & Salazar, 2022). Este enfoque busca fortalecer las relaciones y el sentido de pertenencia en la comunidad educativa, promoviendo un entorno donde los conflictos se resuelvan de manera constructiva y equitativa.

2.2.2.3. Teorías de la convivencia escolar

La teoría del apego de John Bowlby (1969) establece que los vínculos emocionales formados en la infancia son fundamentales para el desarrollo social y emocional del niño. Bowlby argumenta que los niños están biológicamente programados para buscar la proximidad de una figura de apego, generalmente un cuidador primario, lo que les proporciona una base segura desde la cual explorar el entorno.

Esta relación de apego influye directamente en cómo los niños se relacionan con sus pares en el contexto escolar. Un apego seguro permite que los niños se sientan más seguros y confiados, lo que facilita su interacción con otros y su capacidad para formar amistades. En el entorno escolar, la calidad del apego que los niños desarrollan en sus primeros años puede impactar su comportamiento y su capacidad para enfrentar desafíos sociales. Los niños con un apego seguro tienden a mostrar mayor empatía y habilidades sociales, lo que les permite integrarse mejor en grupos y resolver conflictos de manera efectiva. Por el contrario, aquellos con apego inseguro pueden experimentar ansiedad y dificultades en sus interacciones, lo que puede llevar a problemas de convivencia y adaptación en el aula. Así, la teoría del apego no solo resalta la importancia de las relaciones tempranas, sino que también subraya su relevancia en el contexto educativo y social de los niños de cinco años (Ainsworth, 1978).

2.2.2.4. Características de la convivencia escolar

La convivencia escolar se caracteriza por ser un proceso dinámico que involucra la interacción constante entre estudiantes, docentes y otros miembros de la comunidad educativa, con el fin de crear un ambiente propicio para el aprendizaje y el desarrollo personal (Martínez & Sánchez, 2019). Entre sus características principales se encuentran la promoción del respeto mutuo, la comunicación efectiva y la participación activa de todos los integrantes

del centro educativo. Según Pérez (2022), una convivencia escolar efectiva se manifiesta a través de la implementación de normas claras y la creación de espacios de diálogo, los cuales permiten abordar y resolver conflictos de manera constructiva e inclusiva.

2.2.2.5. Clasificación de la convivencia escolar

La convivencia escolar se clasifica comúnmente en tres grandes tipos: convivencia positiva, convivencia negativa y convivencia conflictiva, cada una con características y dinámicas propias que impactan el ambiente educativo de manera diferente (Gómez & Fernández, 2020). La convivencia positiva se refiere a un entorno donde predominan el respeto mutuo, la colaboración y la inclusión, facilitando el aprendizaje y el desarrollo socioemocional de los estudiantes. En contraste, la convivencia negativa está marcada por la indiferencia y la falta de interacción entre los miembros de la comunidad educativa, lo cual puede conducir a un clima de apatía y desmotivación (Sánchez, 2021). Finalmente, la convivencia conflictiva se caracteriza por la presencia de conflictos frecuentes y mal gestionados, lo que genera un ambiente escolar tenso y desfavorable para el aprendizaje y el bienestar (Gómez & Fernández, 2020).

2.2.2.6. Estrategias de la convivencia escolar

Las estrategias para fortalecer la convivencia escolar son fundamentales para promover un ambiente positivo y saludable en las instituciones educativas. Según Euroinnova (2023), estas estrategias incluyen talleres, actividades deportivas y el seguimiento de situaciones conflictivas, con el objetivo de mantener una buena relación entre los miembros de la comunidad escolar. Asimismo, es crucial que exista continuidad en las actividades programadas para lograr resultados duraderos.

Por otro lado, Leioako (2021) destaca la importancia de la participación activa de toda la comunidad educativa, incluyendo docentes, equipos directivos, estudiantes, familias y personal no docente, en la implementación de estrategias de convivencia escolar. Algunas de estas estrategias son el currículo de resolución de conflictos, el programa de inteligencia emocional, los juegos cooperativos y la disciplina positiva. Estas iniciativas buscan desarrollar habilidades y competencias a nivel de aula, promover la resolución colaborativa

de conflictos y fomentar la participación de los estudiantes en la toma de decisiones relacionadas con la convivencia.

2.2.2.7. *Importancia de la convivencia escolar*

MINEDU (2022) señaló que la convivencia escolar es la coexistencia pacífica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiantes.

La buena convivencia contribuye a la relación sana y saludable entre personas; y es un factor importante para el desarrollo de la autoestima y del liderazgo en los estudiantes. Por ello, es necesario que los centros de estudio den importancia y prioridad a la convivencia escolar.

Un ambiente saludable y familiar en los centros de estudio enriquece las relaciones humanas entre estudiantes, entre maestros y los estudiantes con sus profesores. La buena convivencia en los centros de estudio es uno de los elementos que favorece el progreso en la educación. Los estudiantes se sienten libres al expresar sus deseos, ideas y proyectos cuando se practica la convivencia en el ambiente escolar. Es decir, cuando existe esa libertad de expresión no hay el temor de recibir crítica, rechazo o falta de respeto por los demás. Por ello, la convivencia escolar juega un papel muy importante en el desarrollo integral de los estudiantes y de toda la comunidad educativa.

2.2.2.8. *Funciones de la convivencia escolar*

La convivencia escolar desempeña un papel crucial en la formación integral de los estudiantes, al fomentar un entorno en el que se promuevan el respeto, la empatía y la colaboración (García & Rodríguez, 2020). Esta función es esencial para la construcción de relaciones positivas entre los alumnos, los docentes y el personal educativo, lo cual contribuye a un ambiente de aprendizaje más inclusivo y equitativo. Según López (2021), una adecuada convivencia escolar no solo mejora el rendimiento académico, sino que también previene conflictos y facilita la resolución pacífica de los mismos, creando así un clima escolar favorable para el desarrollo personal y social de los estudiantes.

2.2.2.9. Dimensiones de la convivencia escolar

Las dimensiones que ha considerado Hernández (2020) para la convivencia escolar son las siguientes:

a) Desarrollo personal del alumno. Las normas de convivencia son pautas que están orientadas a guiar el comportamiento de un grupo social. Deben estar al servicio de las personas y adecuado a la realidad. Es decir, normas que sean considerados útiles y que contribuyan a mejorar las relaciones humanas. Según el Ministerio de Educación (2021), las normas de convivencia son pautas que buscan regular el comportamiento de un grupo de personas. Debe ser útil y ayudar el cumplimiento de aquello que un grupo humano considera valioso. Del mismo modo, Hernández (2020) define: es una norma como toda regla de carácter obligatorio que manda, permite o prohíbe una determinada conducta o comportamiento al interior del grupo social al cual se pertenece; uno de esos grupos sociales es la escuela.

Referente a esta primera dimensión, se plantearon los siguientes indicadores: Puntualidad, responsabilidad, orden y limpieza. El primero indicador, evalúa si el niño llega a tiempo a las actividades y a la escuela. Esto incluye la habilidad para seguir un horario y unirse a las actividades grupales sin retrasos. El segundo indicador, mide la capacidad del niño para cumplir con sus tareas y seguir las instrucciones dadas. Esto implica hacerse cargo de sus pertenencias y participar activamente en las actividades propuestas. El tercer indicador, evalúa cómo el niño organiza sus materiales y espacios personales, como su escritorio o área de juego. Esto incluye mantener sus pertenencias en su lugar y seguir rutinas de organización. Y el cuarto indicador, mide la habilidad del niño para mantener la higiene personal y el entorno limpio. Esto incluye lavarse las manos, mantener el área de trabajo ordenada y recoger después de jugar.

b) Relaciones interpersonales: Según Chamorro (2020) las relaciones interpersonales consisten en la relación recíproca entre dos o más personas e involucra los siguientes aspectos: la habilidad para comunicarse efectivamente, el escuchar, la solución de conflictos y la expresión auténtica de la persona. Las comunicaciones y las relaciones humanas se dan en un espacio social. El ser humano necesita relacionarse con los demás para expresar sus ideas, tomar acuerdos, transmitir un mensaje. Por ello, las relaciones interpersonales se desarrollan en el actuar diario de cada persona. La comunicación y las

relaciones interpersonales hacen que la calidad de vida de las personas y de la sociedad sea eficaz. Al respecto, Oropeza (2022) sostiene que la calidad de las relaciones establece el clima social y emocional que prevalece en el ambiente familiar, social y de trabajo. Una relación es habitualmente percibida como comunicación estrecha entre dos o más personas.

Respecto a la segunda dimensión, se consideraron los siguientes indicadores: Disciplina, consideración, tolerancia, empatía y cortesía. El primero indicador, evalúa la capacidad del niño para seguir las reglas y normas establecidas en el entorno escolar. Esto incluye escuchar a los adultos, respetar los turnos y participar adecuadamente en las actividades grupales. El segundo indicador, mide cómo el niño muestra respeto y atención hacia los sentimientos y necesidades de los demás. Esto incluye escuchar cuando otros hablan y ser consciente de cómo sus acciones afectan a sus compañeros. El tercer indicador, evalúa la habilidad del niño para aceptar y respetar las diferencias entre él y sus compañeros. Esto incluye la capacidad de manejar y adaptarse a situaciones en las que las opiniones, gustos o comportamientos de otros son diferentes a los suyos. El cuarto indicador, mide la capacidad del niño para entender y compartir los sentimientos de los demás. Esto incluye reconocer cuando un compañero está triste o contento y mostrar apoyo o consuelo de manera adecuada. Y por último el quinto indicador, evalúa cómo el niño utiliza modales y comportamientos amables en sus interacciones diarias. Esto incluye decir "por favor" y "gracias", y tratar a los demás con respeto y amabilidad.

c) Respeto: Las personas por naturaleza son seres sociales, por ello surge la necesidad de la comunicación desde que nace. Es un proceso de intercambio de ideas y de la información entre personas. Para que la comunicación se produzca se requiere en primer lugar de un emisor que comunica el mensaje, luego el receptor que lo recibe. Las personas están siempre en constante comunicación con otras personas. Sin ella sería imposible mantener las relaciones interpersonales. Al respecto, Sequeiros (2020) define como un proceso mediante el cual se transmite y/o se recibe los mensajes, datos, opciones, trato, informaciones correspondientes entre personas, para lograr una comprensión y acción. Toda comunicación se realiza de manera bidireccional, cuando uno habla y otro escucha. Además, Acosta (2021) sostiene que la comunicación oral, escrita y no verbal son actividades propias de las personas; por lo que toda organización necesita comunicarse. Esta permite desarrollar las actividades entre los miembros que participan dentro de una institución u organización.

Referente a la última dimensión, se consignaron los siguientes indicadores: Respetar las normas de convivencia y respeto por las personas. El primero indicador, evalúa la habilidad del niño para seguir las reglas y pautas establecidas en el entorno escolar. Esto incluye comportarse de manera apropiada en el aula y en el patio, como escuchar a la maestra, esperar su turno y compartir con los demás. El segundo indicador, mide cómo el niño muestra consideración y amabilidad hacia sus compañeros, maestros y otros adultos. Esto incluye tratar a los demás con cortesía, no interrumpir cuando alguien habla y mostrar aprecio por las ideas y sentimientos de los demás.

Conceptos claves:

- Convivencia positiva se refiere a un entorno donde predominan el respeto mutuo, la colaboración y la inclusión, facilitando el aprendizaje y el desarrollo socioemocional de los estudiantes (Gómez & Fernández, 2020).
- Convivencia negativa está marcada por la indiferencia y la falta de interacción entre los miembros de la comunidad educativa, lo cual puede conducir a un clima de apatía y desmotivación (Sánchez, 2021).
- Convivencia conflictiva se caracteriza por la presencia de conflictos frecuentes y mal gestionados, lo que genera un ambiente escolar tenso y desfavorable para el aprendizaje y el bienestar (Gómez & Fernández, 2020).
- Juegos de carrera o persecución son ideales para niños de 5 años, ya que fomentan la actividad física y el desarrollo de habilidades motoras (Subiza, 1981).
- Juegos rítmicos son una excelente manera de estimular el desarrollo motor y la coordinación en niños de 5 años. A través de actividades como la danza, las palmas o los juegos con música, los pequeños pueden explorar el ritmo y el movimiento de forma divertida (Subiza, 1981).
- Equilibrio es una habilidad fundamental en el desarrollo de niños de 5 años, ya que les ayuda a mejorar su coordinación y control corporal. Durante esta etapa, los pequeños exploran diferentes actividades que fomentan su equilibrio, como caminar sobre una línea, saltar en un pie o participar en juegos de equilibrio con pelotas y cintas (Blández, 1986).

2.2.3. Relación entre los juegos tradicionales como estrategia y la convivencia escolar

Los juegos tradicionales juegan un papel significativo en la mejora de la convivencia escolar al fomentar el desarrollo de habilidades sociales y promover un ambiente inclusivo. Según Martínez y Gómez (2020), estos juegos no solo facilitan la integración de los estudiantes a través de actividades compartidas, sino que también ayudan a cultivar valores como la cooperación, el respeto y la empatía. La participación en juegos tradicionales permite a los alumnos aprender a trabajar en equipo y a resolver conflictos de manera constructiva, contribuyendo a un clima escolar más armonioso y colaborativo. Además, estos juegos actúan como herramientas para la construcción de identidad y la cohesión grupal, fortaleciendo los lazos entre los estudiantes y creando un sentido de comunidad.

Por otro lado, los juegos tradicionales también pueden servir como un medio para la resolución de conflictos y la promoción de la inclusión en contextos educativos diversos. Cordero y López (2021) argumentan que la inclusión de estos juegos en el currículo escolar ofrece a los estudiantes la oportunidad de interactuar en un entorno menos formal, lo que puede reducir las barreras sociales y culturales. A través de estos juegos, los estudiantes aprenden a respetar las reglas, aceptar las diferencias y valorar la participación equitativa, lo cual es fundamental para una convivencia escolar saludable y positiva. En consecuencia, los juegos tradicionales se presentan como una estrategia eficaz para fortalecer la convivencia y el bienestar en las instituciones educativas.

2.3. Hipótesis

H1: Los juegos tradicionales como estrategia mejoran significativamente la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

H0: Los juegos tradicionales como estrategia no significativamente mejoran la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

3.1.1. Nivel de investigación

En esta tesis se empleó el enfoque de investigación explicativo, el cual busca establecer relaciones causales. A diferencia de simplemente describir o analizar un problema, esta metodología se enfoca en identificar las causas subyacentes del mismo. Los diseños en esta categoría pueden ser experimentales o no experimentales (Hernández et al., 2019). La investigación explicativa se centra en determinar las razones detrás de un fenómeno específico, siendo un tipo de investigación cuantitativa que explora el "por qué" y el "para qué" de dicho fenómeno (Yañez, 2020).

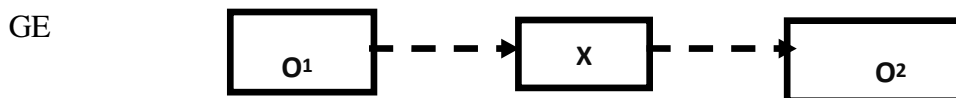
3.1.2. Tipo de investigación

Se utilizó el tipo de investigación aplicada, también conocida como práctica o empírica. Esta modalidad se distingue por su enfoque en la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. La investigación aplicada está estrechamente relacionada con la investigación básica, ya que depende de los hallazgos y avances de esta última. Esto se evidencia en el hecho de que toda investigación aplicada necesita de un marco teórico (Hernández et al., 2019).

3.1.3. Diseño de investigación

En esta investigación se empleó un diseño preexperimental. Este tipo de diseño se caracteriza por un bajo nivel de control, lo que resulta en una validez interna y externa limitada. La principal desventaja de estos diseños es que el investigador no puede confirmar con certeza si los efectos observados en la variable dependiente se deben únicamente a la variable independiente o al tratamiento aplicado (Buendía, 2019).

El mencionado diseño se representó de la siguiente manera:



Lo anterior significa que en un grupo de 25 niños de años del nivel inicial (G) se aplicó la lista de cotejo de la convivencia escolar (O1) para identificar la problemática, luego se aplicaron sesiones de actividades centradas en los juegos tradicionales (X), finalmente se

administró una lista de cotejo de la convivencia escolar (O2) para determinar los efectos que han producido las sesiones.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población estuvo constituida por los estudiantes del nivel inicial de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, ubicado en el distrito de Nuevo Chimbote, provincia de Santa, departamento de Ancash, que cuenta con 3 aulas donde alberga a niños de 3, 4 y 5 años, según se muestra en la tabla 1. Según Tamayo y Tamayo (2021), la población o universo se refiere al conjunto completo del fenómeno que se va a investigar, donde todas las unidades de población comparten una característica común que se examina y genera los datos para el estudio.

Tabla 1.

Distribución de la población en estudio según sexo

Aulas	Sexo		TOTAL
	Varones	Mujeres	
3 años	20	10	
4 años	15	15	
5 años	15	10	
Total	50	35	85

Nota: Registro de matrícula 2024

3.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

3.2.2.1. Inclusión

- Niños y niñas matriculados el presente año 2024.
- Niños y niñas que se encuentren matriculados en el aula de 5 años.
- Aquellos cuyos padres admitieron el estudio de sus hijos e hijas a través del consentimiento informado.

3.2.2.2. Exclusión

- Niños y niñas que se ausentaron durante la evaluación.
- Aquellos que presenten necesidades educativas especiales.
- Niños que no se encuentren matriculados en el aula de 5 años.
- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento autorizado para participar de la investigación.

3.2.3. Muestra

La muestra estuvo constituida por el aula de 5 años del nivel inicial de la de la I.E N° 303 "Edén Maravilloso", que cuenta con 25 niños. Tamayo y Tamayo (2021) sostienen que la muestra es el conjunto de individuos extraídos de la población para analizar un fenómeno estadístico.

Tabla 2

Distribución de la muestra en estudio según sexo

Aula	Sexo		Total
	Varones	Mujeres	
5 años	15	10	25

Nota: registro de matrícula 2024

3.2.4. Técnica de muestreo

En el estudio se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia. Hernández et al. (2019) explican que, en el muestreo no probabilístico por conveniencia, las muestras se obtienen a través de un proceso que no garantiza que todos los individuos de la población tengan las mismas oportunidades de ser seleccionados.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: Juegos tradicionales como estrategia

Los juegos tradicionales son formas de entretenimiento arraigadas en la historia, heredadas de una generación a otra y enraizadas en la cultura y las costumbres de una comunidad o sociedad. Estas actividades suelen ser sencillas, no necesitan equipamiento específico y generalmente se llevan a cabo al aire libre o en lugares públicos. Representan la expresión creativa y el placer humano, involucrando elementos de competencia, colaboración o simplemente diversión para el disfrute de todos (Villalobos, 2023).

Variable dependiente: Convivencia escolar

Se define como un conjunto de procesos complejos que requieren un clima de relaciones positivas y adecuadas. Una idea para conseguir que la vida en las aulas de clase y en los centros educativos en general sea amena y respetuosa entre todos, este tema se va involucrando con los principios y valores que se va aprendiendo en las instituciones educativas (Ortega et al., 2021).

Tabla 3.

