

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

“MERCEDES CABELLO DE CARBONERA”

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA
CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL
NIVEL INICIAL EN EL DISTRITO DE SAN ANTONIO –
MOQUEGUA**

TESIS

PRESENTADA POR LA BACHILLER:

TAYA HUAITA, Lizette Karen

Orcid: (<https://orcid.org/0009-0004-0321-7771>)

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACION
INICIAL**

ASESOR:

Prof. TEJADA HERRERA, Leandro Raúl

Orcid: (<https://orcid.org/0009-0009-1606-1653>)

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Estrategias de enseñanza aprendizaje en primera infancia

MOQUEGUA – PERU

2025

JURADO DICTAMINADOR

JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS
Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL EN EL DISTRITO DE SAN ANTONIO –
MOQUEGUA

PRESIDENTE (A): _____

MG. DAYSI NOEMI CUBA JIMÉNEZ

VOCAL: _____

DRA. DOMINGA CASTRO FARFÁN

SECRETARIO (A): _____

MG. YONI GABRIEL LAQUETICONA TINTAYA

Moquegua 17 de Setiembre del 2025

DEDICATORIA

Ante todo, quiero dedicar mi trabajo a nuestro padre celestial, que nos ha permitido llegar hasta aquí y tener una fantástica oportunidad de seguir una carrera, así como a mis padres, que siempre han creído en mis aptitudes y en la dedicación que asumí desde el principio.

Dedico este trabajo a mi madre, mi cónyuge y mis hijos, que han servido de base e inspiración para mi carrera académica.

AGRADECIMIENTO

Estoy agradecida a mi institución y a mis instructores, que supervisaron mis cinco años de preparación docente y me orientaron a diario sobre cómo mejorar.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MERCEDES CABELLO DE CARBONERA



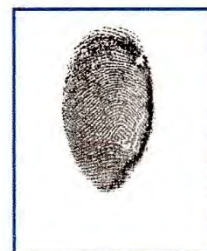
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR

Yo, **TAYA HUITA, LIZETTE KAREN**, egresada del programa de estudios de EDUCACIÓN INICIAL de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Mercedes Cabello de Carbonera, declaro bajo juramento que toda la información que acompañan la presente tesis titulada: **"JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL EN EL DISTRITO DE SAN ANTONIO – MOQUEGUA"**, es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la presente tesis:

- No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
- No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la EESPP Mercedes Cabello de Carbonera.

TAYA HUITA, LIZETTE KAREN
70298357



INDICE DE CONTENIDOS

JURADO DICTAMINADOR.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
INDICE DE CONTENIDOS	vi
INDICE DE TABLAS.....	ix
INDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCION.....	1
CAPITULO I.....	2
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....	2
1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.2. Formulación del problema.....	3
1.2.1. Interrogante general	3
1.2.2. Interrogantes especificas	3
1.3. formulación de objetivos.....	4
1.3.1. Objetivo General.....	4
1.3.2. Objetivos Específicos	4
1.4. Formulación de hipótesis	4
1.4.1. Hipótesis General	4
1.4.2. Hipótesis Específicos	4
1.5. Justificación e importancia del estudio	5
1.6. Limitación del estudio	6
CAPITULO II.....	7
MARCO TEORICO CONCEPTUAL.....	7
2.1 Antecedentes de estudio.....	7

2.2	Bases teóricas - científicas.....	9
2.3	Definición de términos.....	16
2.3.1	Definición de teórica.....	16
2.3.2	Definición Operativa.....	19
CAPITULO III.....		20
METODOLOGIA.....		20
3.1.	Tipo de investigación.....	20
3.2.	Diseño de investigación.....	20
3.3.	Población y muestra.....	20
3.3.1.	Población.....	20
3.3.2.	Muestra.....	21
3.4.	Variables de estudio.....	21
3.4.1.	Variable Independiente.....	21
3.4.2.	Variable Dependiente.....	21
3.4.3.	Operacionalización de Variables.....	22
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	23
3.5.1.	Técnica.....	23
3.5.2.	Instrumento.....	23
3.5.3.	Confiabilidad.....	23
3.5.4.	Validación.....	24
3.6.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	24
CAPITULO IV.....		27
PROGRAMA EXPERIMENTAL.....		27
4.1.	Descripción del Programa.....	27
4.2.	Objetivos de Programa.....	27
4.3.	Cronograma de Aplicación.....	28
4.4.	Cuadro de Competencias y capacidades.....	28
4.5.	Unidades Didácticas.....	30
4.5.1.	Actividades Desarrolladas.....	30