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Independiente: Juegos tradicionales como estrategia	Los juegos tradicionales son estrategias pedagógicas que se trabajaron teniendo en cuenta los siguientes juegos: De bolinchas, de rayuela y de latas.	Juego de bolinchas	<ul style="list-style-type: none"> ● Lanza bolinchas a una dirección ● Ubica su cuerpo 	Escala ordinal	Nunca (7-11)
		Juego de rayuela	<ul style="list-style-type: none"> ● Ubica su cuerpo en posición correcta. ● Salta el recorrido. ● Imita movimientos 		A veces (12-16)
		Juego de latas	<ul style="list-style-type: none"> ● Corre y se agrupa con los demás. ● Lanza piedra y derrumba las latas. 		Siempre (17-21)
Dependiente: Convivencia escolar	La convivencia escolar será medida en las dimensiones desarrollo personal del alumno, relaciones interpersonales y respeto las mismas que se aplicaran en una lista de cotejo que contiene 12 ítems.	Desarrollo personal del alumno	<ul style="list-style-type: none"> ● Puntualidad ● Responsabilidad ● Orden ● Limpieza 	Escala nominal	En inicio (0-3)
		Relaciones interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> ● Disciplina ● Consideración ● Tolerancia ● Empatía ● Cortesía 		En proceso (4-6)
		Respeto	<ul style="list-style-type: none"> ● Respeta las normas de convivencia ● Respeto por las personas 		Logro esperado (7-9)
					Logro destacado (10-12)

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.4.1. Técnica de recolección de datos

En relación con la técnica de investigación, se empleó la observación. Según Ríos (2021), la observación implica usar los sentidos para examinar hechos y realidades sociales actuales. Es un proceso intencional y sistemático que debe estar dirigido hacia un propósito o problema específico.

3.4.2. Instrumento de recolección de datos

Se utilizó una lista de cotejo, que es un instrumento de observación y verificación, ya que facilita la revisión de ciertos indicadores durante el proceso de aprendizaje, así como el nivel alcanzado o su ausencia. En este caso, se aplicó para evaluar el desarrollo de la convivencia escolar en niños de 5 años en el nivel inicial (Ríos, 2021).

La lista de cotejo, para la variable convivencia escolar, estuvo compuesta por tres dimensiones y 12 ítems dicotómicos, es decir, con dos alternativas de respuesta: 1) SI (1) y 2) NO (0). Cuyos baremos se registraron como: Inicio (0-3), en Proceso (4-6), Logro esperado (7-9), y Logro Destacado (10-12), los cuales permitirán analizar y obtener datos precisos sobre el estudio en la I.E. N° 303 Edén Maravilloso. Cabe señalar que este instrumento se aplicará a una muestra total de 25 niños y niñas de 5 años del nivel inicial.

El instrumento tuvo la siguiente estructura, así como los siguientes niveles:

Tabla 4

Baremación del instrumento lista de cotejo de la variable convivencia escolar

Niveles	Puntuación
Nivel en inicio	0-3
Nivel en proceso	4-6
Nivel en logro esperado	7-9
Nivel en logro destacado	10-12

Nota. *Calificación de la lista de cotejo*

3.4.3. Validez del Instrumento

La validez y la confiabilidad reflejan cómo el instrumento se ajusta a las necesidades de la investigación. Según Hernández y Mendoza (2020), la validez se refiere a la capacidad de un instrumento para medir lo que realmente pretende medir. De acuerdo con ellos, un instrumento es válido cuando efectivamente mide lo que se propone, y su grado de validez puede ser alto, medio o bajo. La validez no es absoluta y debe ser evaluada y comprobada, ya que un test puede ser válido en un grupo o contexto específico, pero no necesariamente en otros.

Por lo tanto, la validez de los instrumentos fue revisada por expertos antes de su aplicación, para recibir los aportes necesarios sobre su contenido, criterio y constructo. Para Hernández y Mendoza (2020) el juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones. Después de la evaluación de los instrumentos, los 3 expertos indicaron que era aplicable:

Tabla 5

Validación por juicio de expertos

Experto	Validez
Dra. Lita Ysabel Jiménez López	Aplicable
Lic. Marianella Aleida Ordinola Obregón	Aplicable
Lic. Valeri Dayan Gayoso Correa	Aplicable

Nota: Elaboración propia

3.4.4. Confiabilidad del instrumento

Según Ríos (2021), la confiabilidad se define como la ausencia de error aleatorio en un instrumento de recolección de datos. Refleja el grado en el que las mediciones están libres de desviaciones causadas por errores imprevistos. Para asegurar la confiabilidad del instrumento, se realizará una prueba piloto y se aplicará la prueba estadística KR 20 de Richardson. Esta prueba produce valores que varían entre uno y cero, y su fórmula mide el grado de consistencia y precisión. La escala de valores que determina la confiabilidad

se basa en estos rangos. Para evaluar la confiabilidad del instrumento, se llevó a cabo una prueba piloto en una muestra de 15 niños de 5 años en la I.E. N° 303 Edén Maravilloso. Cuyo KR-20 de Richardson fue = 0,913, que evidencia que el instrumento tuvo muy alta confiabilidad.

Tabla 6

Niveles de confiabilidad

Valores	Nivel
De -1 a 0	No es confiable
De 0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
De 0,5 a 0,75	Moderada confiabilidad
De 0,76 a 0,89	Fuerte confiabilidad
De 0,9 a 1	Alta confiabilidad

Nota: Elaboración propia

3.5. Método de análisis de datos

Tras obtener los permisos correspondientes para aplicar el instrumento de recolección de datos en la Institución Educativa N° 303 “Edén Maravilloso” del distrito de Nuevo Chimbote, se procedió a su implementación con la muestra previamente indicada niños y niñas de 5 años. A continuación, se elaboró una base de datos utilizando la hoja de cálculo Excel 2018, y se realizó el análisis descriptivo de la información a través de tablas de frecuencia y gráficos de barras.

Para probar la hipótesis, se aplicó un análisis inferencial mediante el software SPSS, versión 24. En primer lugar, se realizó un análisis de normalidad de los datos utilizando la prueba Shapiro Wilk. Dado que los resultados indicaron que los datos no seguían una distribución normal, se optó por aplicar la prueba Wilcoxon, una prueba no paramétrica que permite determinar la intensidad y el sentido de la relación o causalidad entre las variables en estudio, adecuada para situaciones con distribuciones de datos no normales.

La verificación de las hipótesis se llevó a cabo bajo los siguientes criterios: (a) descripción de la hipótesis de trabajo; (b) delimitación del nivel de significancia o margen de

error asumido por el investigador; (c) selección de la prueba estadística adecuada; (d) estimación del valor p; y (e) toma de decisiones basada en estos resultados.

3.5.1. Procedimiento:

Los datos fueron recopilados siguiendo el procedimiento establecido para el diseño de pretest y post test con un solo grupo:

- **Gestiones para la realización de la investigación:** Se realizaron las coordinaciones con la dirección de la Institución Educativa Inicial N° 303 “Edén Maravilloso” del distrito de Nuevo Chimbote, presentando la carta de autorización para la recolección de datos, dirigida a la directora de la institución educativa, la cual fue aceptada. Posteriormente, se procedió a aplicar el consentimiento informado a los padres o apoderados de los niños de cinco años, conforme al tamaño de la muestra.
- **Recolección de datos para el pretest:** Durante la primera semana de octubre, del 1 al 5, se realizó la aplicación del pretest a la muestra de estudio, compuesta por niños de cinco años, cuyos padres o apoderados habían otorgado previamente su consentimiento informado. El pretest se aplicó de manera individual, asegurando un entorno adecuado y libre de distracciones para cada niño. La duración promedio de la evaluación fue de aproximadamente 35 minutos por participante, tiempo durante el cual se observó a los niños mientras interactuaban y participaban en las actividades programadas por la docente del aula, en el área de personal social. Se priorizó una observación participante para facilitar la recolección de información, procurando que la experiencia fuera amena y acorde a su nivel de desarrollo.
- **Ejecución de las sesiones o talleres diseñados:** Finalizada la aplicación del pretest, entre el 8 y el 18 de octubre, se procedió a implementar el preexperimental, que consistió en desarrollar 15 sesiones de aprendizaje, cada una con una duración de 45 minutos. Las sesiones se enfocaron en el área de personal social, diseñadas específicamente para abordar los objetivos planteados en el estudio.

Cada sesión fue cuidadosamente estructurada para facilitar la participación activa de los niños de cinco años, empleando los juegos tradicionales acorde a su edad y nivel de desarrollo. Al término de cada sesión, se realizó una evaluación individual a los niños, con el fin de medir el nivel de logro alcanzado en relación con los criterios de evaluación previamente establecidos. Estas evaluaciones no solo permitieron identificar el progreso de

cada niño participante en el estudio, sino también ajustar las actividades para asegurar un aprendizaje significativo y progresivo a lo largo del preexperimento.

Además, se tomaron en cuenta factores como el interés y la motivación de los niños, procurando crear un ambiente educativo estimulante que promoviera la curiosidad y el desarrollo de competencias específicas en el área de personal social. Todo el proceso fue documentado para su posterior análisis, a fin de evaluar el impacto de los juegos lúdicos en los resultados finales del nivel de logro de la convivencia escolar.

• **Recolección de datos para el post test:** Durante la última semana de octubre, del 21 al 25, una vez finalizada la implementación del preexperimento, se procedió a aplicar el post test a los niños de cinco años. Esta evaluación se realizó de manera individual, garantizando un entorno adecuado y libre de distracciones para cada niño, con el objetivo de obtener resultados más precisos y confiables.

La duración promedio de cada post test fue de aproximadamente 35 minutos por participante. Durante este tiempo, se evaluaron nuevamente las habilidades y competencias trabajadas a lo largo del preexperimento, utilizando los mismos instrumentos y criterios que en el pretest, con el fin de comparar los resultados y medir los avances alcanzados.

Se hizo especial énfasis en asegurar que cada niño se sintiera cómodo durante la evaluación, manteniendo un enfoque lúdico y amigable para reducir la ansiedad o el estrés que pudiera afectar su rendimiento. Estos resultados fueron fundamentales para el análisis comparativo y para evaluar la efectividad de los juegos tradicionales desarrolladas en el preexperimento.

3.6. Aspectos éticos

En la presente investigación se trabajó con los principios éticos del reglamento de integridad científica en la investigación de la Universidad (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote [ULADECH, 2024]):

a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes

Antes de que los estudiantes se unan al estudio, se aseguró de respetarlos y proteger su bienestar al obtener el consentimiento informado firmado por sus padres. La confidencialidad de todos los datos recopilados fue respetada, y únicamente se emplearon

para propósitos de investigación dentro de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

b. Cuidado del medio ambiente

En el contexto de la evaluación de los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024, se proporcionó una explicación exhaustiva y comprensible de los posibles efectos que la participación de los niños pudo tener en su entorno inmediato. Aunque la investigación se centró en el desarrollo infantil, se evaluaron posibles implicaciones, efectos adversos, riesgos y ventajas que pudieron surgir para los animales, plantas, y la biodiversidad durante la ejecución de esta investigación pre experimental, con el fin de minimizar cualquier riesgo y maximizar las ventajas.

c. Libre participación por propia voluntad

Se brindó a los padres de los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024, toda la información esencial sobre el estudio. Esto permitió que los padres tomen una decisión informada y participen de manera voluntaria. Se aseguró que todos los padres firmen el consentimiento informado correspondiente. Asimismo, nos aseguramos de que los niños, en la medida de su comprensión, brindaran su consentimiento informado, reconociendo la importancia y el propósito de la investigación.

d. Beneficencia, no maleficencia

Se llevó a cabo una supervisión continua para garantizar que la participación en el estudio sea provechosa y no conlleve ningún riesgo para los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024, que fueron partícipes del estudio. Se prestó una atención especial al diseño de las sesiones para reducir al mínimo los posibles efectos negativos y maximizar los beneficios de los estudiantes que participaron en la investigación.

e. Integridad y honestidad

Se registraron con precisión todos los procedimientos, análisis y resultados de la investigación para asegurar la integridad del estudio. Se hizo referencia de manera adecuada a todas las fuentes externas, dando crédito a los autores correspondientes. Tanto el proyecto como el informe final fueron sometidos al programa antiplagio Turnitin para garantizar que la similitud sea inferior al 25%.

Cualquier relación financiera u otro tipo de vínculo que pueda generar un conflicto de interés y afectar la imparcialidad en la investigación o la presentación de sus resultados fue divulgada de manera transparente. Se identificaron y resolvieron los posibles conflictos de interés que surgieron y tuvieron el potencial de influir en el desarrollo del estudio o en la comunicación imparcial de sus resultados.

f. Justicia

Se garantizó la imparcialidad en la selección de los participantes y en su acceso a los beneficios del estudio. Se implementaron acciones para prevenir cualquier tipo de discriminación o parcialidad durante el proceso de investigación. Se utilizó un método de recolección de datos estandarizado para mitigar posibles sesgos en esta investigación, disminuyendo la influencia de las preferencias o inclinaciones del investigador en la recopilación de datos. Además, se empleó un diseño preexperimental para reducir posibles sesgos en el estudio, lo que permitió una evaluación más objetiva de los resultados al establecer medidas claras antes y después de la intervención, tomando en cuenta los efectos de los juegos tradicionales en la mejora de convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

4.1.1. Análisis descriptivo

A continuación, se muestran los respectivos resultados plasmados en tablas y figuras junto a la interpretación que corresponde a los objetivos específicos de esta investigación, teniendo en cuenta que el objetivo general de esta investigación fue determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

Los resultados, basándonos en los objetivos específicos, son los siguientes:

Respecto al objetivo específico 1: Identificar los resultados del nivel de convivencia escolar antes de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

Tabla 7

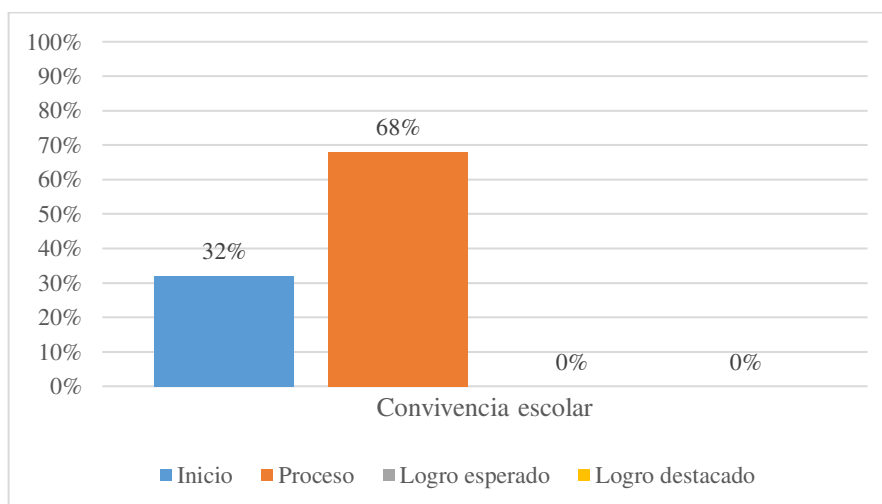
Nivel de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años en el pre test

Nivel	<i>fi</i>	%
Inicio	8	32%
Proceso	17	68%
Logro esperado	0	0%
Logro destacado	0	0%
Total	25	100%

Nota. Lista de cotejo 2024.

Figura 1

Nivel de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años en el pre test



Nota. Tabla 7

En la tabla 7 y figura 1, en la variable convivencia escolar, durante el pre test, podemos observar que no hay niños y niñas que hayan alcanzado el nivel de “logro destacado” ni en el nivel de “logro esperado”. El nivel “inicio” fue alcanzado por el 32% de los niños y niñas. La mayoría de los niños y niñas, el 68% se encuentra en el nivel de “proceso”. Por lo que se concluye que la mayor proporción de los niños y niñas de 5 años se encuentran en el nivel “proceso” de la convivencia escolar en el pre test.

Respecto al objetivo específico 2: Diseñar y ejecutar sesiones que incluyan los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

Tabla 8

Sesiones basadas en los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar

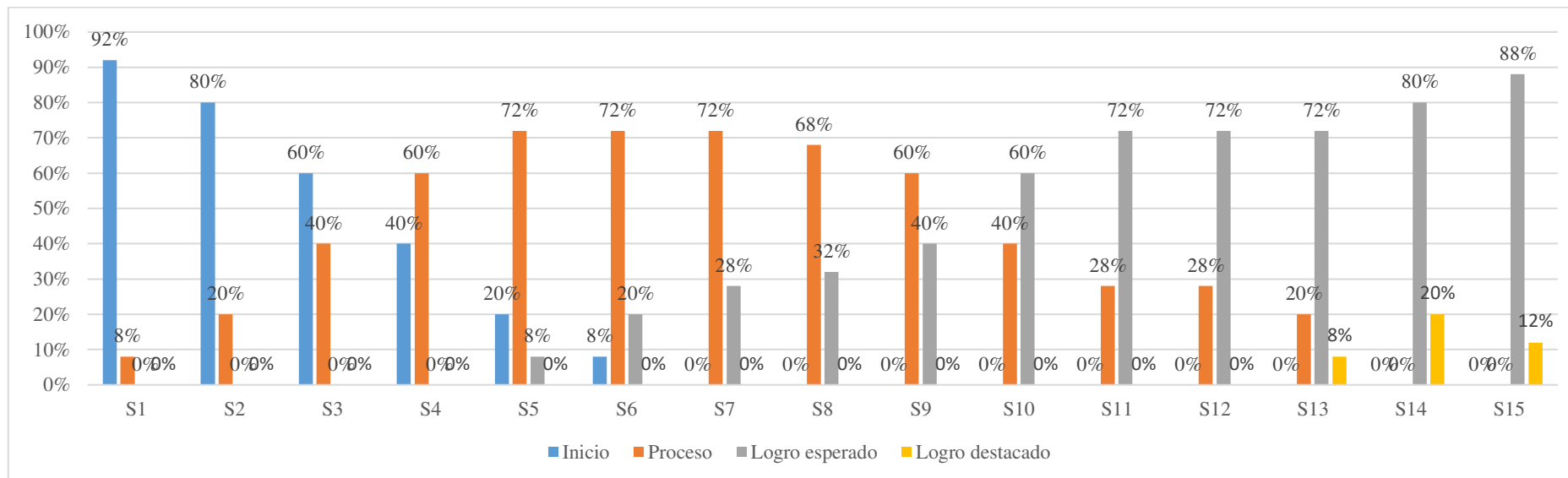
Aplicación de los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar

NIVEL DE LOGRO	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10		SESIÓN 11		SESIÓN 12		SESIÓN 13		SESION 14		SESION 15	
	F	%	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	F	%	f	%	f	%	F	%	F	%
Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	8%	5	20%	3	12%
Logro Esperado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	8%	5	20%	7	28%	8	32%	10	40%	15	60%	18	72%	18	72%	18	72%	20	80%	22	88%
Proceso	2	8%	5	20%	10	40%	15	60%	18	72%	18	72%	18	72%	17	68%	15	60%	10	40%	7	28%	7	28%	5	20%	0	0%	0	0%
Inicio	23	92%	20	80%	15	60%	10	40%	5	20%	2	8%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota. Sesiones de aprendizajes aplicando los juegos tradicionales en niños y niñas de 5 años.

Figura 2

Sesiones basadas en los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar



Nota. Tabla 8

En la tabla 8 y figura 2, en cuanto a la mejora de la convivencia escolar mediante las 15 sesiones de los juegos tradicionales que se aplicó a los niños y niñas de 5 años, se evidencia que, al empezar la primera sesión, el 92% de los niños y niñas se encuentran en el nivel de inicio, el 8% de los niños se encuentra en el nivel proceso y por último no hay niños en el nivel logro esperado ni logro destacado. Cuando llegamos a la mitad de las ejecuciones de dichas sesiones, encontramos que el 68% de los niños se encuentra en nivel proceso, el 32% en el nivel de logro esperado. Al finalizar las sesiones, el 88% de los niños se encuentra en nivel de logro esperado, el 12% en logro destacado. Por lo que se concluye que los niños y niñas empezaron en nivel inicio, y fueron evolucionando llegando la mayor proporción de ellos al nivel de logro esperado.

Respecto al objetivo específico 03: Evaluar los resultados del nivel de convivencia escolar después de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

Tabla 9

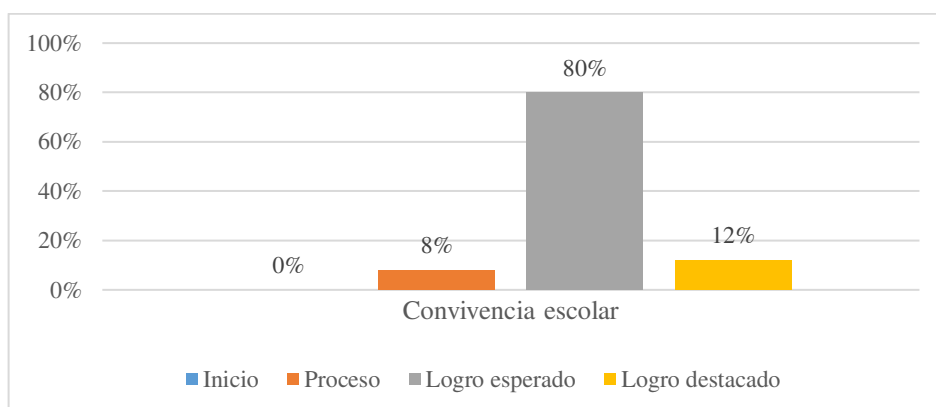
Nivel de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años en el post test

Nivel	<i>f_i</i>	%
Inicio	0	0%
Proceso	2	8%
Logro esperado	20	80%
Logro destacado	3	12%
Total	25	100%

Nota. Lista de cotejo 2024.

Figura 3

Nivel de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años en el post test



Nota. Tabla 9

En la tabla 9 y figura 3, en la variable convivencia escolar, durante el post test, podemos observar que el nivel de “logro esperado” fue alcanzado por el 80% de los niños y niñas de 5 años. El nivel “logro destacado” fue alcanzado por el 12% de los niños y niñas y el nivel “proceso” por el 8%. No hay niños en el nivel de “inicio”. Por ello, se concluye que la mayor proporción de los niños y niñas de 5 años se encuentran en el nivel “logro esperado” de la convivencia escolar en el post test.

Respecto al objetivo general: Determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

Tabla 10

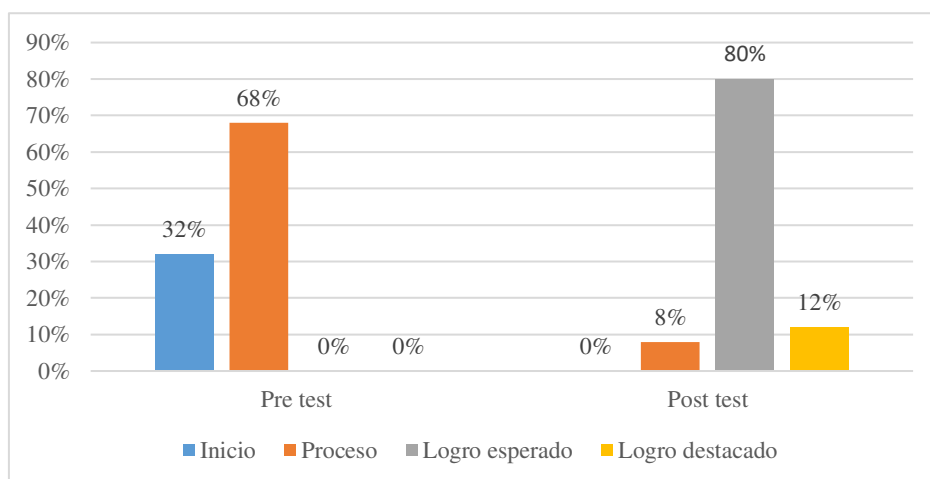
Distribución de la convivencia escolar según el pre y post test

Categoría	Pre test		Post test	
	<i>f_i</i>	%	<i>f_i</i>	%
Inicio	8	32%	0	0%
Proceso	17	68%	2	8%
Logro esperado	0	0%	20	80%
Logro destacado	0	0%	3	12%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Lita de cotejo 2024.

Figura 4

Distribución de la convivencia escolar según el pre y post test



Nota. Tabla 10

En la tabla 10 y figura 4, en la variable nociones matemáticas a través del pre test, el 68% de los niños y niñas se encontraba en el nivel “proceso”, lo que sugiere que se encontraban en camino de desarrollar su convivencia escolar. Y en el post test el 80% de los niños y niñas alcanzó el nivel de “logro esperado”, lo que significa que cumplieron con las expectativas esperadas para su edad en término de la convivencia escolar. Por eso se concluye que la mayor proporción de niños y niñas, se encuentran en el nivel logro esperado en el desarrollo de su convivencia escolar.

4.2.1. Análisis inferencial

4.2.1.1. Procedimiento de la prueba de normalidad

Prueba de normalidad

a. Se plantea la hipótesis

H1: Las variables presentan una distribución normal

H0: Las variables no presentan una distribución normal

b. Nivel de significancia

Significancia de 5% = 0.05

Nivel de confianza: 95%

c. Seleccionar la prueba a utilizar

La muestra en estudio fue de 25 elementos, que, al ser una muestra menor de 50 datos, se eligió la prueba de Shapiro Wilk procesada en SPSS v24.

d. Criterios para decidir

Si el p-valor $< 0,05$, no existe una distribución normal de los datos

Si el p-valor $> 0,05$, existe una distribución normal de los datos

Tabla 11

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,821	25	,002

a. Corrección de significancia de Lilliefors

Nota. Prueba realizada en SPSS v24

Por lo tanto, observamos que el p-valor (sig) es de .002, siendo < 0.05 de lo cual determinamos que nuestros datos no tienen una distribución normal (no paramétricas), por lo tanto, utilizaremos la prueba de Wilcoxon para nuestras hipótesis.

4.2.1.2. Procedimiento de la prueba de hipótesis

Hipótesis general

En la presente investigación se formuló la siguiente hipótesis con la finalidad de comprobar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran significativamente la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024. De este modo se llevó a cabo la prueba de normalidad, lo cual para el resultado se utilizó la estadística no paramétrica, de tal modo, de acuerdo a la muestra de estudio y las características conllevó a realizar la prueba de Wilcoxon, y así se realice la comparación de las medidas utilizando el SPSS v24.

a) Planteamiento de la hipótesis

H₁: Los juegos tradicionales como estrategia mejoran significativamente la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

H₀: Los juegos tradicionales como estrategia no mejoran significativamente la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

b) Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

c) Prueba de estadística a emplear

Se empleó la prueba de Wilcoxon

d) Desarrollo de la prueba estadística

Tabla 12

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTES	– Rangos negativos	2 ^a	,00	,00
PRETES	Rangos positivos	23 ^b	9,00	116,00
	Empates	0 ^c		
	Total	25		

a. POSTES < PRETES

b. POSTES > PRETES

c. POSTES = PRETES

Tabla 13

Estadísticos de prueba de Wilcoxon

	POSTES	–
	PRETES	
Z		-3,430 ^b
Sig. asintótica (bilateral)		,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

e) Interpretación de la prueba

La prueba de Wilcoxon, muestra el p-valor (Sig. asin. (bilateral) es de 0.001, <0.05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, de lo cual concluimos que los juegos tradicionales como estrategia mejoran significativamente la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

V. DISCUSIÓN

5.1. Discusión de los resultados

De acuerdo al objetivo general, determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

Respecto al contraste de Wilcoxon entre el pre test y el post test se obtuvo un valor de significancia de 0.001, <0.05 , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, determinando que los juegos tradicionales como estrategia mejoran significativamente la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

Estos resultados obtenidos se corroboran con el estudio de García (2021) que tuvo el propósito de determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la convivencia escolar en estudiantes de inicial de la institución educativa Mariscal Ramón Castilla Huaypirá – Lancones 2019. El tipo de estudio empleado fue correlacional, cuantitativa, transversal con un diseño correlacional, asociativo; la población y muestra estuvo conformada por 20 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa Mariscal Ramón Castilla Huaypirá - Lancones. Se emplearon como instrumentos de recojo de información dos listas de cotejo con escala valorativa, referente a las variables juego tradicional y convivencia escolar. Según los resultados obtenidos, el juego tradicional influye directamente en la convivencia escolar de los estudiantes siendo el valor $p= 0,000$ a través de la prueba no paramétrica de Wilcoxon que fue menor a 0,05.

Según los autores Martínez y Gómez (2020) los juegos tradicionales juegan un papel significativo en la mejora de la convivencia escolar al fomentar el desarrollo de habilidades sociales y promover un ambiente inclusivo. Estos juegos no solo facilitan la integración de los estudiantes a través de actividades compartidas, sino que también ayudan a cultivar valores como la cooperación, el respeto y la empatía. La participación en juegos tradicionales permite a los alumnos aprender a trabajar en equipo y a resolver conflictos de manera constructiva, contribuyendo a un clima escolar más armonioso y colaborativo. Además, estos juegos actúan como herramientas para la construcción de identidad y la cohesión grupal, fortaleciendo los lazos entre los estudiantes y creando un sentido de comunidad.

Desde este enfoque, los juegos tradicionales son una herramienta valiosa para mejorar la convivencia escolar. Al fomentar habilidades sociales y valores como la cooperación y el respeto, estos juegos contribuyen a crear un ambiente escolar más inclusivo y colaborativo.

Los resultados obtenidos en esta investigación guardan similitud con los encontrados en el estudio de García (2021) puesto que se investigan las mismas variables de investigación, utiliza en su metodología un enfoque cuantitativo y el mismo diseño pre-experimental, se aplicó el instrumento en una muestra de estudiantes del nivel inicial, sin embargo, la muestra fue inferior a la de mi estudio. Además, se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon siendo el sig. <0.05 . Difiere en que se usó una lista de cotejo en vez de una ficha de observación.

De acuerdo al objetivo específico 1. Identificar los resultados del nivel de convivencia escolar antes de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

Los resultados adquiridos en el pre test, se observa que no hay niños y niñas que hayan alcanzado el nivel de “logro destacado” ni en el nivel de “logro esperado”. El nivel “inicio” fue alcanzado por el 32% de los niños y niñas. La mayoría de los niños y niñas, el 68% se encuentra en el nivel de “proceso”.

Los resultados obtenidos en esta investigación, se corroboran con el estudio de Ayala y López (2020) que tuvo como objetivo determinar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillán de Villacís de la Parroquia de San Luis, Cantón Riobamba, Provincia Chimborazo, Año Lectivo 2018-2019, el estudio se caracterizó por tipo de investigación descriptiva. La población fueron todos los estudiantes del centro, y la muestra fueron 71 niños de educación inicial. Para el recojo de información se utilizó el instrumento ficha de observación, mediante la técnica de observación. En cuanto a los resultados, se encontró que el nivel de la convivencia escolar fue bajo en un 53% antes de aplicar los juegos tradicionales.

Según MINEDU (2022) la convivencia escolar es la coexistencia pacífica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiantes. La buena convivencia contribuye a la relación sana y

saludable entre personas; y es un factor importante para el desarrollo de la autoestima y del liderazgo en los estudiantes. Por ello, es necesario que los centros de estudio den importancia y prioridad a la convivencia escolar. Un ambiente saludable y familiar en los centros de estudio enriquece las relaciones humanas entre estudiantes, entre maestros y los estudiantes con sus profesores.

Desde esta perspectiva, la convivencia escolar es fundamental para el éxito educativo. Un ambiente escolar positivo fomenta el desarrollo integral de los estudiantes, mejorando sus relaciones interpersonales y su autoestima.

Los resultados obtenidos en esta investigación guardan similitud con los encontrados en el estudio de Ayala y López (2020) puesto que se investigan el nivel del aprendizaje de la convivencia escolar, utilizando una metodología de tipo aplicada y el mismo diseño pre-experimental. Sin embargo, la muestra evaluada fue mayor que la de mi estudio y difiere, además, en que el instrumento usado fue una ficha de observación y no una lista de cotejo.

De acuerdo al objetivo específico 2. Diseñar y ejecutar sesiones que incluyan los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

Los resultados adquiridos en relación a las 15 sesiones utilizando los juegos tradicionales en la mejora de la convivencia escolar, el 92% de los niños y niñas se encuentran en el nivel de inicio, el 8% de los niños se encuentra en el nivel proceso y por último no hay niños en el nivel logro esperado ni logro destacado, mostrando dificultades. Luego se iban ejecutando las demás sesiones y los niños fueron mejorando de forma gradual, llegando a alcanzar en la última sesión el 88% de los niños se encuentra en nivel de logro esperado, el 12% en logro destacado.

Los resultados obtenidos se corroboran con los encontrados en la investigación de Lozano (2021) que tuvo como objetivo general el diseñar una propuesta de intervención basada en los juegos tradicionales para la convivencia escolar, en una muestra de 60 niños de 5 años de una institución educativa de Cajamarca. Los resultados obtenidos evidencian que el programa se fundamentó en los juegos tradicionales, basándose en la teoría del Aprendizaje social, por último, su elaboración comprendió 12 sesiones, encontrando en la última sesión que la prevalencia del nivel alto de convivencia escolar para el 86.67% de los

niños, prevalece el nivel alto en la convivencia inclusiva con el 85%, la convivencia democrática con el 88.33%, y en la convivencia pacífica con el 83.33%.

Por tanto, para Villalobos (2023) subraya la importancia de los juegos tradicionales como un pilar fundamental en el crecimiento y desarrollo integral de los niños. Estos juegos, lejos de ser simples pasatiempos, constituyen actividades enriquecedoras que promueven un aprendizaje experiencial y significativo. Al jugar, los niños desarrollan una amplia gama de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. Además, fortalecen sus habilidades sociales, aprendiendo a cooperar, a compartir y a respetar las reglas. El juego tradicional también fomenta el desarrollo emocional, ayudando a los niños a expresar sus sentimientos, a controlar sus impulsos y a establecer relaciones saludables con sus pares.

En conclusión, los juegos tradicionales son esenciales para el desarrollo integral de los niños. Al jugar, los pequeños desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales fundamentales para su crecimiento.

Los resultados obtenidos son similares a los de Rodríguez (2023), puesto que se investigan las mismas variables de investigación, utilizando una serie de sesiones basadas en los juegos tradicionales, aplicada en niños de 5 años del nivel inicial, para desarrollar la convivencia escolar. Difiere en que la muestra evaluada fue mayor a la de este estudio.

De acuerdo al objetivo específico 3. Evaluar los resultados del nivel de convivencia escolar después de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

Los resultados adquiridos en el post test, se observa que el nivel de “logro esperado” fue alcanzado por el 80% de los niños y niñas de 5 años. El nivel “logro destacado” fue alcanzado por el 12% de los niños y niñas y el nivel “proceso” por el 8%. No hay niños en el nivel de “inicio”.

Se corrobora con los resultados obtenidos en el estudio hecho por Ayala y López (2020) que tuvo como objetivo determinar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillán de Villacís de la Parroquia de San Luis, Cantón Riobamba, Provincia Chimborazo, Año Lectivo 2018-2019, el estudio se caracterizó por tipo de investigación descriptiva.

Diseño Correlacional. - Nivel Exploratoria. La población fueron todos los estudiantes del centro, y la muestra fueron 71 niños de educación inicial. Para el recojo de información se utilizó el instrumento ficha de observación, mediante la técnica de observación. En cuanto a los resultados, se encontró que después de la aplicación este nivel ascendió a un nivel alto con un 71%.

Como lo establece Huizinga (1955) los juegos tradicionales ofrecen una forma natural y efectiva de fortalecer los lazos entre los niños al proporcionarles experiencias compartidas y momentos de interacción social. Estos juegos, al ser familiares y accesibles, reducen las barreras culturales y lingüísticas, permitiendo que todos los niños, independientemente de sus habilidades o antecedentes, participen y se integren. La implementación de esta estrategia en el aula contribuye a crear un ambiente inclusivo y armonioso, donde los niños desarrollan habilidades sociales esenciales mientras se divierten y disfrutan del tiempo en grupo.

Por consiguiente, refiero que, los juegos tradicionales son una herramienta invaluable para fomentar la inclusión y la cohesión social en el aula. Al ser actividades compartidas y accesibles, estos juegos permiten que todos los niños se sientan parte de un grupo y desarrollen habilidades sociales fundamentales.

Finalmente, el estudio de Ayala y López (2020) puesto que se investigan el nivel del aprendizaje de la convivencia escolar, utilizando una metodología de tipo aplicada y el mismo diseño pre-experimental. Sin embargo, la muestra evaluada fue mayor que la de mi estudio y difiere, además, en que el instrumento usado fue una ficha de observación y no una lista de cotejo.

5.2.Limitaciones del estudio

Una limitación de este estudio, es su tamaño de muestra que es pequeña, por lo que es difícil realizar generalizaciones significativas a partir de los datos, por ello el alcance de los resultados se aplicó sólo al aula de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024. Según los autores Hernández et al. (2019) una muestra pequeña no proporciona una representación exacta de la población de estudio, afectando la validez externa y la capacidad global de sus resultados.

Por otro lado, una de las limitaciones de esta investigación es el uso del muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que no se puede garantizar que la muestra represente con precisión a toda la población. Según Yañez (2020), este tipo de muestreo puede generar

resultados sesgados, dado que los participantes se eligen en función de su disponibilidad, lo que puede resultar en una muestra no representativa de la población total.

El estudio tiene limitaciones inherentes a su naturaleza pre experimental. Según Ríos (2021), en estudios pre experimentales, la muestra puede no ser representativa, ya que los participantes pueden tener características significativamente diferentes en comparación con la población de la que fueron seleccionados. Por lo tanto, los datos se obtuvieron de una muestra de 25 estudiantes de una sola aula de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024. En consecuencia, el alcance de los resultados se aplicará principalmente a dicha institución educativa.

VI. CONCLUSIONES

En cuanto al objetivo general, en esta tesis se determinó de qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoraron la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años. Lo más importante es que con un nivel de confianza del 95% los juegos tradicionales como estrategia mejoraron significativamente la convivencia escolar. Se confirmó con la prueba de hipótesis de Wilcoxon donde se obtuvo un nivel de significancia de $p < 0,05$, donde el 80% de los niños y niñas alcanzó el nivel de logro esperado, por lo que los niños mejoraron en cuanto a su desarrollo personal, relaciones interpersonales y respeto, para una adecuada convivencia escolar, ya que saben sobre puntualidad, responsabilidad, orden, cortesía, empatía, disciplina, respeto por las personas, interactuando espontáneamente.

Con respecto al objetivo específico 1, en este estudio se identificó los resultados del nivel de convivencia escolar antes de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia en niños y niñas de 5 años, a través de un pre test. Lo más interesante fue que el 68% de los niños se ubican en nivel proceso, ya que se encontraron en camino de demostrar puntualidad, responsabilidad, orden, cortesía, empatía, disciplina, respeto por las personas, cuando interactúan espontáneamente. Lo menos relevante fue que, el 32% se ubica en nivel inicio, puesto que, un grupo de niños no presentaron un buen desarrollo personal, relaciones interpersonales y respeto.