4.5.1.1.	Actividad N. 1 Me divierto jugando “El Gato y el Ratón”	30
4.5.1.2.	Actividad N. 2 Me divierto con el juego de las sillas.....	33
4.5.1.4.	Actividad N. 4 Me divierto jugando “La gallinita Ciega”	39
4.5.1.5.	Actividad N. 5 Me divierto jugando “Armado de torres”.....	42
4.5.1.6.	Actividad N. 6 Me divierto jugando “Ponle la cola al burro”.....	45
4.5.1.7.	Actividad N. 7 Me divierto jugando “Silla Caliente”	48
4.5.1.8.	Actividad N. 8 Me divierto jugando “Agua y cemento”.....	51
4.5.1.9.	Actividad N. 9 Me divierto jugando “Charada”	54
4.5.1.10.	Actividad N. 10 Me divierto jugando “Frutas al aire”	57
4.5.1.11.	Actividad N. 11 Me divierto jugando “Tres en raya”	60
4.5.1.12.	Actividad N. 12 Me divierto jugando “Tumba latas”	63
4.5.1.13.	Actividad N. 13 Me divierto jugando “La búsqueda del tesoro”.....	66
4.5.1.14.	Actividad N. 14 Me divierto jugando “Dibuja a ciegas”	69
4.5.1.15.	Actividad N. 15 Me divierto jugando “Carrera de huevos”.....	72
4.5.1.16.	Actividad N. 16 Me divierto jugando “La Cuerda”	75
CAPITULO V		78
RESULTADOS DEL ESTUDIO.....		78
5.1.	Presentación y Análisis de los Resultados	78
5.2.	Verificación de Hipótesis	82
5.3.	Discusión de resultados	88
CONCLUSIONES.....		91
RECOMENDACIONES		92
REFERENCIAS		93
ANEXOS.....		100

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Fiabilidad del Instrumento de Convivencia Escolar.....	23
Tabla 2. Resumen de los resultados de coeficiencia de validez por parte de los expertos	24
Tabla 3. Baremos de la Convivencia Escolar	25
Tabla 4. Frecuencias del Pre Test y Post Test de la Variable Convivencia Escolar	78
Tabla 5. Frecuencias del Pre Test y Post Test de la Dimensión Convivencia	79
Tabla 6. Frecuencias del Pre Test y Post Test de la Dimensión Relación	80
Tabla 7. Frecuencias del Pre Test y Post Test de la Dimensión Comportamiento	81
Tabla 8. Prueba de Normalidad de las Variables Juegos Tradicionales y Convivencia Escolar.....	82
Tabla 9. Prueba de T de Student para muestras emparejadas de la Variable Convivencia Escolar.....	82
Tabla 10. Prueba de T de Student para muestras emparejadas de la Dimensión Convivencia	84
Tabla 11. Prueba de T de Student para Muestras Emparejadas de la Dimensión Relación	85
Tabla 12. Prueba de T de Student para Muestras Emparejadas de la Dimensión Comportamiento	87

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Gráfica del Pre Test y Post Test de la Variable Convivencia Escolar	78
Figura 2. Gráfica del Pre Test y Post Test de la Dimensión Convivencia	79
Figura 3. Gráfica del Pre Test y Post Test de la Dimensión Relación.	80
Figura 4. Gráfica del Pre Test y Post Test de la Dimensión Comportamiento	81
Figura 5. Gráfica de T de Student (Dos Colas) de la Variable Convivencia Escolar.....	83
Figura 6. Gráfica de T de Student (Dos Colas) de la Dimensión Convivencia	84
Figura 7. Gráfica de T de Student (Dos Colas) de la Dimensión Relación.....	86
Figura 8. Gráfica de T de Student (Dos Colas) de la Dimensión Comportamiento	87

RESUMEN

La investigación sostuvo como objetivo, Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. En cuanto a la metodología, es de tipo aplicada con un diseño pre experimental, con un enfoque cuantitativa y la técnica de investigación fue una encuesta, el instrumento una ficha de observación de 20 ítems, para determinar los niveles de la variable convivencia escolar, los cuales se basaron en una escala tipo Likert de 3 alternativas. Mantuvo una población de 13 niños, y una muestra de tipo censal que abarco a toda la población. La estadística descriptiva del estudio mostro resultados coherentes, indicando que se alcanzaron niveles cambiantes del pre test al post test, que indicaron porcentajes que varió en un determinado tiempo del nivel inicio a un nivel logrado. En cuanto al contraste de la hipótesis los resultados fueron congruentes para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna de que existió una mejora significativa de la convivencia escolar al aplicar como estrategia didáctica los juegos tradicionales, por lo que la estadística inferencial, determinados por medio de la prueba del T de Student, indicaron un valor de $t= 16.662$ y una significancia bilateral del 0,000 con respecto al objetivo general. Se concluye que los juegos tradicionales aportan significativamente en la convivencia escolar.

Palabras claves: Convivencia escolar, juegos tradicionales, relación, comportamiento.

ABSTRACT

The objective of the research was to demonstrate at what level traditional games contribute to the improvement of school coexistence in 5-year-old children of the initial level in the district of San Antonio - Moquegua. As for the methodology, it is of an applied type with a pre-experimental design, with a quantitative approach and the research technique was a survey, the instrument was an observation sheet of 20 items, to determine the levels of the variable school coexistence, which were based on a Likert-type scale of 3 alternatives. It had a population of 13 children, and a census-type sample that covered the entire population. The descriptive statistics of the study showed coherent results, indicating that changing levels were reached from the pre-test to the post-test, which indicated percentages that varied in a given time from the initial level to an achieved level. Regarding the contrast of the hypothesis, the results were congruent to reject the null hypothesis and accept the alternative hypothesis that there was a significant improvement in school coexistence when applying traditional games as a didactic strategy, so that the inferential statistics, determined by means of the Student's t-test, indicated a value of $t= 16.662$ and a bilateral significance of 0.000 with respect to the general objective. It is concluded that traditional games contribute significantly to school coexistence.

Key words: school coexistence, traditional games, relationship, behavior.

INTRODUCCION

La investigación examinó el impacto que causa los juegos tradicionales en la formación infantil y cómo influye en la convivencia escolar, dado que el aprendizaje de los niños de la primera infancia aún se está formando, las estrategias son necesarias para su convivencia en el aula razón por la cual el estudio actual adopta este método. Es fundamental ver cómo se llevan los niños y niñas entre sí a esta edad, como es su interacción y cómo funcionan tanto de forma independiente como en grupo dentro de la misma aula. Además, los conocimientos de los niños se ven influidos por los juegos, lo que ayuda a los profesores a comprender las actitudes de los niños.

Las personas imitan instintivamente las pautas de comportamiento social, familiar y educativo con las que se encuentran. Por tanto, los adultos (profesores, padres u otros miembros de la familia) deben influir en el mundo que encuentran los estudiantes Si los padres no elogian a los niños por su buena conducta, es posible que sigan actuando así de forma habitual. Así pues, los niños deben emular todas las costumbres, valores y conductas que la sociedad considera esenciales para una cooperación armoniosa.

El presente estudio abarco a niños y niñas de cinco años del nivel inicial en el distrito de San Antonio, departamento de Moquegua, Perú. En primer lugar, se dio a conocer el impacto de los juegos tradicionales en la convivencia escolar, el cual es el nexa, para mejorar la convivencia escolar de los alumnos de cinco años, promoviendo así la reflexión y la toma de decisiones.

Capitulo I.- Se desarrolló el planteamiento del problema, formulación del problema, objetivo general y objetivos específicos, justificación e importancia y limitaciones del estudio.

Capitulo II.- Marco teórico, comprendió antecedentes investigativos que ofrecieron respaldo y sustento a la investigación, con las bases teóricas y sus definiciones teóricas correspondientes.