Con respecto al objetivo específico, en esta investigación, se diseñó y ejecutó sesiones que incluyeron los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años. La implementación de las sesiones se hizo durante 6 semanas. Tratando los temas que incluyen a los juegos tradicionales, relacionado al área de personal social. Las estrategias utilizadas durante el desarrollo de las sesiones fueron trabajadas en grupos, con juegos de bolinchas, rayuela y latas que permitieron la mejora de la convivencia escolar en niños y niñas, con preguntas al final de cada sesión, permitiéndoles realizar lanzamiento de bolinchas, imitación de movimientos, lanzamientos de piedras para derrumbar latas, ubicación de su cuerpo en posición correcta. Lo más importante fue que los niños participaron activamente, se interesaron en el desarrollo de las actividades. Las

evaluaciones de las sesiones mostraron que en la 15ta y última sesión el 88% de los niños, alcanzaron el nivel logro esperado.

Con respecto al objetivo específico 3, en esta tesis se evaluaron los resultados del nivel de convivencia escolar después de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia en niños y niñas de 5 años, a través de un post test. Lo más importante fue que el 80% de los niños, se ubicaron en el nivel de logro esperado, ya que mostraron un buen nivel de desarrollo personal, relaciones interpersonales y respeto. Otra cosa llamativa pero menos relevante es que un 8% se ubica en el nivel de proceso, respecto a los niveles de convivencia escolar ya que aún se encuentran en camino de mejorar su desarrollo personal, relaciones interpersonales y respeto, para una adecuada convivencia escolar, ya que saben sobre puntualidad, responsabilidad, orden, cortesía, empatía, disciplina, respecto por las personas, mediante los juegos lúdicos, demostrando así que el uso de los juegos lúdicos si desarrolla la convivencia escolar.

VII. RECOMENDACIONES

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se sugiere, realizar estudios experimentales o cuasi-experimentales sobre las variables juegos lúdicos y convivencia escolar con el fin de conocer la intervención pedagógica de los juegos lúdicos en la mejora de la convivencia escolar, cuya mejora se ha determinado con el implemento de dicha estrategia.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se recomienda al director de la Institución Educativa que muestren los hallazgos de la investigación, para que se implementen en las sesiones de aprendizaje de los juegos lúdicos, que fomente las posibilidades de desarrollar la convivencia escolar. Mostrando dichos hallazgos, se incentiva al personal docente a promover el uso de esta estrategia en las escuelas y colegios.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Propiciar la participación de los estudiantes de la carrera de educación en la generación de taller de reflexión en torno a los juegos lúdicos para la mejora de la convivencia escolar. Cuyos estudios servirán en las investigaciones de sus futuros colegas, con la finalidad de que profundicen más investigaciones dentro de este campo.

Referencias bibliográficas

- Ainsworth, M. D. S. (1978). Patterns of attachment: A psychological study of the strange situation. *Psychology Press*. <https://mindsplain.com/wp-content/uploads/2021/01/Ainsworth-Patterns-of-Attachment.pdf>
- Ayala, J. y López, A. (2020). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillán de Villacís, de la Parroquia San Luis, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo*. [Tesis para optar el título de Licenciada en Educación inicial. Riobamba, UNACH, Ecuador. 2020]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2584>
- Ayala, K (2019). La convivencia en la escuela. entre el deber ser y la realidad. <https://www.redalyc.org/journal/1341/134152136007/html/>
- Bermúdez, M., & Morales, J. (2021). Enfoques socioemocionales en la convivencia escolar. *Editorial Psicopedagógica*. <https://santiago.uo.edu.cu/index.php/stgo/article/download/5471/4801/18720>
- Blández, J. (1986). La utilización del material y del espacio en Educación Física. *Propuestas y recursos didácticos*. *Inde*. https://books.google.com/books/about/La_utilizaci%C3%B3n_del_material_y_del_espac.html?hl=es&id=baxiW3TUKfEC
- Bowlby, J. (1969). Attachment and loss: Volume I. Attachment. *Basic Books*. 5644-Isbn 34(3). <https://www.scirp.org/reference/ReferencesPapers?ReferenceID=1162623>
- Buendía, M. (2019). Metodología de la Investigación. México: *Mc. GRAW HILL*. https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf
- Cordero, A., & López, M. (2021). Juegos tradicionales y su impacto en la convivencia escolar. *Ediciones Didácticas*. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/31714>
- Cupi, J., Pinto, A., y Vela, M. (2020). *Los juegos tradicionales y su relación con la convivencia escolar de los estudiantes de inicial del colegio San Gabriel*,

- Ecuador* [Tesis de Pregrado. Universidad Nacional de Loja. Ecuador]
<https://repositorio.unl.edu.pe/handle/20.500.14039/591>
- Daza, D. (2019). *Juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 080 de Pumahuasi*, Daniel Alomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco-2019. [Tesis de Pregrado. ULADECH, Chimbote, Perú, 2019]
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/15372>
- Díaz, D. (2021). *El programa de juegos tradicionales en las normas de convivencia en el aula azucenas, de la I.E Jesús Nuestro Amigo y Maestro, Chimbote, 2021*. [Tesis para optar con el título profesional de Licenciada en Educación inicial, UCV, Perú].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/6405>
- Euroinnova, G. (2023). Estrategias para fortalecer la convivencia escolar. *Revista Educativa de la Mancha*. 43675-56(1). <https://www.euroinnova.com/blog/estrategias-para-fortalecer-la-convivencia-escolar>
- Fernández del Castillo, I. (2021). La valiosa función social de los juegos tradicionales. Recuperado de <https://isabelfernandezdelcastillo.com/la-valiosa-funcion-social-los-juegos-tradicionales/>
- García, L. (2021). *Influencia del juego tradicional para mejorar la convivencia escolar en la institución educativa Huaypira – Lancones 2019*. [Tesis de posgrado. UCV Campus Lima, Perú]
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78995#:~:text=Seg%C3%BAAn%20los%20resultados%20obtenidos%2C%20el,para%20promover%20el%20bienestar%20com%C3%BAAn.>
- García, M., & Rodríguez, A. (2020). La convivencia escolar: Un enfoque multidimensional. *Editorial Educativa*. Development 45596677-9874 (34).
<https://formacionasunivep.com/Vcice/files/libro%20convivencia%20completo.pdf>
- Gómez, A., & Fernández, R. (2020). Modelos y clasificación de la convivencia escolar. *Editorial Educativa*. ISBN 439685 - 6960 (34)
https://oce.uaq.mx/docs/Investigacion/ConvivenciaEscolar/Libro_La_convivencia_escolar_base_para_el_aprendizaje_y_desarrollo.pdf

- Gómez, M., & Ruiz, A. (2024). El impacto de la capacitación docente en la convivencia escolar en la educación preescolar. *Revista Internacional de Educación Infantil*, 16(1), 45-60. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832309012.pdf>
- Gómez, M., y Ruiz, A. (2024). El impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional infantil. *Journal of Early Childhood Education*, 15(1). <https://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3615>
- Hernández, J., Y López, C. (2024). Juegos y convivencia: Estrategias para el aula en la educación preescolar. *Revista Internacional de Psicología Educativa*, 20(2), 98-112. <https://revistasdigitales.uniboyaca.edu.co/index.php/EFQ/article/download/1207/865/9389>
- Hernández, R. (2020) Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta. *Revista Redalyc*. 4568 – 569584 (34). <https://www.redalyc.org/journal/5739/573971933011/html/>
- Hernández, R., y Mendoza, C (2019). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *Mc Graw-Hill. México*. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Huerta, A. (2020) *Aplicación de los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar, 2020*. [Tesis de Pregrado. UCV. Lima, Perú]. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUNM_7437b476ca5d0fa18d604a2d2dc3c1c4
- Huizinga, J. (1955). Homo Ludens: A study of the play-element in culture. *Beacon Press*. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=673295>
- Lavega, P. (2020). Los juegos tradicionales: una herramienta educativa. *Revista EmeliCa*. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/480/4803731008/html/>
- Leioako, U. (2021). Programas y estrategias para la convivencia escolar. *LEODECA*. 4568 – 65 (34-38) http://www.leioa.net/vive_doc/guia_convivencia_cast.pdf
- León L., y Santacruz, E. (2020). *Juegos tradicionales y desarrollo de la convivencia escolar del nivel inicial de la IE Huellitas del Saber, Nuevo Chimbote, 2020*. [Tesis de

- pregrado. Universidad Nacional de Santa, Chimbote. Perú, 2020]
<https://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/2601>
- López, J. (2021). Clima escolar y convivencia: Estrategias para la resolución de conflictos. *Ediciones Académicas*.
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/cpaz/article/download/18217/17536>
- Lozano, A. (2021). *Propuesta de intervención basada en los juegos tradicionales para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020*. [Tesis de posgrado. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/57638>
- Martín, J., y López, A. (2024). Consecuencias del mal manejo de la convivencia escolar en la educación infantil. *Journal of Educational Psychology*, 22(1), 34-47.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832309012.pdf>
- Martínez, J., & Sánchez, L. (2019). Aspectos fundamentales de la convivencia escolar. *Editorial Académica*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8578129.pdf>
- Martínez, R., & Gómez, T. (2020). Educación y convivencia: El papel de los juegos tradicionales. *Editorial Pedagógica*.
<http://www.enso.edu.co/biblionline/archivos/3050.pdf>
- MINILAND. (2023). Juegos tradicionales para niños con alto valor educativo. *Consejos Educativos*. <https://spain.minilandeducational.com/family/juegos-tradicionales-ninos-alto-valor-educativo/>
- Ministerio de Educación (MINEDU, 2020). La convivencia en el centro educativo. <https://files.pucp.education/departamento/educacion/2020/02/07165307/rosa-tafur-y-guadalupe-suarez-la-convivencia-en-el-centro-educativo-reflexiones-desde-peru.pdf>
- Ministerio de Educación. (MINEDU, 2024). Informe nacional sobre la convivencia escolar en la educación inicial. Ministerio de Educación.
https://www.minedu.gob.pe/cdd/download/rm_046-2024-minedu_cdd2024.pdf
- Ortega, D. R. (2021). La convivencia escolar en las aulas. *Redalyc Revista Sede Central*.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832309012.pdf>
- Ortega, M., Del Rey, G., y Fernández, P. (2023). La influencia del entorno familiar en la convivencia escolar infantil. *Journal of Child Development*, 14(2), 101-115.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202019000500140

- Pérez, L., y Martínez, R. (2024). Evaluación de la convivencia escolar en la educación preescolar: Un análisis nacional. *Revista de Educación Infantil y Desarrollo*, 8(2). <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/10753>
- Pérez, M. (2022). Dinámicas y características de la convivencia en contextos educativos. *Ediciones Pedagógicas*. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832309012.pdf>
- Quispe, M. (2020). Convivencia escolar en niños de 5 años de la I.E.I Retoñitos de la virgen de Guadalupe, Callao 2020. *Tesis de pregrado*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/17479>
- Ríos, R. (2021) Metodología para la investigación y redacción. *Mc Graw-Hill. México*. https://issuu.com/mayrodriguez5/docs/metodolog_a_para_la_inves_y_red
- Ruiz, L., & Salazar, P. (2022). Prácticas restaurativas en el ámbito escolar: Enfoques y estrategias. *Ediciones Educativas*. <https://educacion.gob.ec/practicas-restaurativas-en-el-ambito-educativo/>
- Sánchez, V. (2021). Conflictos y gestión en la convivencia escolar: Un análisis práctico. Ediciones Académicas. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/8578129.pdf>
- Subiza, B. (1981). Los juegos tradicionales en la educación física. *Revista de Educación Física*, 3(1), 5-10.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- Tamayo, M y Tamayo, T. (2021). El Proceso de la Investigación científica. *Editorial Limusa S.A. México*. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf
- UNESCO. (2020). Diversidad de expresiones culturales. *Educación, noticias y eventos*. <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Educacion.pdf>
- Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (ULADECH, 2024). Reglamento de integridad científica en la investigación versión 001: Código de ética en la investigación. ULADECH. Actualizado por Consejo Universitario con Resolución N° 0676- 2024-CU-ULADECH Católica, de fecha 28 de junio del

2024. <https://www.uladech.edu.pe/wp-content/uploads/erpuniversity/downloads/transparencia-universitaria/estatuto-el-texto-unico-de-procedimientos-administrativos-tupa-el-plan-estrategico-institucional-reglamento-de-la-universidad-y-otras-normativas/reglamentos-de-la-universidad/reglamento-de-integridad-cientifica-en-la-investigacion-v001.pdf>

Vargas, S., & Pérez, R. (2023). Impacto de la convivencia escolar en el desarrollo académico y social de los niños. *International Review of Child Development*, 19(3), 78-92.

Yañez, J. (2020) Metodología de la investigación MIN-250. <https://slideplayer.es/slide/17006614/>

Ydrogo, Y. (2022). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa*. [Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial. UCV, Perú] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95400>

ANEXOS

Anexo 1: carta de recojo de datos



Chimbote, 18 de agosto del 2024

CARTAN° 0000001165-2024-CGL-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**LITA YSABEL JIMENEZ LOPEZ
I.E.N.°303 " EDÉN MARAVILLOSO"**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E N.º 303 "EDÉN MARAVILLOSO", NUEVO CHIMBOTE, 2024.**, que involucra la recolección de información/datos en 5 AÑOS, a cargo de **KEIRITA TOMASA DASILVA RENGIFO**, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 46985060, durante el período de 09-09-2024 al 31-10-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.

Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación



Anexo 2. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 303 "EDÉN MARAVILLOSO"
R.D.N° 00853-75-ED

URB. CÁCERES ARAMAYO MZ. E' LOTE 1 NUEVO CHIMBOTE

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Fecha: 10 de octubre de 2024

Oficio N°046/2024.E.303 Edén Maravilloso

Señor:

Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinación de Gestión de Investigación
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Presente. -

Asunto: Confirmación de aceptación para ejecutar trabajo de investigación

Referencia: Carta N° 0000001165-2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

A través de la presente, me dirijo a usted para hacerle llegar un cordial saludo en nombre de la Comunidad Educativa de la I.E. 303 "Edén Maravilloso", ubicada en el distrito de Nuevo Chimbote, región Áncash.

Me complace informarle que la estudiante DASILVA RENGIFO, Keirita Tomasa, con DNI N.° 46985060, egresada de la Escuela Profesional de Educación, en la carrera de Educación Inicial de ULADECH Católica, ha presentado una solicitud de acuerdo al asunto de referencia, donde solicita autorización para llevar a cabo la investigación titulada: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E N° 303 "EDÉN MARAVILLOSO", NUEVO CHIMBOTE, 2024.

Por tal motivo, esta dirección ha decidido aceptar su solicitud a la egresada se le ha asignado el aula de 5 años para la ejecución de su investigación, cuyo periodo de recolección de información será del 09-09-2024 al 31-10-2024. Asimismo, se le autoriza a incluir el nombre de nuestra institución educativa en el título del informe de investigación.

Sin otro particular, me despido de usted, reiterando mis muestras de especial consideración y estima personal.

Atentamente

I.E. N° 303 "EDÉN MARAVILLOSO"

Dra. *Vilva Jiménez López*
DIRECTORA

Anexo 3. Matriz de consistencia

Título: Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años en la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Enunciado General ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024?</p> <p>Enunciados específicos ¿Cuáles son los resultados del nivel de convivencia escolar antes de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024? ¿Cómo el diseño y ejecución de sesiones que incluyan los juegos tradicionales como estrategia mejoran la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024? ¿Cuáles son los resultados del nivel de convivencia escolar después de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024</p> <p>Objetivos específicos Identificar los resultados del nivel de convivencia escolar antes de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024. Diseñar y ejecutar sesiones que incluyan los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024. Evaluar los resultados del nivel de convivencia escolar después de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.</p>	<p>H₁: Los juegos tradicionales como estrategia mejoran significativamente la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.</p> <p>H₀: Los juegos tradicionales como estrategia no mejoran significativamente la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024.</p>	<p>Variable independiente: Los juegos tradicionales</p> <p>Juego de bolinchas Juego de rayuela Juego de latas</p> <p>Variable dependiente: Convivencia escolar</p> <p>Desarrollo personal del alumno Relaciones interpersonales Respeto</p>	<p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Nivel de investigación: Explicativa</p> <p>Diseño de la investigación: Pre-Experimental</p> <p>Población: 85 niños de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024</p> <p>Muestra: 25 niños y niñas de 5 años del nivel inicial.</p> <p>Técnica: Observación directa</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Análisis de datos: SPSS Excel</p>

Nota. Elaboración propia

Anexo 4: Instrumento de la recolección de información**LISTA DE COTEJO SOBRE LA CONVIVENCIA ESCOLAR**

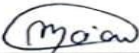

EDAD:

Fecha: / /

N°	Ítems	Resultados	
		SI	NO
	Dimensión: Desarrollo personal del alumno		
1	¿El niño o niña demuestra puntualidad como parte de su desarrollo personal?		
2	¿El niño o niña demuestra responsabilidad como parte de su desarrollo personal?		
3	¿El niño o niña demuestra orden como parte de su desarrollo personal?		
4	¿El niño o niña demuestra hábitos de limpieza como parte de su desarrollo personal?		
	Dimensión: Relaciones Interpersonales		
5	¿El niño o niña muestra disciplina en sus relaciones interpersonales?		
6	¿El niño o niña muestra respeto en sus relaciones interpersonales con los demás?		
7	¿El niño o niña muestra tolerancia en sus relaciones interpersonales?		
8	¿El niño o niña muestra empatía en sus relaciones interpersonales?		
	Dimensión: Respeto		
9	¿El niño o niña muestra cortesía en sus relaciones interpersonales con los demás?		
10	¿El niño o niña respeta por las normas de convivencia?		
11	¿El niño o niña muestra respeto por las personas?		
12	¿El estudiante respeta las opiniones y puntos de vista de los demás?		

Anexo 5: Ficha técnica de los instrumentos

A. Ficha de identificación de expertos para proceso de validación

Ficha de identificación del experto para proceso de validación	
Nombres y apellidos: Marianella Alcida Ordinola Obregón	
Nº DNI: 32955021	Edad: 48
Teléfono/celular: 951563857	Email: marianellaordinola04@hotmail.com
Título Profesional: Licenciada en Educación	
Grado académico: Maestría () Doctorado ()	
Especialidad: Inicial	
Institución que labora: I.E 303 "Edén Maravilloso"	
Identificación del proyecto de investigación o Tesis	
Título: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E Nº 303 "EDÉN MARAVILLOSO", NUEVO CHIMBOTE, 2024.	
Autor: Dasilva Rengifo Keirita Tomasa	
Programa de estudio: Educación Inicial	
 Lic. Marianella Alcida Ordinola Firma Obregon DNI 32955021	 Huella digital

D. Formato de Ficha de validación


FICHA DE VALIDACIÓN*
 TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E N° 303 "EDÉN MARAVILLOSO", NUEVO CHIMBOTE, 2024.

	Variable dependiente: Convivencia Escolar	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Desarrollo personal del alumno								
1	¿El niño o niña demuestra puntualidad como parte de su desarrollo personal?	X		X		X		
2	¿El niño o niña demuestra responsabilidad como parte de su desarrollo personal?	X		X		X		
3	¿El niño o niña demuestra orden como parte de su desarrollo personal?	X		X		X		
4	¿El niño o niña demuestra hábitos de limpieza como parte de su desarrollo personal?	X		X		X		
Dimensión 2: Relaciones Interpersonales								
5	¿El niño o niña muestra disciplina en sus relaciones interpersonales?	X		X		X		
6	¿El niño o niña muestra respeto en sus relaciones interpersonales con los demás?	X		X		X		
7	¿El niño o niña muestra tolerancia en sus relaciones interpersonales?	X		X		X		
8	¿El niño o niña muestra empatía en sus relaciones interpersonales?	X		X		X		
Dimensión 3: Respeto								
9	¿El niño o niña muestra cortesía en sus relaciones interpersonales con los demás?	X		X		X		
10	¿El niño o niña respeta por las normas de convivencia?	X		X		X		
11	¿El niño o niña muestra respeto por las personas?	X		X		X		
12	¿El niño o niña respeta las opiniones y puntos de vista de los demás?	X		X		X		

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable()


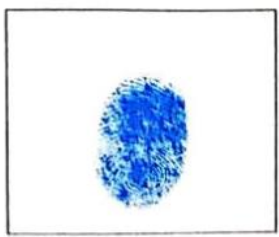
Nombres y Apellidos de experto: Lic. Marianella Aleida Ordinola Obregón DNI 32955021


 Lic. Marianella Aleida Ordinola Obregón
 Firma
 DNI 32955021



Huella digital

A. Ficha de identificación de expertos para proceso de validación

Ficha de identificación del experto para proceso de validación	
Nombres y apellidos: Lita Ysabel Jiménez López	
N° DNI: 32932788	Edad: 53
Celular: 943 668 000	Email: lijilo33@gmail.com
Título Profesional: Licenciada en Educación	
Grado académico: Maestría () Doctorado (X)	
Especialidad: Inicial	
Institución que labora: I.E N° 303 "Edén Maravilloso"	
Identificación del proyecto de Tesis	
Título: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E N° 303 "EDÉN MARAVILLOSO", NUEVO CHIMBOTE, 2024.	
Autor (es): Dasilva Rengifo, Keirita Tomasa	
Programa de estudio: Educación Inicial	
 Firma	 Huella digital

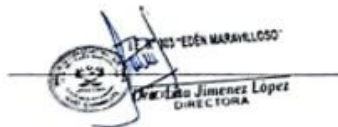
D. Formato de Ficha de validación

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E N° 303 "EDÉN MARAVILLOSO", NUEVO CHIMBOTE, 2024.								
	Variable dependiente: Convivencia Escolar	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Desarrollo personal del alumno								
1	¿El niño o niña demuestra puntualidad como parte de su desarrollo personal?	X		X		X		
2	¿El niño o niña demuestra responsabilidad como parte de su desarrollo personal?	X		X		X		
3	¿El niño o niña demuestra orden como parte de su desarrollo personal?	X		X		X		
4	¿El niño o niña demuestra hábitos de limpieza como parte de su desarrollo personal?	X		X		X		
Dimensión 2: Relaciones Interpersonales								
5	¿El niño o niña muestra disciplina en sus relaciones interpersonales?	X		X		X		
6	¿El niño o niña muestra respeto en sus relaciones interpersonales con los demás?	X		X		X		
	en sus relaciones interpersonales con los demás?	X		X		X		
7	¿El niño o niña muestra tolerancia en sus relaciones interpersonales?	X		X		X		
8	¿El niño o niña muestra empatía en sus relaciones interpersonales?	X		X		X		
Dimensión 3: Respeto								
9	¿El niño o niña muestra cortesía en sus relaciones interpersonales con los demás?	X		X		X		
10	¿El niño o niña respeta por las normas de convivencia?	X		X		X		
11	¿El niño o niña muestra respeto por las personas?	X		X		X		
12	¿El niño o niña respeta las opiniones y puntos de vista de los demás?	X		X		X		

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()



Nombres y Apellidos de experto: Dra. Lita Ysabel Jimenes López DNI 32932788


 Dra. Lita Jimenes López
 DIRECTORA



Huella digital

A. Ficha de identificación de expertos para proceso de validación

Ficha de identificación del experto para proceso de validación	
Nombres y apellidos: Valeri Dayan Gayoso Correa	
N° DNI: 40503371	Edad: 44
Celular: 980556331	Email: d40503371b@aprendoencasa.pe
Título Profesional: Licenciada en Educación	
Grado académico: Maestría () Doctorado ()	
Especialidad: Inicial	
Institución que labora: I. E. N°303 “Edén Maravilloso”	
Identificación del proyecto de Tesis	
Título: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I. E. N°303 “EDÉN MARAVILLOSO”, NUEVO CHIMBOTE, 2024.	
Autor (es): Dasilva Rengifo, Keirita Tomasa	
Programa de estudio: Educación Inicial	
 <hr/> Lic. Valeri Dayan Gayoso Correa PROFESOR DE AULA	 Huella Digital

D. Formato de Ficha de validación


FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E N° 303 "EDÉN MARAVILLOSO", NUEVO CHIMBOTE, 2024.								
	Variable dependiente: Convivencia Escolar	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Desarrollo personal del alumno								
1	¿El niño o niña demuestra puntualidad como parte de su desarrollo personal?	X		X		X		
2	¿El niño o niña demuestra responsabilidad como parte de su desarrollo personal?	X		X		X		
3	¿El niño o niña demuestra orden como parte de su desarrollo personal?	X		X		X		
4	¿El niño o niña demuestra hábitos de limpieza como parte de su desarrollo personal?	X		X		X		
Dimensión 2: Relaciones Interpersonales								
5	¿El niño o niña muestra disciplina en sus relaciones interpersonales?	X		X		X		
6	¿El niño o niña muestra respeto en sus relaciones interpersonales con los demás?	X		X		X		

7	¿El niño o niña muestra tolerancia en sus relaciones interpersonales?	X		X		X		
8	¿El niño o niña muestra empatía en sus relaciones interpersonales?	X		X		X		
Dimensión 3: Respeto								
9	¿El niño o niña muestra cortesía en sus relaciones interpersonales con los demás?	X		X		X		
10	¿El niño o niña respeta por las normas de convivencia?	X		X		X		
11	¿El niño o niña muestra respeto por las personas?	X		X		X		
12	¿El niño o niña respeta las opiniones y puntos de vista de los demás?	X		X		X		

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Lic. Valeri Dayan Gayoso Correa DNI 40503371


 Lic. Valeri Dayan Gayoso Correa
 PROFESORA DE AULA



Huella digital

Anexo 5: Confiabilidad del instrumento

PRUEBA PILOTO_DASILVA KEIRITA - Excel

Inicio

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda

Calibri 11 Fuente Alineación Número Estilos Celdas Edición

Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda Insertar Eliminar Formato Autosuma Rellenar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

CODIGO	CONVIVENCIA ESCOLAR												TOTAL		
	Desarrollo personal del alumno				Relaciones Interpersonales				Respeto						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12			
1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	3		
2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10		
3	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	3	Σ	2.35555556
4	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	7	σ^2	14.5155556
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	k	12
6	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2		
7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	kr20	0.91387853
8	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	10		
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12		
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12		
11	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	10		
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12		
13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11		
14	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	10		
15	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2		
TOTALES	12	11	11	11	11	11	9	6	11	12	10	12			
p	0.8	0.733	0.7333	0.73	0.73	0.7333	0.6	0.4	0.73	0.8	0.67	0.8			
q	0.2	0.267	0.2667	0.27	0.27	0.2667	0.4	0.6	0.27	0.2	0.33	0.2			
p*q	0.16	0.196	0.1956	0.2	0.2	0.1956	0.24	0.24	0.2	0.16	0.22	0.16			

PRUEBA PILOTO

Anexo 6: Formato de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio: Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años en la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024

Investigador: Dasilva Rengifo, Keirita Tomasa

Propósito del estudio: Determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años en la I.E N° 303 “Edén Maravilloso”, Nuevo Chimbote, 2024. **Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.**

La presente investigación se fundamenta en la necesidad de identificar las deficiencias que tienen los niños, con respecto a los juegos tradicionales como estrategia de mejora en el desarrollo de la convivencia escolar, dado que, diversos niños presentan deficiencias para interrelacionarse, compartir de forma armoniosa un ambiente, muestras problemas de respeto entre compañeros.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará el siguiente procedimiento:

1. Se observará como es su nivel de convivencia escolar.
2. Se tomará nota de la forma de participación de cada estudiante que participa en la investigación (Check list)
3. Se tendrá un diagnóstico que será comunicado a los niños acerca de los resultados

Riesgos:

La ejecución de esta investigación no conlleva riesgos que pueden afectar la tranquilidad física, emocional de los estudiantes o padres de familia, dado que el recojo de la información se ejecutará en el desarrollo de las clases que hace el docente en un horario normal.

Beneficios:

- Permite tener un diagnóstico del nivel de la convivencia escolar de los estudiantes.
- Se generan conclusiones acerca de los resultados encontrados.
- Se emitirán recomendaciones para los niños, padres de familia y para los docentes puedan cambiar o mejorar sus estrategias en impulsar una mejor convivencia escolar de los niños.

Costos y/o compensación:

Los costos de la investigación lo asumen el investigador en su totalidad

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico: 959643298

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo: ciei@uladech.edu.pe.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos

Participante

Fecha y Hora

Dasilva Rengifo, Keirita Tomasa

Investigador

Fecha y Hora

Anexo 7: Base de datos y sesiones

BASE_DE_DATOS_DASILVA_KEIRITA_TITULACIÓN_2024 - Excel

Inicio ses.

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda

Calibri 11 A⁺ A⁻ Ajustar texto General

Cortar Copiar Copiar formato Portapapeles Fuente Alineación Número Estilos Celdas Edición

Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda Insertar Eliminar Formato Autosuma Rellenar Borrar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

SOCIODEMOGRAFICAS						PRE-TEST DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR												Nivel de la Variable	
Nº	FECHA	CODIGO DEL ESTUDIAN	SEXO	GRADO	SECCIÓN	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	Total	Nivel
1	1/10/2024	E1	M	5 años	UNICA	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	5	Proceso
2	1/10/2024	E2	M	5 años	UNICA	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	Proceso
3	1/10/2024	E3	M	5 años	UNICA	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	3	Inicio
4	1/10/2024	E4	M	5 años	UNICA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	Proceso
5	1/10/2024	E5	M	5 años	UNICA	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	5	Proceso
6	2/10/2024	E6	M	5 años	UNICA	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	4	Proceso
7	2/10/2024	E7	M	5 años	UNICA	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	6	Proceso
8	2/10/2024	E8	M	5 años	UNICA	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	5	Proceso
9	2/10/2024	E9	F	5 años	UNICA	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	Inicio
10	2/10/2024	E10	M	5 años	UNICA	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	3	Inicio
11	3/10/2024	E11	F	5 años	UNICA	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	4	Proceso
12	3/10/2024	E12	F	5 años	UNICA	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	Inicio
13	3/10/2024	E13	M	5 años	UNICA	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	5	Proceso
14	3/10/2024	E14	F	5 años	UNICA	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	Inicio
15	3/10/2024	E15	F	5 años	UNICA	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Proceso
16	4/10/2024	E16	M	5 años	UNICA	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	Inicio
17	4/10/2024	E17	F	5 años	UNICA	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	3	Proceso
18	4/10/2024	E18	M	5 años	UNICA	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	6	Proceso
19	4/10/2024	E19	F	5 años	UNICA	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	5	Proceso
20	4/10/2024	E20	F	5 años	UNICA	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	3	Inicio
21	5/10/2024	E21	F	5 años	UNICA	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	6	Proceso
22	5/10/2024	E22	F	5 años	UNICA	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	Inicio	
23	5/10/2024	E23	M	5 años	UNICA	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	5	Proceso
24	5/10/2024	E24	M	5 años	UNICA	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	4	Proceso
25	5/10/2024	E25	M	5 años	UNICA	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5	Proceso

VALORES		CATEGORÍA DE VARIABLE		PRE-TEST		
SI	1	Logro destacado	[10-12]	Categoría	%	Nº
NO	0	Logro esperado	[7-9]	Logro destacado	0%	0
		Proceso	[4-6]	Logro esperado	0%	0
		Inicio	[0-3]	Proceso	68%	17
				Inicio	32%	8
				Total	100%	25

PRE TEST TALLERES POST TEST

BASE_DE_DATOS_DASILVA_KEIRITA_TITULACIÓN_2024 - Excel

Inicio ses.

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda

Cortar Copiar Copiar formato Pegar

Calibri 11 A A Ajustar texto

General

Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda Insertar Eliminar Formato

Autosuma Rellenar Borrar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

J38

Nº	FECHA	CODIGO DEL ESTUDIAN	SEXO	GRADO	SECCIÓN	POST-TEST DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR											Nivel de la Variable		
						I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	Total	Nivel
1	21/10/2024	E1	M	5 años	UNICA	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	8	Logro esperado
2	21/10/2024	E2	M	5 años	UNICA	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	8	Logro esperado
3	21/10/2024	E3	M	5 años	UNICA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	8	Logro esperado
4	21/10/2024	E4	M	5 años	UNICA	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	8	Logro esperado
5	21/10/2024	E5	M	5 años	UNICA	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Logro destacado
6	22/10/2024	E6	M	5 años	UNICA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	Logro destacado
7	22/10/2024	E7	M	5 años	UNICA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	7	Logro esperado
8	22/10/2024	E8	M	5 años	UNICA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	9	Logro esperado
9	22/10/2024	E9	F	5 años	UNICA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	9	Logro esperado
10	22/10/2024	E10	M	5 años	UNICA	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	7	Logro esperado
11	23/10/2024	E11	F	5 años	UNICA	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	9	Logro esperado
12	23/10/2024	E12	F	5 años	UNICA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	9	Logro esperado
13	23/10/2024	E13	M	5 años	UNICA	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	7	Logro esperado
14	23/10/2024	E14	F	5 años	UNICA	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	9	Logro esperado
15	23/10/2024	E15	F	5 años	UNICA	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	4	Proceso
16	24/10/2024	E16	M	5 años	UNICA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	7	Logro esperado
17	24/10/2024	E17	F	5 años	UNICA	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	6	Proceso
18	24/10/2024	E18	M	5 años	UNICA	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	Logro esperado
19	24/10/2024	E19	F	5 años	UNICA	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	9	Logro esperado
20	24/10/2024	E20	F	5 años	UNICA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	Logro destacado
21	25/10/2024	E21	F	5 años	UNICA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	Logro esperado
22	25/10/2024	E22	F	5 años	UNICA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	9	Logro esperado
23	25/10/2024	E23	M	5 años	UNICA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	9	Logro esperado
24	25/10/2024	E24	M	5 años	UNICA	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	9	Logro esperado
25	25/10/2024	E25	M	5 años	UNICA	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	8	Logro esperado

VALORES		CATEGORÍA DE VARIABLE		PRE-TEST		
SÍ	1	Logro destacado	[10-12]	Categoría	%	Nº
NO	0	Logro esperado	[7-9]	Logro destacado	12%	3
		Proceso	[4-6]	Logro esperado	80%	20
		Inicio	[0-3]	Proceso	8%	2
				Inicio	9%	0
				Total	100%	25

	SESION 8		SESION 9		SESION 10		SESION 11		SESION 12		SESION 13		SESION 14		SESION 15		
	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
6	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	8%	5	20%	3	12%
7	28%	8	32%	10	40%	15	60%	18	72%	18	72%	18	72%	20	80%	22	88%
8	72%	17	68%	15	60%	10	40%	7	28%	7	28%	5	20%	0	0%	0	0%
9	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
10	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Actividad N° 01 Jugamos a las Bolinchas

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTÁNDAR	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	<p>Interactúa con todas las personas.</p> <p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato.</p> <p>Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>	<p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</p>	<p>Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos</p>
				<p>Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.</p>	<p>Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego</p>
				<p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p>	<p>Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros</p>
				<p>Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</p>	<p>Propone y practica normas de convivencia.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1

“NOS DIVERTIMOS JUGANDO A LAS BOLINCHAS”

I.DURACIÓN: 45 minutos

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
<p>Los niños y niñas tendrán la oportunidad de crear juntos nuestras propias reglas para los juegos que más nos gustan. Lo haremos conversando en equipo, compartiendo ideas, y decidiendo cómo podemos divertirnos mientras cuidamos de nuestros amigos y los espacios que usamos.</p>	
<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas • Construye normas y asume acuerdos y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del juego de las bolinchas • Preparar un espacio cómodo y seguro donde los niños puedan jugar y discutir. • Un cuadro de doble entrada para anotar los puntos 	<ul style="list-style-type: none"> • Bolinchas de colores • Espacio delimitado • Cartulina • Plumones • Objetos 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

IV.MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none">• Se invita a los niños a sentarse en asamblea mostrando imágenes de juegos populares y preguntando a los niños cuáles conocen y cuáles son sus favoritos. Se inicia dando el ejemplo para que de manera voluntaria continúen preguntado por los demás: "¿Qué juegos juegan en casa con sus familias? ¿Quién ha jugado a las bolinchas en casa? ¿Cómo lo han hecho? ¿Qué reglas utilizan en esos juegos?"• Se invita a los niños a compartir cómo juegan a las bolinchas en sus casas, resaltando las diferencias y similitudes en las reglas que conocen.• Se plantea la pregunta: "¿Qué pasa si alguien no sigue las reglas? ¿Cómo podemos asegurarnos de que todos se diviertan?"• Se motiva a los niños a pensar en cómo pueden mejorar las reglas para que todos jueguen de manera justa y respetuosa.
DESARROLLO (20 minutos)
<ul style="list-style-type: none">• Se divide a los niños en pequeños grupos y muestra a los niños las bolinchas: los niños se podrán de acuerdo para elegir y por turnos irán eligiendo las bolinchas. Se les pide que discutan y acuerden las reglas para ese juego, tomando en cuenta lo que les gustaría cambiar o mantener.• Los niños explican cómo jugar los juegos bajo las reglas propuestas, experimentando las decisiones que tomaron. Por ejemplo: "Ahora que decidieron que no se puede correr, votamos todos para ver si nos gusta las reglas o proponemos todas unas reglas más adecuada."• Si surgen conflictos o desacuerdos durante la decisión, se interviene para que el grupo reflexione y ajuste las reglas según sea necesario.• Se facilita la discusión dentro de los grupos, promoviendo la escucha activa y el respeto por las ideas de todos. Ejemplo: "¿Qué tal si combinamos las ideas del niño y de la niña para hacer una nueva regla que funcione mejor para todos?"• Los estudiantes comienzan a jugar siguiendo las normas. Durante el juego, observa sus interacciones, especialmente en situaciones que pueden requerir diálogo o negociación.• Después de cada ronda de juego, se les guía una breve reflexión grupal sobre qué reglas funcionaron bien y cuáles no, promoviendo un ajuste continuo. Se pregunta: "¿Qué opinan de las nuevas reglas que han propuesto? ¿Funcionaron bien las reglas? ¿Por qué? ¿Qué podríamos cambiar para que el juego sea más divertido para todos?"
CIERRE (15 minutos)
<ul style="list-style-type: none">• Se concluye la actividad pidiendo a los niños que comparen sus reglas iniciales con las finales preguntando: "¿Qué aprendimos sobre cómo crear reglas que sean justas para todos? ¿Cómo nos aseguramos de que todos sigan las reglas que hemos creado juntos?"• Se motiva a los niños a pensar en cómo las nuevas reglas pueden aplicarse a otros juegos o actividades del aula. Ejemplo: "¿Podemos usar alguna de estas ideas para las reglas en otros juegos?"• Durante el desarrollo de los juegos se irá observando y registrando las acciones que demuestren que los niños y niña cumplen con las reglas que han asumido y promueven el bienestar de todos.

V. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none">••••	<ul style="list-style-type: none">••••

Anexo:



Actividad N° 02:

I. TITULO: Jugamos juntos a las rayuelas

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTÁNDAR	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Interactúa con todas las personas.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos
		Construye normas, y asume acuerdos y leyes.		Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.	Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego
		Participa en acciones que promueven el bienestar común.		Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros
				Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Propone y practica normas de convivencia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

“Jugamos juntos a las rayuelas”

III.DURACIÓN: 45 minutos

IV.ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Que los niños y niñas aprendan a convivir de manera democrática, respetando las reglas y promoviendo el trabajo en equipo, con el fin de buscar el bien común a través del juego de la rayuela, promoviendo valores como la cooperación, el respeto y la equidad.

Competencia

CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN

Capacidades

- Reconoce y respeta normas de convivencia.
- Desarrolla habilidades para trabajar en equipo y respetar turnos.
- Promueve la resolución pacífica de conflictos.

Desempeños:

- Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información.
- Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos.
- Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.
- Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.

IV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE

“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del juego de la rayuela • Plantilla de la rayuela • Un objeto para lanzar 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartón, hojas de colores, goma • Espacio delimitado • Cartulina • Plumones 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

<ul style="list-style-type: none"> • Preparar un espacio cómodo y seguro donde los niños puedan jugar y discutir. • Un cuadro de doble entrada para anotar los puntos 	<ul style="list-style-type: none"> • plastilina 	
---	--	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos saludando a los niños y niñas y hablar sobre la importancia de jugar juntos, respetando a los demás. Se les explica que vamos a jugar a la rayuela, un juego tradicional, y que lo que más importa es pasarla bien respetando las reglas. • Preguntamos a los niños y niñas si conocen el juego de la rayuela y si alguna vez lo han jugado. • Explícales que hoy jugarán juntos, y que deben recordar algunas reglas importantes para convivir bien mientras juegan. • Explicar que la rayuela es un juego donde todos deben seguir las mismas reglas para que todos puedan participar y disfrutar. • Hacer preguntas simples para reflexionar sobre la convivencia: <ul style="list-style-type: none"> ¿Por qué es importante respetar a los demás cuando jugamos? ¿Qué pasa si no respetamos las reglas del juego? ¿Cómo nos sentimos cuando esperamos nuestro turno con paciencia?
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none"> • Se divide a los niños en pequeños grupos y muestra a los niños la plantilla ya realizada de la rayuela • Los niños explican cómo jugar los juegos bajo las reglas propuestas, experimentando las decisiones que tomaron. Por ejemplo: "Ahora que decidieron que no se puede correr, votamos todos para ver si nos gusta las reglas o proponemos todas unas reglas más adecuada. • Se explica brevemente a los niños niño en esta oportunidad lanzará un trozo de plastilina ara tirar al cuadro que corresponde en el tablero. • El objetivo es saltar sobre los cuadros sin pisar las líneas y recoger el trozo de plastilina sin caerse. • Los niños deben esperar su turno, sin empujar ni interrumpir a los demás. • Durante el juego, hacer énfasis en la importancia de esperar turnos, aplaudir y animar a los compañeros. • Si alguien no respeta las reglas, no podrá seguir jugando hasta que se corrija el error (el juego se interrumpe temporalmente para hacer énfasis en la regla).

- Después de cada ronda de juego, se les guía una breve reflexión grupal sobre qué reglas funcionaron bien y cuáles no, promoviendo un ajuste continuo. Se pregunta: "¿Qué opinan de las nuevas reglas que han propuesto? ¿Funcionaron bien las reglas? ¿Por qué? ¿Qué podríamos cambiar para que el juego sea más divertido para todos?"

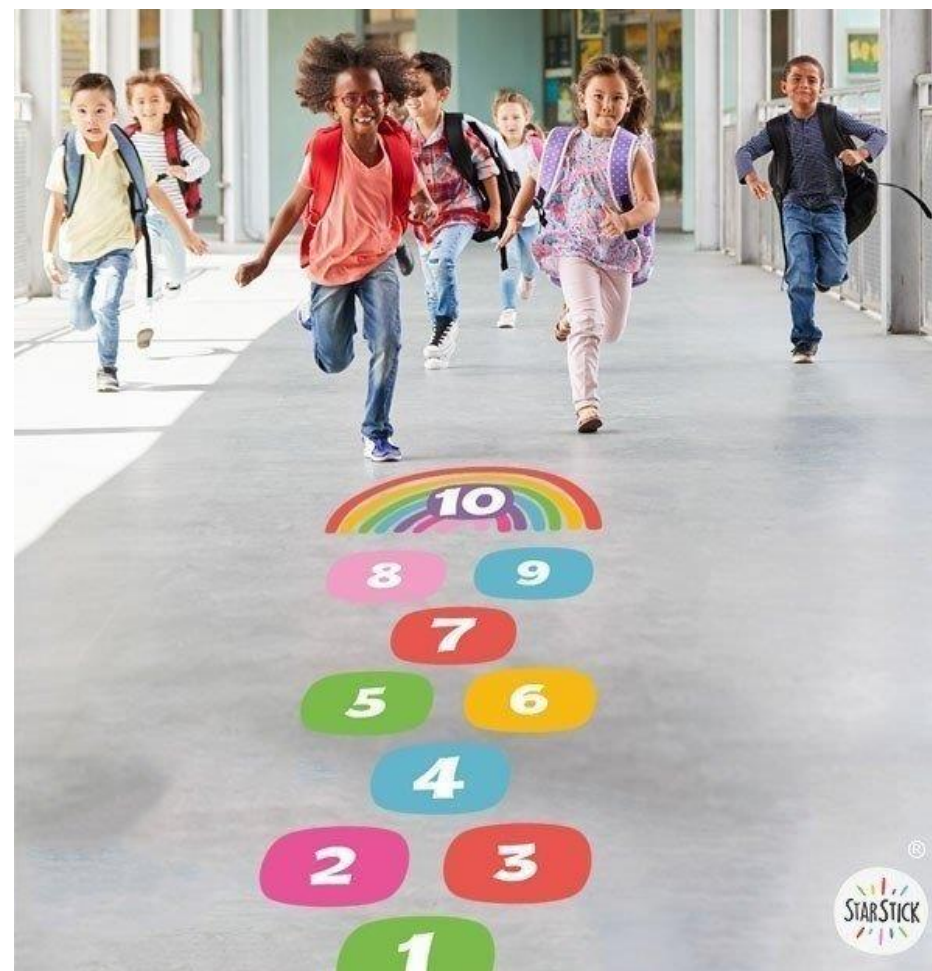
CIERRE

- ¿Cómo nos sentimos jugando juntos?
- ¿Qué cosas nos ayudaron a disfrutar más del juego?
- ¿Por qué es importante respetar las reglas del juego y esperar nuestro turno?
- ¿Cómo podemos aplicar lo que aprendimos jugando a la rayuela en otras actividades o juegos?

VI. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none"> • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • • • •

Anexos:



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

“Juguemos a la tumba latas”

V.DURACIÓN: 45 minutos

VI.ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Al finalizar la sesión, los niños serán capaces de participar en equipo, respetar turnos y normas, y demostrar apoyo y colaboración para tumbar latas, comprendiendo la importancia de trabajar juntos en la búsqueda del bien común y fomentando sus habilidades de relación interpersonal.

<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y respeta normas de convivencia. • Desarrolla habilidades para trabajar en equipo y respetar turnos. • Promueve la resolución pacífica de conflictos. 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.
---	--

V. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del juego de tumba latas • Latas (pueden ser recicladas y decoradas, unas 6-10 latas) • Pelotas pequeñas o medias rellenas que sean seguras y fáciles de lanzar • Espacio amplio y delimitado para jugar 	<ul style="list-style-type: none"> • Imagen • Latas • Cartulina • Plumones 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

• Un cuadro de doble entrada para anotar los puntos		
---	--	--

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos saludando a los niños y niñas y hablar sobre la importancia de jugar juntos, respetando a los demás. Se les explica que vamos a jugar a la rayuela, un juego tradicional, y que lo que más importa es pasarla bien respetando las reglas. • Preguntamos a los niños y niñas si conocen el juego de las latas y si alguna vez lo han jugado. • Explícales que hoy jugarán juntos, y que deben recordar algunas reglas importantes para convivir bien mientras juegan. • Explica que jugarán a "Tumba Latas", donde deberán derribar una pila de latas lanzando una pelota, y tendrán que trabajar en equipo para que todos tengan éxito. • Comenta que el objetivo no solo es tumbar las latas, sino que también deben animar a sus compañeros y ayudarse entre sí para lograrlo juntos. • Hacer preguntas simples para reflexionar sobre la convivencia: <ul style="list-style-type: none"> ¿Por qué es importante respetar a los demás cuando jugamos? ¿Qué pasa si no respetamos las reglas del juego? ¿Cómo nos sentimos cuando esperamos nuestro turno con paciencia?
DESARROLLO (20 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> • Divide a los niños en equipos de 3-4 personas y delimita una línea de lanzamiento. • Cada niño tendrá un turno para lanzar la pelota y tratar de tumbar las latas. Si alguien falla, su equipo le puede animar y dar sugerencias para mejorar. El objetivo es saltar sobre los cuadros sin pisar las líneas y recoger el trozo de plastilina sin caerse. • Los niños deben esperar su turno, sin empujar ni interrumpir a los demás. • Después de varias rondas, cambia de equipos para que los niños puedan interactuar con diferentes compañeros. Esto les permitirá conocer más a sus compañeros y fomentar nuevas relaciones. • Durante el juego, hacer énfasis en la importancia de esperar turnos, aplaudir y animar a los compañeros. • Si alguien no respeta las reglas, no podrá seguir jugando hasta que se corrija el error (el juego se interrumpe temporalmente para hacer énfasis en la regla).

- Después de cada ronda de juego, se les guía una breve reflexión grupal sobre qué reglas funcionaron bien y cuáles no, promoviendo un ajuste continuo. Se pregunta: "¿Qué opinan de las nuevas reglas que han propuesto? ¿Funcionaron bien las reglas? ¿Por qué? ¿Qué podríamos cambiar para que el juego sea más divertido para todos?"

CIERRE

- ¿Cómo nos sentimos jugando juntos?
- ¿Qué cosas nos ayudaron a disfrutar más del juego?
- ¿Por qué es importante respetar las reglas del juego y esperar nuestro turno?
- ¿Cómo podemos aplicar lo que aprendimos jugando a la rayuela en otras actividades o juegos?
- Por qué creen que es importante ayudarse y trabajar juntos?

VII. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none"> • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • • • •

Anexo:



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

“Jugamos a los costalillos”

VII.DURACIÓN: 45 minutos

VIII.ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
Al finalizar la sesión, los niños podrán participar en equipo, respetar turnos y normas, y demostrar apoyo mutuo y colaboración durante el juego de "Los Costalillos", entendiendo la importancia de convivir democráticamente y ayudar a sus compañeros para alcanzar el objetivo común.	
<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y respeta normas de convivencia. • Desarrolla habilidades para trabajar en equipo y respetar turnos. • Promueve la resolución pacífica de conflictos. 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.

VI. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Costales (sacos de tela de tamaño pequeño o medio, uno por cada niño o en su defecto que puedan turnarse) • Cinta para delimitar una línea de salida y otra de meta • Espacio amplio y seguro para correr. 	<ul style="list-style-type: none"> • costales • Espacio delimitado • Cinta de colores 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO (10 minutos)

- Comenzamos saludando a los niños y niñas y hablar sobre la importancia de jugar juntos, respetando a los demás. Se les explica que vamos a jugar a la a los costalillos, un juego tradicional, y que lo que más importa es pasarla bien respetando las reglas.
- Preguntamos a los niños y niñas si conocen el juego de los costalillos y si alguna vez lo han jugado.
- Explícales que hoy jugarán juntos, y que deben recordar algunas reglas importantes para convivir bien mientras juegan.
- Explicar que la rayuela es un juego donde todos deben seguir las mismas reglas para que todos puedan participar y disfrutar.
- Hacer preguntas simples para reflexionar sobre la convivencia:
 - ¿Por qué es importante respetar a los demás cuando jugamos?
 - ¿Qué pasa si no respetamos las reglas del juego?
 - ¿Cómo nos sentimos cuando esperamos nuestro turno con paciencia?

DESARROLLO

- Se divide a los niños en pequeños grupos y muestra a los niños los costalillos
- Los niños explican cómo jugar los juegos bajo las reglas propuestas, experimentando las decisiones que tomaron. Por ejemplo: "Ahora que decidieron que no se puede o no se debe empujar al amigo mientras esta dentro del costalillo, votamos todos para ver si nos gusta las reglas o proponemos todas unas reglas más adecuada.
- Explica que jugarán a la carrera de costales, donde deberán saltar dentro de un saco para llegar a la meta.
- Primera ronda: Divide a los niños en grupos de 3-4 y explícale a cada grupo que tendrá su turno para saltar hasta la meta. Indica que los compañeros que no estén saltando pueden animar a los que están en el turno.
- Dinámica de colaboración: Cada grupo tendrá que animar a sus compañeros, ayudarles a ponerse el costal y esperar su turno de manera ordenada. Esto ayudará a fomentar la empatía, el respeto y el trabajo en equipo.
- Rotación de roles: Luego de varias rondas, permite que los niños cambien de roles para que todos experimenten diferentes posiciones, como saltadores y animadores.

Refuerzo positivo: Mientras observas la actividad, elogia las actitudes positivas como el respeto de los turnos, la colaboración y el apoyo mutuo. Usa frases como:

- “¡Muy bien, están esperando su turno!”
- “Me gusta cómo animan a sus compañeros.”

- “¡Qué bien que están colaborando y ayudándose!”

CIERRE

- ¿Cómo nos sentimos jugando juntos?
- ¿Qué cosas nos ayudaron a disfrutar más del juego?
- ¿Por qué es importante respetar las reglas del juego y esperar nuestro turno?
- ¿Cómo podemos aplicar lo que aprendimos jugando a la rayuela en otras actividades o juegos?

VIII. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none"> • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • • • •

Anexos:





ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

“Jugamos a la gallinita ciega”

IX.DURACIÓN: 45 minutos

X.ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
Que los niños puedan participar en equipo y respetar turnos y normas para buscar un objeto oculto, experimentando la importancia de trabajar juntos en un ambiente de respeto y colaboración para lograr un objetivo común..	
<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y respeta normas de convivencia. • Desarrolla habilidades para trabajar en equipo y respetar turnos. • Promueve la resolución pacífica de conflictos. 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.

VII. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Pañuelo o venda para cubrir los ojos • Preparar un espacio cómodo y seguro donde los niños puedan jugar y discutir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio delimitado • 2 pañuelos 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

VIII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO
Inicio (10 minutos)

1. **Conversación inicial:** Reúne a los niños en un círculo y realiza preguntas sobre la importancia de ayudarse y respetarse mutuamente:

- ¿Qué significa convivir en armonía con los demás?
- ¿Cómo se sienten cuando alguien les ayuda o anima?
- ¿Por qué es importante respetar turnos y jugar siguiendo reglas?

2. **Presentación del juego “Gallinita Ciega”:**

- Explica que jugarán a **“Gallinita Ciega”**, en el cual uno de ellos tendrá los ojos vendados y deberá buscar a sus compañeros que están alrededor de la gallinita ciega y cogerlo y adivinar a cuál de sus compañeros tiene abrazado, describiendo con algunas características del amigo y el resto de los niños estarán en silencio.
- Haz énfasis en la importancia de ayudar al compañero de manera respetuosa y colaborativa.

3. **Establecimiento de normas:** Asegúrate de que todos comprendan las reglas:

- Respetar el turno de cada niño.
- No empujar ni interrumpir a los demás.
- Ayudar con paciencia y respeto.

DESARROLLO (20 minutos)

Juego “Gallinita Ciega”:

- Primera ronda: Selecciona a 2 niños y cúbrele los ojos con un pañuelo y se le preguntará, ¿Cuántos giros te gustaría que te hicieran?
El niño vendado irá buscando el objeto mientras los demás le dan pistas como “Frío” (cuando está lejos), “Tibio” (cuando se está acercando), o “Caliente” (cuando está muy cerca).
- Refuerzo de la colaboración: Anima a los niños a ayudar respetuosamente y a celebrar cuando su compañero encuentra logra adivinar a que niño encontró.
- Rotación de roles: Cambia de roles para que varios niños tengan la oportunidad de buscar el objeto vendados, así como de dar pistas a sus compañeros.
- Refuerzo positivo: Durante la actividad, destaca las actitudes positivas de los niños, como esperar su turno, colaborar y brindar apoyo de manera respetuosa. Puedes usar frases como:
 - “¡Muy bien, están respetando los turnos!”
 - “Me gusta cómo ayudan a su compañero sin interrumpirlo.”

<ul style="list-style-type: none"> • “¡Qué bien que están colaborando todos juntos!” •
CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo nos sentimos jugando juntos? • ¿Qué cosas nos ayudaron a disfrutar más del juego? • ¿Por qué es importante respetar las reglas del juego y esperar nuestro turno? • ¿Cómo podemos aplicar lo que aprendimos jugando a la rayuela en otras actividades o juegos?

IX. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none"> • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • • • •

Anexos:



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

“Nos divertimos jugando al frio, tibio y caliente”

XI.DURACIÓN: 45 minutos

XII.ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
Al finalizar la sesión, los niños serán capaces de trabajar en equipo, seguir instrucciones, y respetar turnos y normas de juego para encontrar un objeto escondido, comprendiendo la importancia de la colaboración y el respeto mutuo en la búsqueda de objetivos comunes.	
<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y respeta normas de convivencia. • Practica normas de convivencia • Se relaciona con los demás mostrando empatía 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.

VIII. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Imagen del juego • Objeto mediano (puede ser un juguete) Un objeto para lanzar • Preparar un espacio cómodo y seguro donde los niños puedan jugar y discutir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un peluche • Cartón, hojas de colores • Espacio delimitado • Cartulina • Plumones 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas o tarjetas de colores (pueden ser señales de “Frío”, “Tibio” y “Caliente”) 		
---	--	--

IX. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> • Conversación inicial: se reúne a los niños en un semicírculo y se plantea preguntas para que ellos comprendan el concepto de colaboración. Como, por ejemplo. • ¿Qué significa ayudar a los demás? • ¿Por qué es importante trabajar juntos? • ¿Cómo nos sentimos cuando esperamos nuestro turno con paciencia? • Presentación del juego: Explica que jugarán a un juego de buscar un objeto escondido en el aula o en el patio. Para encontrarlo, deben prestar atención a las pistas: dirás “Frío” si están lejos, “Tibio” si están acercándose y “Caliente” si están muy cerca. • Establecimiento de normas: Asegúrate de que todos comprendan las reglas. Hablen sobre la importancia de respetarse, esperar turnos y no empujar o interrumpir a los demás.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none"> • Juego “Frío, Tibio, Caliente”: Divide a los niños en dos grupos para fomentar la colaboración. Mientras un grupo busca, el otro observa y brinda ánimo sin interferir. • Dinámica de las pistas: Según la cercanía de los niños al objeto escondido, da las pistas en voz alta: • “Frío”: Cuando están lejos del objeto. • “Tibio”: Cuando están más cerca. • “Caliente”: Cuando están muy cerca. • Rotación de roles: Luego de unos minutos, intercambia los roles para que todos los niños tengan la oportunidad de buscar y observar. • Refuerzo positivo: Durante la actividad, resalta las actitudes positivas como esperar el turno, la cooperación y la celebración conjunta cuando se encuentra el objeto. Usa frases como: • “¡Muy bien! ¡Han esperado su turno!” • “Están trabajando muy bien en equipo.”