Capitulo III.- Se definió la metodología donde se proporciona el tipo y diseño de la investigación, por consiguiente, también abordará, la población, la muestra, técnica y herramienta que se empleará en la presenta investigación.

Capitulo IV.- Se desarrolló las acciones que se llevarán a cabo durante el periodo de investigación. Como los gastos financieros y cronogramas que intervendrán en el estudio.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento del problema

Dado que las capacidades como convivir, relacionarse y comportamiento se desarrollan gradualmente a una edad temprana, esta investigación adopta un enfoque crucial del proceso formativo. De este modo, influye directamente en el comportamiento de los niños y niñas a través de la convivencia, lo que constituye un elemento clave para alcanzar los objetivos de la educación infantil. Como resultado, las instituciones de educación temprana han estado trabajando ardua y continuamente para satisfacer las demandas del mundo moderno educativo. En la actualidad surgen distintas estrategias para sobrellevar diversas problemáticas, fomentando incrementar los niveles y mejorar la convivencia entre los niños.

De esta manera en el ámbito internacional, Mosquera et al. (2023) dentro de una institución educativa de Colombia, evidenció puntualmente tres dificultades que los niños presentaron, en un primer punto observó la inconveniencia en relacionarse entre ellos, siendo visible al momento de formar grupos de trabajo que termina en constante rechazo y disgusto. Otra necesidad visible que determinó es la presencia de distracción e influencia por medio de la tecnología, lo que dificulta un desarrollo de un comportamiento adecuado, y como último punto evidenció que estas influencias se ven caracterizados por una falta de respeto entre compañeros. Siendo limitada a una interacción de convivencia enriquecida entre los niños.

De la misma manera Martínez (2021) en un colegio educativo de México, muestra que los niños, tienen ciertas dificultades que afectan la convivencia, donde observó muy poca aplicación de los valores, y el compañerismo a la hora de compartir los materiales didácticos usados en clases, otro de los aspectos que encontró es la poca iniciativa para relacionarse, donde mostraron un comportamiento de una línea divisora en formar grupos entre niños y niñas, siendo perjudicial para el desarrollo dinámico e integrativo de una convivencia escolar sana y amena.

En el Perú, esta problemática no es ajena, al respecto Valdiviezo (2022) evidenció actitudes y conductas inadecuadas de los infantes en una institución educativa de Trujillo, que mostraron en el comportamiento y en las relaciones interpersonales dejando malas sensaciones al mismo tiempo un ambiente negativo en el aula, que resulta una convivencia deficiente en consecuencia se ve afectado en sensaciones de tristeza, miedo y una baja

autoestima. De la misma manera Cubas et al. (2021) constata en una Institución Educativa de Lambayeque, que los niños mostraron poca empatía entre ellos, muy poca comunicación y una tolerancia mínima que expresaban a través de los berrinches, a su vez contemplaron bajos niveles de solidaridad, poco respeto y compromiso al realizar las actividades diarias lo que desemboca en el comportamiento de una baja convivencia. Estos aspectos son inconvenientes de un desarrollo esperado de la convivencia que les permita alcanzar niveles altos de socializar a temprana edad siendo indispensable la convivencia en el crecimiento escolar.

Bajo este criterio en nuestra comunidad Taya (2024) observó la misma problemática en el aula del nivel inicial de 5 años en el distrito de San Antonio – Moquegua. Los niños y niñas del nivel inicial de 5 años presentaron un nivel bajo en convivencia escolar, evidenciando ciertas conductas y acciones que inciden negativamente en la convivencia escolar, entre ellas se reflejan al momento de compartir juguetes y útiles escolares, incumplir normas, actuar de manera inadecuada, un inadecuado compromiso, confianza, tener mal compañerismo y ser inquietos. A la luz de estos parámetros, se realizó un análisis y planteo estrategias para mejorar la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. Con los juegos tradicionales, los cuales permitirá una medición concreta y brinde información sobre el grado de mejora de convivencia escolar en los niños y niñas del nivel inicial de 5 años.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Interrogante general

- ¿En qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua?

1.2.2. Interrogantes específicas

- ¿En qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión convivencia en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua?
- ¿En qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión Relación en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua?
- ¿En qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión comportamiento en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua?

1.3. formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo General

- Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión convivencia en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.
- Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión Relación en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.
- Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión comportamiento en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

1.4. Formulación de hipótesis

1.4.1. Hipótesis General

- **H0:** La aplicación de los juegos tradicionales, no contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.
- **H1:** La aplicación de los juegos tradicionales, si contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

1.4.2. Hipótesis Específicos

Primera hipótesis específica

- **H0:** La aplicación de los juegos tradicionales, no contribuyen a la mejora de la dimensión Convivencia en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.
- **H1:** La aplicación de los juegos tradicionales, si contribuyen a la mejora de la dimensión Convivencia en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

Segunda hipótesis específica

- **H0:** La aplicación de los juegos tradicionales, no contribuyen a la mejora de la dimensión Relación en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua
- **H1:** La aplicación de los juegos tradicionales, si contribuyen a la mejora de la dimensión Relación en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

Tercera hipótesis específica

- **H0:** La aplicación de los juegos tradicionales, no contribuyen a la mejora de la dimensión Comportamiento en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.
- **H1:** La aplicación de los juegos tradicionales, si contribuyen a la mejora de la dimensión Comportamiento en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

1.5. Justificación e importancia del estudio

Los lineamientos establecidos por la "Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Mercedes Cabello de Carbonera" regulan el presente trabajo de investigación de estudio. En consecuencia, de acuerdo con este criterio los conceptos asociados a las variables "juegos tradicionales" y "convivencia escolar" definen temas que se desarrollan cada vez más en las aulas del centro de estudios y en el contexto de las instituciones educativas de educación inicial. Como resultado, se cuenta con suficiente información perteneciente a las variables de estudio que se toma como referencia; adicionalmente, generan información teórica nueva y actualizada que se suma al cuerpo de conocimientos y abre nuevas vías para futuras investigaciones enraizadas en los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en la educación inicial en niños y niñas de 5 años.

En cuanto al enfoque práctico, el trabajo de investigación se centra en describir el problema y citar fenómenos particulares del campo investigado. De este modo, el conocimiento adquirido a partir de los datos del estudio ayuda a interpretar con precisión la realidad y sobre esta base, se añaden observaciones adicionales para señalar áreas de mejora y perfeccionar aún más la realidad, convirtiendo la investigación en una herramienta para asesorar y comprender a los niños. A la luz de esto, es crucial discutir las acciones,

los comportamientos y las conductas como principios para el buen funcionamiento y el crecimiento continuo de los niños.

Se trata de averiguar el nivel de significancia que influye la variable juegos tradicionales que estudiamos, en la convivencia escolar, porque este estudio tiene un análisis metodológico de afinidad, que requiere un enfoque científico. En consecuencia, garantiza su estructura constitutiva y determina así el objeto de estudio de las variables. En este sentido, es evidente que nuestro estudio está estructurado metodológicamente de acuerdo con el procedimiento estándar de la investigación científica reconocida; demuestra confianza en los resultados previstos. Además, el estudio ofrece un alto nivel de seguridad y se ve limitado en su aplicación práctica por ideas estrictamente estadísticas.

Este proyecto de estudio es útil para la educación, ya que es necesario aportar conocimientos teóricos frescos y actualizados sobre mejorar la convivencia escolar por medio de juegos tradicionales, lo que será muy ventajoso para futuros investigadores educativos. Vela por el bienestar del alumnado y del profesorado, lo que potenciará el rendimiento del alumnado y favorecerá el desarrollo de un clima de convivencia positivo. Mientras que da a conocer a través de una ficha de observación, que nos permite recoger datos previos y posteriormente y tiene como finalidad generar sugerencias para potenciar la convivencia escolar en el aula y considerar la trascendencia de la misma, describe el hecho que se observa en la realidad y en el momento actual.

1.6. Limitación del estudio

Una limitación del trabajo investigativo ha sido localizar con precisión la información necesaria para cumplir los objetivos del estudio.

CAPITULO II

MARCO TEORICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de estudio

En este estudio se muestra brevemente los antecedentes que se han relacionado con las variables juegos tradicionales y convivencia escolar en el ámbito internacional.

Encarnación (2024) la autora desarrolló su trabajo de investigación en una institución educativa del nivel básico de Ecuador, que mantuvo como objetivo analizar como incide los juegos tradicionales sobre la convivencia escolar de institución de Loja, Ecuador. Que tuvo como alcance descriptivo y de tipo mixto, cuantitativo, donde considero 17 niños como muestra, que intervinieron con el instrumento aplicado de un test, que fue aplicado un pretest y un postest, dado la metodología estadística aplicada dando resultados de un 88% se encontraban en un nivel bajo de convivencia, empleado la aplicación estratégica de los juegos tradicionales le permitió evidenciar que disminuyo el 59%. Que les permitió llegar a la conclusión de que los juegos tradicionales influyen considerablemente en los aspectos de la convivencia escolar, como en la mejora de las relaciones interpersonales, que contribuyen a una comunicación asertiva. Mejorando en la colaboración de trabajo de equipo que se ve reflejado en el potencial del aprendizaje.

Jiménez et al (2024) en su trabajo de investigación desarrollado en una institución educativa de Colombia, afirmó que su objetivo es mejorar una convivencia sana desde la perspectiva de los juegos tradicionales. Metodológicamente empleado en la investigación fue de un enfoque cuantitativo, del tipo cuasiexperimental - descriptiva, que intervinieron de 35 estudiantes y 35 padres como muestra, empleó como técnica de la encuesta para recabar la información, bajo el contexto estadístico aplicó la prueba de T de Student con una sig. bil. Del 0.000 y un promedio del -0-69, con una desviación del 0.73 a su vez determinó la evidencia de asociación a través del chi-cuadrado, por lo que determinó concluir que existe una prevalencia entre ambas variables y una mejora de la intervención de los juegos tradicionales en la variable convivencia dando una importancia para resolver el problema del contexto.

En el contexto nacional para Mosquera (2023) En su investigación desarrollado en una institución preescolar de Cajamarca, plantea como objetivo, demostrar la relación entre las variables juegos tradicionales y el mejoramiento de las conductas de los infantes, este estudio sostuvo un enfoque metodológico cuantitativo – correlacional de tipo básica

descriptiva, mientras 55 niños y niñas constituyeron el grupo muestral. Dispuso como instrumento para recabar información una ficha de observación con escala Likert. En cuanto a la intervención estadística destinó la aplicación del Rho de Spearman, arrojaron los siguientes resultados, un nivel de significancia de $p = 0,000$, donde $p = 0,05$ ($p < \alpha$) y una correlación del (-0.663) lo que indica una media negativa. En consecuencia, determina aceptando la hipótesis alternativa (H_i) y rechazando la hipótesis nula, en conclusión, confirma que: que existe una relación significativa de mejoría de la conducta de los niños y niñas del preescolar.

Pajuelo (2023) su investigación se enfocó en un jardín de Trujillo, que presentó como objetivo principal el de determinar la incidencia que acapara los juegos cooperativos en la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años de un jardín. Se centró metodológicamente en una investigación de tipo aplicada – cuantitativo, con un diseño cuasi experimental. Mantuvo una población de 54 estudiantes, con una muestra de 39 infantes, el investigador consideró 2 secciones según su criterio, adjudicando a una parte el grupo de control y la otra parte fue atribuida al dinamismo de los juegos. Para reunir la información necesaria empleo un instrumento como la ficha de observación. Bajo estos criterios empleó la prueba estadística de U de Man Withney para contrastar su hipótesis planteada, mostrándole un resultado de un pre test un valor de $p=0.718$ siendo superior al 0.05, y un post test del valor $p=0.000$ por lo que le permite concluir y aceptar que los juegos influyen de manera significativa en la convivencia escolar de los niños y niñas del jardín.

Farro (2023) su estudio de investigación se centró en una institución educativa de Piura, con un objetivo general que engloba en determinar el grado de mejora la convivencia escolar de los niños a través de los juegos cooperativos. Su estudio estuvo centrado según la metodología de tipo aplicada – cuantitativo con un enfoque de nivel explicativo de diseño pre-experimental. Contrasta una población de 69 niños de 3, 4 y 5 años respectivamente y una muestra de 18 niños y niñas de 5 años, acogido por un muestreo no