- “¡Qué bueno que animaron a su compañero!”

CIERRE

- Los niños se sientan en un semicírculo y pídeles que compartan cómo se sintieron jugando en equipo.
- ¿Qué fue lo que más les gustó del juego?
- ¿Por qué creen que es importante colaborar para encontrar el objeto?
- ¿Cómo ayudaron a sus amigos?
- Se refuerza la importancia de convivir democráticamente, ayudándose mutuamente y respetando las reglas. Haz énfasis en cómo el trabajo en equipo les permitió lograr su objetivo de encontrar el objeto.

X. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none"> • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • • • •

Anexo:



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

“Jugamos a saltar la soga (cuerda)”

XIII.DURACIÓN: 45 minutos

XIV.ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
<p>Que los niños y niñas aprendan a convivir de manera democrática, respetando las reglas y promoviendo el trabajo en equipo, con el fin de buscar el bien común a través del juego del salta sogas, promoviendo valores como la cooperación, el respeto y la equidad.</p>	
<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y respeta normas de convivencia. • Desarrolla habilidades para trabajar en equipo y respetar turnos. • Promueve la resolución pacífica de conflictos. 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.

IX. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del juego de las salta sogas • 2 Cuerdas • Preparar un espacio cómodo y seguro donde los niños puedan jugar y discutir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartón, hojas de colores, goma • Espacio delimitado • Plumones 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

• Un cuadro de doble entrada para anotar los puntos	• Cartulina	
---	-------------	--

X. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos saludando a los niños y niñas y hablar sobre la importancia de jugar juntos, respetando a los demás. Se les explica que vamos a jugar, SALTA SOGA un juego tradicional, y que lo que más importa es pasarla bien respetando las reglas. • Preguntamos a los niños y niñas si conocen el juego de la SALTA SOGA y si alguna vez lo han jugado. • Explícales que hoy jugarán juntos, y que deben recordar algunas reglas importantes para convivir bien mientras juegan. • Explicar que la rayuela es un juego donde todos deben seguir las mismas reglas para que todos puedan participar y disfrutar. • Hacer preguntas simples para reflexionar sobre la convivencia: <ul style="list-style-type: none"> ¿Por qué es importante respetar a los demás cuando jugamos? ¿Qué pasa si no respetamos las reglas del juego? ¿Cómo nos sentimos cuando esperamos nuestro turno con paciencia?
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none"> • Se divide a los niños en pequeños grupos y muestra a los niños la plantilla ya realizada de la rayuela • Los niños explican cómo jugar los juegos bajo las reglas propuestas, experimentando las decisiones que tomaron. Por ejemplo: "Ahora que decidieron que no se puede saltar todos a la vez, votamos todos para ver si nos gusta las reglas o proponemos todas unas reglas más adecuada. • Se explica brevemente a los niños niño en esta oportunidad se necesitará a 2 amigos para que agarren la soga uno de cada extremo y así poder girar la soga para que los demás compañeros puedan saltar sobre ellas. • El objetivo es saltar sobre la soga (cuerda) sin detenerse hasta lo indicado. • Los niños deben esperar su turno, sin empujar ni interrumpir a los demás. • Durante el juego, hacer énfasis en la importancia de esperar turnos, aplaudir y animar a los compañeros. • Si alguien no respeta las reglas, no podrá seguir jugando hasta que se corrija el error (el juego se interrumpe temporalmente para hacer énfasis en la regla). • Después de cada ronda de juego, se les guía una breve reflexión grupal sobre qué reglas funcionaron bien y cuáles no, promoviendo un ajuste continuo. Se pregunta: "¿Qué opinan de las nuevas reglas que han propuesto? ¿Funcionaron bien las reglas? ¿Por qué? ¿Qué podríamos cambiar para que el juego sea más divertido para todos?"

CIERRE

- ¿Cómo nos sentimos jugando juntos?
- ¿Qué cosas nos ayudaron a disfrutar más del juego?
- ¿Por qué es importante respetar las reglas del juego y esperar nuestro turno?
- ¿Cómo podemos aplicar lo que aprendimos jugando a la rayuela en otras actividades o juegos?

XI. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none">••••	<ul style="list-style-type: none">••••

Anexo:



elk:port

Actividad N° 08

TÍTULO : “Jugamos a las carretillas humanas”

I.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Interactúa con todas las personas. 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 ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego
			Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención	Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros
			Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Propone y practica normas de convivencia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

“Jugamos a las carretillas humanas)”

XV.DURACIÓN: 45 minutos

XVI.ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
Al finalizar la sesión, los niños serán capaces de colaborar en equipo y mostrar apoyo mutuo mientras participan en el juego "Carretillas Humanas", entendiendo la importancia de trabajar en pareja para lograr un objetivo común, respetando turnos y fortaleciendo relaciones interpersonales.	
<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y respeta normas de convivencia. • Desarrolla habilidades para trabajar en equipo y respetar turnos. • Promueve la resolución pacífica de conflictos. 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.

X. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de juego de la carretilla humana • Preparar un espacio cómodo y seguro donde los niños puedan jugar y discutir. • De limitar en el piso el inicio y meta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartón, hojas de colores, goma • Espacio delimitado • Cinta de colores 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

XI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO (10 minutos)

1. **Conversación inicial:** Reúne a los niños en un círculo y pregúntales sobre la importancia de ayudar a los demás y trabajar en equipo:

- ¿Qué significa ayudar a un amigo?
- ¿Cómo se sienten cuando alguien los apoya o ayuda?
- ¿Por qué es importante trabajar juntos para alcanzar una meta?

2. **Presentación del juego “Carretillas Humanas”:**

- Explica que el juego consiste en formar parejas. En cada pareja, un niño apoyará sus manos en el suelo mientras el otro le sostiene las piernas, simulando una carretilla. Juntos, deberán avanzar hacia la meta.
- Enfatiza que necesitarán coordinarse y apoyarse mutuamente para poder moverse juntos hacia la meta.
- Comenta que el objetivo es divertirse y ayudar a los compañeros para que todos puedan llegar a la meta.

3. **Establecimiento de normas:** Asegúrate de que comprendan las reglas y el valor de respetarse:

- Ser cuidadosos con sus compañeros al sostener las piernas.
- No empujar ni interrumpir a los demás.
- Respetar el turno de cada pareja y animarse entre sí.

DESARROLLO (20 minutos)

• **Primera ronda:** Divide a los niños en parejas y define el inicio y la meta. Explica que, en cada pareja, uno será la “carretilla” y el otro el “conductor”. Luego, cambiarán de rol.

Coordinación y apoyo mutuo: Cada pareja deberá avanzar desde la línea de inicio hasta la meta. Los otros niños pueden animar a sus compañeros mientras esperan su turno.

Rotación de roles: Después de la primera ronda, permite que los niños cambien de rol, de manera que todos experimenten ser tanto “carretilla” como “conductor”.

Fomentar la colaboración y el respeto: Durante la actividad, motiva a los niños a animar a sus compañeros y a celebrar los logros de cada pareja. Observa y elogia actitudes de apoyo, paciencia y respeto entre ellos.

Refuerzo positivo: Mientras observas la actividad, destaca las actitudes positivas de colaboración, respeto y ánimo. Usa frases como:

- “¡Muy bien, están respetando los turnos!”
- “Me encanta cómo ayudan y animan a sus compañeros.”
- “¡Qué buen trabajo en equipo!”

CIERRE (15 minutos)

Reflexión en grupo: Al finalizar el juego, reúne a los niños en un círculo para reflexionar sobre su experiencia:

- ¿Qué les gustó más del juego?
- ¿Cómo se sintieron al ayudar o recibir ayuda de sus compañeros?
- ¿Por qué creen que es importante apoyarse unos a otros?

XII. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none"> • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • • • •

Actividad N° 09

I. TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL TRES EN RAYA

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIENCOMÚN	Interactúa con todas las personas. 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 ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego
			Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención	Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros
			Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Propone y practica normas de convivencia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

“ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL TRES EN RAYA”

XVII.DURACIÓN: 45 minutos

XVIII.ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
<p>Al finalizar la sesión, los niños serán capaces de colaborar en equipo y mostrar apoyo mutuo mientras participan en el juego "Carretillas Humanas", entendiendo la importancia de trabajar en pareja para lograr un objetivo común, respetando turnos y fortaleciendo relaciones interpersonales.</p>	
<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y respeta normas de convivencia. • Desarrolla habilidades para trabajar en equipo y respetar turnos. • Promueve la resolución pacífica de conflictos. 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.

XI. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de juego tres en raya • Tablero grande de <i>Tres en Raya</i> (puede ser dibujado en papel o con cinta adhesiva en el suelo) • Fichas de dos colores diferentes (bloques lógicos) 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 figuras geométricas de colores • Espacio delimitado • Cinta de colores 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

XII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO (10 minutos)

• **Conversación inicial:** Reúne a los niños en un círculo y haz preguntas para reflexionar sobre la importancia de respetar y colaborar:

- ¿Por qué es importante respetar el turno de nuestros amigos?
- ¿Qué pasa si todos quieren jugar al mismo tiempo?
- ¿Cómo podemos hacer para que todos disfruten y se diviertan juntos?

• **Presentación del juego “Tres en Raya”:**

- Explica que jugarán en parejas al "Tres en Raya". Cada pareja tendrá su turno y su color de ficha (por ejemplo, azul y rojo).
- La meta es lograr alinear tres fichas del mismo color en el tablero antes que el otro jugador.
- Anima a los niños a ser pacientes, a respetar los turnos y a animarse unos a otros, recordando que lo más importante es divertirse.

• **Establecimiento de normas:** Asegúrate de que los niños comprendan las reglas y la importancia de respetarse:

- Respetar los turnos y esperar a que el compañero juegue antes de hacer su movimiento.
- No mover las fichas de otros jugadores.
- Animar a los compañeros y celebrar los logros de todos, sin importar quién gane.

DESARROLLO (20 minutos)

- **Primera ronda:** Divide a los niños en parejas y da a cada pareja un tablero y fichas de colores.
- **Turnos alternados:** Indica que cada jugador debe colocar una ficha de su color en el tablero durante su turno. El objetivo es alinear tres fichas en línea (horizontal, vertical o diagonal) antes que el compañero.
- **Rotación de parejas:** Después de cada ronda, haz que cambien de compañero, para que todos puedan jugar con diferentes niños y practicar la empatía y el respeto con distintos compañeros.

• Fomentar **la empatía y el respeto:** Anima a los niños a celebrar cuando el compañero gana y a animarlo si pierde. Recuérdales que lo importante es compartir y convivir pacíficamente.

• Refuerzo **positivo**: Durante la actividad, destaca las actitudes positivas, como la paciencia, el respeto de los turnos y el ánimo hacia los demás. Usa frases como:

- “¡Qué bien están respetando los turnos!”
- “Me gusta cómo animan a sus compañeros.”
- “¡Están jugando juntos y disfrutando!”

CIERRE (15 minutos)

Reflexión en grupo: Al finalizar el juego, reúne a los niños en un círculo para reflexionar sobre su experiencia:

- ¿Qué les gustó más del juego?
- ¿Cómo se sintieron al ayudar o recibir ayuda de sus compañeros?
- ¿Por qué creen que es importante apoyarse unos a otros?

XIII. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none"> • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • • • •



Actividad N° 10

TÍTULO : *ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL JUEGUAMOS EN EL BOSQUE*

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIENCOMÚN	Interactúa con todas las personas.	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
		Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego
		Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención	Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros
			Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Propone y practica normas de convivencia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

“ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL JUEGUEMOS EN EL BOSQUE”

DURACIÓN: 45 minutos

XIX. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
<p>Al finalizar la sesión, los niños serán capaces de participar en el juego "Juguemos en el bosque" respetando turnos, mostrando empatía y colaborando en grupo, comprendiendo la importancia de convivir democráticamente y fomentando sus relaciones interpersonales.</p>	
<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y respeta normas de convivencia. • Desarrolla habilidades para trabajar en equipo y respetar turnos. • Promueve la resolución pacífica de conflictos. 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.

XII. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de juego “juguemos en el bosque” • Espacio amplio para jugar. • Elementos que puedan representar al "lobo" 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio delimitado • Mascara del lobo 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

XIII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO (10 minutos)
<p>Conversación inicial: Reúne a los niños en círculo y plantea preguntas para que reflexionen sobre la importancia de trabajar juntos y respetarse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué es importante respetar el turno de nuestros amigos? • ¿Cómo se sienten cuando otros los respetan y los apoyan?

- ¿Qué pasa si todos quieren jugar al mismo tiempo y no nos respetamos?

Presentación del juego “Juguemos en el bosque”:

- Explica que jugarán al juego "*Juguemos en el bosque*". En este juego, cantarán una canción mientras caminan en círculo, simulando que están en el bosque, y uno de los niños representará al "lobo". Cuando termine la canción, el "lobo" aparecerá y todos deberán cooperar para escapar sin empujar ni tropezarse.
- Recuérdales la importancia de respetar los turnos y esperar pacientemente.

Establecimiento de normas: Asegúrate de que comprendan las reglas del juego y la importancia de respetarse entre ellos:

- Escuchar y respetar las indicaciones.
- No empujar ni tropezarse al escapar.
- Respetar el turno del "lobo" y esperar pacientemente su turno para jugar ese rol.

DESARROLLO (20 minutos)

• Juego “Juguemos en el bosque”:

- **Primera ronda:** Reúne a los niños en un círculo y elige al primer "lobo". Los demás se tomarán de las manos y caminarán en círculo cantando juntos la canción:
 - "*Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, porque si el lobo aparece a todos nos comerá.*"
 - **Turno del lobo:** En algún momento, puedes hacer una pausa en la canción y anunciar que el lobo ya está listo para salir. El "lobo" saldrá del centro del círculo y perseguirá suavemente a los demás. Los demás deberán correr hasta un área segura sin empujar ni tropezar a sus compañeros.
 - **Rotación de roles:** Permite que todos tengan un turno para ser el "lobo". Anima a los niños a jugar en equipo, animándose y colaborando para mantenerse seguros.
- Fomentar **la empatía y el respeto:** Durante el juego, anima a los niños a celebrar cuando un compañero llega a la zona segura y a comprender que todos están jugando juntos. Observa y elogia actitudes de apoyo y respeto entre ellos.

• **Refuerzo positivo:** A medida que observes el juego, destaca las actitudes positivas como la paciencia, el respeto de los turnos y la empatía. Usa frases como:

- “¡Muy bien, están respetando los turnos para ser el lobo!”
- “Me gusta cómo ayudan y animan a sus compañeros.”
- “¡Están jugando juntos y divirtiéndose respetuosamente!”

CIERRE (15 minutos)

Reflexión en grupo: Al finalizar el juego, reúne a los niños en un círculo para reflexionar sobre su experiencia:

- ¿Qué les gustó más del juego?
- ¿Cómo se sintieron al ayudar o recibir ayuda de sus compañeros?
- ¿Por qué creen que es importante apoyarse unos a otros?

XIV. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none"> • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • • • •

Anexos:



Actividad N° 11

TÍTULO : ***“ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL LAS ESTATUAS”***

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIENCOMÚN	Interactúa con todas las personas.	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
		Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego
		Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención	Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros
			Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Propone y practica normas de convivencia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11
“ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL LAS ESTATUAS”

DURACIÓN: 45 minutos

XX. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Que los niños sean capaces de participar en el juego "Las Estatuas", respetando los turnos y mostrando empatía, y comprendiendo la importancia de trabajar juntos para convivir de forma armónica y democrática.	
<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y respeta normas de convivencia. • Desarrolla habilidades para trabajar en equipo y respetar turnos. • Promueve la resolución pacífica de conflictos. 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.

XIII. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de juego “la estatua” • Espacio amplio y seguro para jugar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio delimitado • Música que los niños disfruten y que invite al movimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

XIV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO (10 minutos)
<p>Conversación inicial: Conversación inicial: Reúne a los niños en un círculo y plantea preguntas para que reflexionen sobre la importancia de respetarse y colaborar con los demás:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué es importante respetar los turnos? • ¿Cómo se sienten cuando sus amigos los respetan y les dan su espacio?

- ¿Qué creen que sucede si todos se mueven a la vez y no se respetan los turnos?

Presentación del juego “Juguemos en el bosque”:

- Explica que en el juego "Las Estatuas" deberán moverse libremente mientras haya música (o mientras el guía lo indique) y congelarse como estatuas cuando esta se detenga (o cuando el guía diga “¡Estatuas!”).
- Comenta que en este juego será importante observar a sus compañeros y respetar sus movimientos, y recordar que el objetivo es disfrutar juntos del juego.

Establecimiento de normas: asegúrate de que comprendan las reglas y la importancia de respetarse:

- Respetar los turnos y esperar a que el guía dé la señal para moverse o detenerse.
- No empujar ni molestar a otros niños mientras están en la posición de “estatua”.
- Animar y respetar a los compañeros, sin burlas.

DESARROLLO (20 minutos)

• Juego “Las Estatuas”:

- **Primera ronda:** Haz que los niños se dispersen en el espacio disponible. Explica que, cuando la música comience (o al escuchar “¡A moverse!”), deben bailar o moverse libremente. Cuando la música se detenga (o escuchen “¡Estatuas!”), deben congelarse en la posición en la que estén.
 - **Variación de roles:** Después de algunas rondas, puedes designar a uno de los niños como el “guía” encargado de dar la señal para moverse o detenerse. Esto les permitirá experimentar el rol de líder, respetando y cuidando de sus compañeros.
- Fomentar la empatía y el respeto:** Durante el juego, anima a los niños a observar cómo se congelan sus compañeros, a no moverse una vez que están en la posición de estatua, y a animarse mutuamente sin empujar o molestar. Refuerza la importancia de mantener el espacio personal y de respetar el tiempo de cada compañero en el juego.

• **Refuerzo positivo:** Mientras observas la actividad, destaca las actitudes positivas como la paciencia, la empatía y el respeto por los turnos. Usa frases como:

- “¡Muy bien, están esperando su turno!”
- “Me encanta cómo respetan el espacio de los demás al moverse.”
- “¡Están jugando juntos y respetando las reglas!”

CIERRE (15 minutos)

Reflexión en grupo: Al finalizar el juego, reúne a los niños en un círculo para reflexionar sobre su experiencia:

- ¿Qué les gustó más del juego?
- ¿Cómo se sintieron al ayudar o recibir ayuda de sus compañeros?
- ¿Por qué creen que es importante apoyarse unos a otros?

XV. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none">••••	<ul style="list-style-type: none">••••

Anexos:

Link de la canción: <https://youtu.be/ggsHwhXzWFY?si=F15xWtUkQgo48U6p>



Actividad N° 12

TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL ÈL REY MANDA

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Interactúa con todas las personas. 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 ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego
			Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención	Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros
			Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Propone y practica normas de convivencia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

“Jugamos al rey manda”

DURACIÓN: 45 minutos

XXI. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Que los niños y niñas sean capaces de participar en el juego "El Rey Manda", respetando turnos y mostrando empatía con sus compañeros, comprendiendo la importancia de seguir normas comunes para convivir armónicamente.

<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y respeta normas de convivencia. • Desarrolla habilidades para trabajar en equipo y respetar turnos. • Promueve la resolución pacífica de conflictos. 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.
---	--

XIV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de juego “El Rey Manda” • Espacio amplio y seguro para jugar. • Corona o distintivo para quien represente al "Rey". 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio delimitado • Corona de rey 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

XV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO (10 minutos)

• **Conversación inicial:** la maestra reúne a los niños en un círculo y haz preguntas para que reflexionen sobre la importancia de seguir reglas y respetar a los compañeros:

- ¿Por qué es importante respetar los turnos?
- ¿Cómo se sienten cuando sus amigos los respetan y los escuchan?
- ¿Qué creen que pasaría si todos quisieran mandar al mismo tiempo?

• **Presentación del juego “El Rey Manda”:**

- Explica que jugarán a *“El Rey Manda”*, un juego en el cual uno de ellos será el “Rey” y dará instrucciones a los demás. Los demás deberán escuchar al Rey y seguir sus instrucciones.
- Recalca que el “Rey” también debe ser amable y respetuoso con sus instrucciones, y los demás deben participar con respeto y empatía.

• **Establecimiento de normas:** Asegúrate de que comprendan las reglas del juego:

- Escuchar con atención las instrucciones del “Rey”.
- Respetar los turnos para que todos tengan la oportunidad de ser el “Rey”.
- Realizar las acciones sin molestar o burlarse de otros compañeros.

DESARROLLO (20 minutos)

Juego “El Rey Manda”:

Primera ronda: Elige a un niño para que sea el primer “Rey” y dale la corona o distintivo. El “Rey” puede dar instrucciones sencillas y divertidas a los demás, como:

- “El Rey manda que todos caminen como pingüinos.”
- “El Rey manda que todos salten en un pie.”
- “El Rey manda que todos se sienten en círculo.”

Rotación de roles: Después de algunas instrucciones, cambia el rol del “Rey” para que cada niño tenga la oportunidad de dar instrucciones. Esto permitirá a todos experimentar el rol de líder y el de seguidor, respetando los turnos y apoyándose.

Fomentar la empatía y el respeto: Mientras observas el juego, anima a los niños a celebrar y apoyar a sus compañeros en sus roles, recordándoles que todos tendrán su turno. Refuerza la importancia de respetar las instrucciones y no burlarse si alguien se equivoca o necesita ayuda.

Refuerzo positivo: Elogia a los niños cuando sigan las reglas, muestren empatía o animen a sus compañeros. Puedes decir frases como:

- “¡Qué bien están escuchando al Rey!”
- “Me gusta cómo respetan los turnos de sus compañeros.”
- “Están jugando juntos y respetando las reglas, ¡muy bien!”

CIERRE (15 minutos)

Reflexión en grupo: Al finalizar el juego, reúne a los niños en un círculo para reflexionar sobre su experiencia:

- ¿Qué les gustó más del juego?
- ¿Cómo se sintieron al ayudar o recibir ayuda de sus compañeros?
- ¿Por qué creen que es importante apoyarse unos a otros?

XVI. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none"> • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • • • •

Anexos:



Actividad N° 13

TÍTULO : ***“ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL A LAS SILLAS”***

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Interactúa con todas las personas.	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
		Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego
		Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención	Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros
			Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Propone y practica normas de convivencia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

“ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL A LAS SILLAS”

DURACIÓN: 45 minutos

XXII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Que los niños y niñas sean capaces de participar en el juego *“El Rey Manda”*, respetando turnos y mostrando empatía con sus compañeros, comprendiendo la importancia de seguir normas comunes para convivir armónicamente.

<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y respeta normas de convivencia. • Desarrolla habilidades para trabajar en equipo y respetar turnos. • Promueve la resolución pacífica de conflictos. 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.
---	--

XV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de juego de “las sillas” • Espacio amplio y seguro para jugar. • Sillas 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio delimitado • 24 sillas • Música 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

XVI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO (10 minutos)

• **Conversación inicial:** la maestra reúne a los niños en círculo y haz preguntas que los ayuden a reflexionar sobre el respeto a los turnos y la convivencia:

¿Por qué es importante respetar los turnos en los juegos?

¿Cómo se sienten cuando juegan con sus amigos y todos se respetan?

¿Qué creen que pasaría si en un juego no respetamos las reglas?

• **Presentación del juego “Las Sillas”:**

- Explica que jugarán al juego de "*Las Sillas*", en el cual deben moverse alrededor de las sillas mientras la música suena. Cuando la música se detenga, deben sentarse rápidamente en una silla. Cada ronda, se retirará una silla, por lo que uno de los niños quedará de pie, pero seguirá apoyando y participando.
- Comenta que el objetivo es divertirse juntos y que deben respetar las reglas y turnos de manera armoniosa.

• **Establecimiento de normas:** Asegúrate de que comprendan las reglas y la importancia de respetarse:

- Moverse sin empujar a los demás.
- Aceptar con respeto si no logran encontrar una silla.
- Animar y apoyar a sus compañeros en cada ronda.

DESARROLLO (20 minutos)

• **Juego “Las Sillas”:**

- **Primera ronda:** Coloca las sillas en círculo (una menos que el número de niños). Pídeles que caminen alrededor de las sillas cuando suene la música o cuando escuchan “¡A moverse!”. Cuando la música se detiene o escuchan “¡Siéntense!", deben encontrar una silla rápidamente y sentarse.
- **Eliminación gradual de sillas:** Después de cada ronda, retira una silla, de modo que un niño quede sin asiento cada vez. Explica que el niño que queda de pie puede animar a sus amigos y que sigue siendo parte del juego como observador o ayudante.

- **Cambio de roles y turnos:** En cada ronda, anima a los niños que quedan de pie a ser positivos y apoyar a sus amigos. Permíteles ver el juego como una oportunidad para disfrutar, sin frustrarse por no encontrar una silla.
- **Fomentar la empatía y el respeto:** Durante el juego, anima a los niños a mostrar empatía hacia los compañeros que no logran una silla, aplaudiendo o animándolos a seguir participando como observadores activos.
- **Refuerzo positivo:** A medida que observas la actividad, destaca las actitudes positivas de respeto, empatía y colaboración entre ellos. Usa frases como:
 - “¡Qué bien están respetando sus turnos!”
 - “Me gusta cómo animan a sus compañeros.”
 - “Están jugando en equipo y respetando las reglas.”

CIERRE (15 minutos)

- Reflexión en grupo:** finalizar el juego, reúne a los niños nuevamente en un círculo para reflexionar sobre la experiencia:
- ¿Qué fue lo que más les gustó del juego?
 - ¿Cómo se sintieron cuando no lograron una silla? ¿Y cómo se sintieron al apoyar a sus compañeros?
 - ¿Por qué creen que es importante respetar las reglas y turnos en los juegos?

XVII. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none"> • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • • • •

Anexos:

Link de la canción: <https://youtu.be/z6DoPp-LkTA?si=EZnIAQhvj2FOIMCR>



Actividad N° 13

TÍTULO : ***“Jugamos las chapadas”***

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Interactúa con todas las personas.	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
		Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego
		Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención	Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros
			Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Propone y practica normas de convivencia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

“Jugamos las chapadas”

DURACIÓN: 45 minutos

XXIII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Que los niños serán capaces de participar en el juego "A las Chapadas", respetando los turnos, mostrando empatía y comprendiendo la importancia de colaborar para convivir de forma armónica.

<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y respeta normas de convivencia. • Desarrolla habilidades para trabajar en equipo y respetar turnos. • Promueve la resolución pacífica de conflictos. 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.
---	--

XVI. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de juego de “las sillas” • Espacio amplio y seguro para jugar. • Sillas 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio delimitado 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

XVII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO (10 minutos)

Conversación inicial: Reúne a los niños en círculo y realiza algunas preguntas para que reflexionen sobre la importancia de respetar a los demás y divertirse juntos:

- ¿Por qué es importante jugar respetando a nuestros amigos?
- ¿Qué podemos hacer si alguien se siente triste o si se cae?
- ¿Cómo podemos divertirnos juntos y cuidarnos al mismo tiempo?

Presentación del juego “A las Chapadas”:

- Explica que jugarán "*A las Chapadas*", en el cual uno de los niños será el que “chapa” a los demás y los demás deben intentar escapar de ser “chapados”. El niño que es atrapado se convierte en el nuevo “chapador” y continúa el juego.
- Resalta que el objetivo es divertirse sin empujar o molestar a los compañeros y que todos deben respetar las reglas y turnos.

Establecimiento de normas: Asegúrate de que comprendan las reglas:

- No empujar ni tirar de los demás.
- Respetar a los compañeros y no hacer comentarios negativos si alguien es atrapado.
- Jugar con cuidado y respetar el espacio personal de los compañeros.

DESARROLLO (20 minutos)

Juego “A las Chapadas”:

- **Primera ronda:** se pregunta a los niños y las niñas ¿quién quiere ser el primer “chapador”? y haz que los demás se dispersen en el área de juego. Explica que el objetivo es evitar ser atrapado, pero sí lo son, deben ser buenos deportistas y asumir el rol de “chapador” sin enojo.
- **Rotación de roles:** Cuando un niño es atrapado, él o ella se convierte en el nuevo “chapador”, permitiendo así que todos experimenten ambos roles. Esto ayudará a los niños a aprender a esperar su turno y respetar el rol de cada compañero.

Fomentar la empatía y el respeto: Anima a los niños a participar con alegría, respetando a quienes son “chapadores” y mostrando empatía hacia aquellos que son atrapados. Recuerda que deben animar a sus compañeros y evitar comentarios negativos.

Refuerzo positivo: Elogia las actitudes de respeto y empatía que observes. Puedes decir frases como:

- “¡Qué bien están respetando los turnos para ser chapador!”
- “Me gusta cómo se cuidan entre todos.”
- “Están jugando con respeto y eso hace el juego más divertido.”

CIERRE (15 minutos)

Reflexión en grupo: finalizar el juego, reúne a los niños nuevamente en un círculo para reflexionar sobre la experiencia:

- ¿Qué fue lo que más les gustó del juego?
- ¿Cómo se sintieron al ser “chapadores” y al ser atrapados?
- ¿Por qué es importante cuidar y respetar a los compañeros mientras jugamos?

XVIII. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none"> • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • • • •

Anexos:



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

“Jugamos al juego de mata gente”

DURACIÓN: 45 minutos

XXIV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Que los niños podrán participar en una versión adaptada del juego "Mata Gente", mostrando respeto y empatía hacia sus compañeros y entendiendo la importancia de las reglas comunes para la convivencia armónica.

<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y respeta normas de convivencia. • Desarrolla habilidades para trabajar en equipo y respetar turnos. • Promueve la resolución pacífica de conflictos. 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.
---	--

XVII. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de juego de “mata gente” • Pelotas de goma espuma suaves (preferiblemente de tamaño pequeño). 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio delimitado 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

XVIII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

<p>INICIO (10 minutos)</p> <p>Conversación inicial: se reúne los niños y niñas en un semicírculo y haz preguntas para fomentar la reflexión sobre el respeto y el juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué significa jugar en equipo?

- ¿Por qué es importante respetar las reglas y no lastimar a otros cuando jugamos?
- ¿Cómo se sienten cuando juegan en un ambiente seguro y respetuoso?

Presentación del juego:

- Explica que jugarán una versión de "*Mata Gente*" en la que, en lugar de eliminar a los compañeros, los ayudarán a reincorporarse al juego. Si alguien es "tocado" por una pelota, los compañeros deben animarlo para que vuelva al juego.
- Establece que el objetivo es practicar el respeto, el apoyo mutuo y divertirse juntos, sin enfocarse en eliminar a otros.

Establecimiento de normas:

- Lanzar la pelota suavemente y apuntando a la parte inferior del cuerpo (piernas).
- Si un compañero es tocado, sus amigos lo apoyan para que vuelva a jugar en la siguiente ronda.
- Respetar y animar a todos durante el juego.

DESARROLLO (20 minutos)

Juego "Mata Gente":

- **Primera ronda:** Divide a los niños en dos grupos. Explica que deben intentar tocar a los compañeros del equipo contrario lanzando la pelota hacia sus piernas suavemente.
- **Apoyo mutuo:** Cuando un niño es tocado, se sienta en el área de juego y sus compañeros le dan ánimo. Después de unos segundos, ese niño puede volver al juego. Esto elimina el aspecto de eliminación permanente y promueve el apoyo mutuo.
- **Rotación y turnos:** Asegúrate de que todos participen activamente y que haya rotación en el uso de las pelotas.

Fomentar la empatía y el respeto:

- Anima a los niños a apoyar a los compañeros cuando son tocados y a ofrecer palabras de ánimo para que regresen al juego.
- Recuerda a los niños que el objetivo es jugar con respeto, evitando lanzar la pelota con fuerza y cuidando a sus compañeros.

Refuerzo positivo:

Elogia las actitudes de respeto, empatía y apoyo que observes. Puedes decir frases como:

- “¡Qué bien están apoyando a sus compañeros!”
- “Me gusta cómo juegan con cuidado y respeto.”
- “Están trabajando juntos y respetando las reglas, ¡muy bien!”

CIERRE (15 minutos)

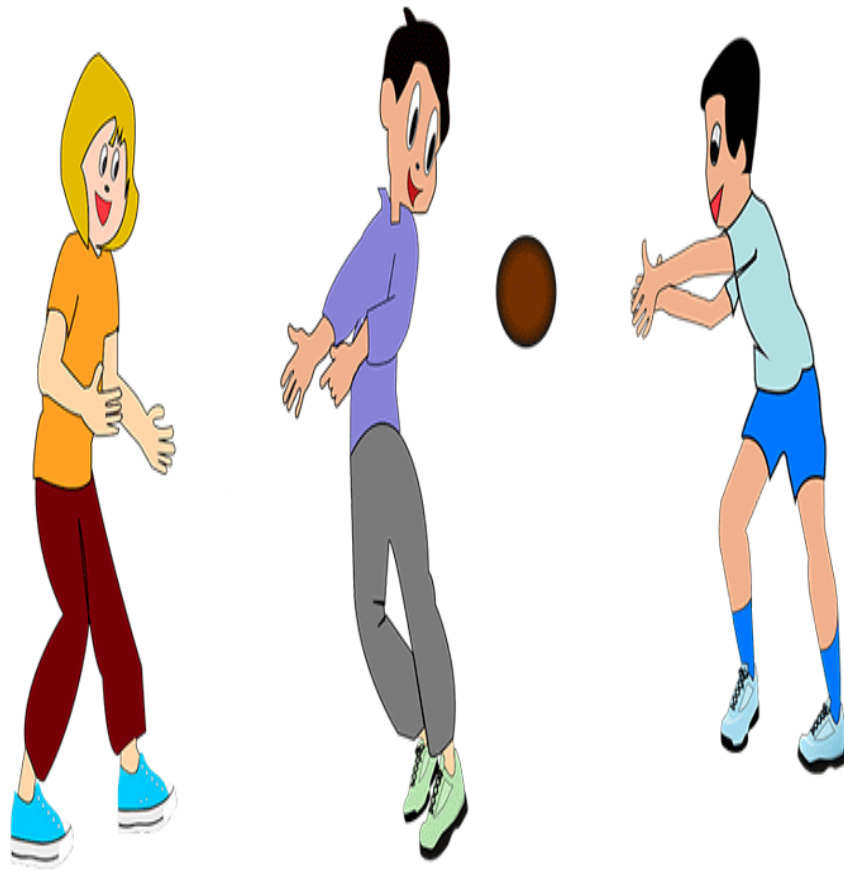
Meta cognición: Al finalizar el juego, reúne a los niños nuevamente para reflexionar sobre lo que aprendieron:

- ¿Qué fue lo que más les gustó del juego?
- ¿Cómo se sintieron cuando sus compañeros los animaban?
- ¿Por qué es importante ser respetuoso y cuidar a los demás cuando jugamos?

XIX. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none">••	<ul style="list-style-type: none">••

Anexos:



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

“Nos divertimos jugando al juego al gato y al ratón”

DURACIÓN: 45 minutos

XXV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Que los niños podrán participar en una versión adaptada del juego "Mata Gente", mostrando respeto y empatía hacia sus compañeros y entendiendo la importancia de las reglas comunes para la convivencia armónica.	
<p>Competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y respeta normas de convivencia. • Desarrolla habilidades para trabajar en equipo y respetar turnos. • Promueve la resolución pacífica de conflictos. 	<p>Desempeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, mostrando interés por las costumbres de las familias de sus compañeros y realizando preguntas para obtener más información. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.

XVIII. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE		
“¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?”	“¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?”	Cuanto tiempo necesitamos
<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de juego de “mata gente” • Pelotas de goma espuma suaves (preferiblemente de tamaño pequeño). 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio delimitado 	<ul style="list-style-type: none"> • 45 minutos

XIX. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO (10 minutos)
<p>Se reúne a los niños y niñas en un semicírculo y haz preguntas para que reflexionen sobre la importancia del respeto y el trabajo en equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué significa ser un buen compañero? • ¿Por qué es importante respetar los turnos y roles de cada uno?

- ¿Cómo podemos ayudar a nuestros amigos durante el juego?

Presentación del juego “El Gato y el Ratón”:

- Explica que jugarán a "*El Gato y el Ratón*", en el cual uno de los niños será el “gato” y otro será el “ratón”. Los demás formarán un círculo tomados de las manos, protegiendo al “ratón” mientras el “gato” intenta atraparlo.
- Menciona que este juego requiere que todos colaboren para proteger al ratón, sin empujar ni hacer que el juego sea agresivo.

Establecimiento de normas:

- Respetar el turno de cada compañero para ser el “gato” o el “ratón”.
- No empujar ni jalar a los compañeros.
- Escuchar y seguir las instrucciones para que todos se diviertan.

DESARROLLO (20 minutos)

Juego “El Gato y el Ratón”:

- **Primera ronda:** Elige a un niño para que sea el “ratón” y a otro para que sea el “gato”. Los demás niños formarán un círculo alrededor del ratón, tomados de las manos, para protegerlo.
- **Interacción en el juego:** El “gato” intentará entrar al círculo para atrapar al “ratón”, mientras que los niños en el círculo deben moverse juntos para protegerlo sin soltar las manos.
- **Rotación de roles:** Cambia de “gato” y “ratón” cada poco minuto para que todos tengan la oportunidad de participar en los diferentes roles. Esto ayuda a que los niños comprendan los sentimientos de sus compañeros y respeten cada papel.

• Fomentar la empatía y el respeto:

- Anima a los niños a apoyar al “ratón” y a trabajar en equipo sin empujar ni causar molestias.
- Recuérdales que el juego se trata de trabajar juntos y que el “gato” y el “ratón” son roles temporales, por lo que deben jugar sin frustrarse y con alegría.

Refuerzo positivo:

- Felicita a los niños por mostrar respeto y cuidado. Usa frases como:

- “Me gusta cómo están cuidando al ratón sin empujar.”
- “Están jugando muy bien en equipo, ¡sigamos así!”
- “Qué bien que están respetando los turnos de cada rol.”

CIERRE (15 minutos)

Meta cognición: Al finalizar el juego, reúne a los niños nuevamente para reflexionar sobre lo que aprendieron:

- ¿Qué fue lo que más les gustó del juego?
- ¿Cómo se sintieron cuando sus compañeros los animaban?
- ¿Por qué es importante ser respetuoso y cuidar a los demás cuando jugamos?

XX. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

“¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?”	“¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?”
<ul style="list-style-type: none"> • • 	<ul style="list-style-type: none"> • •

Anexo:

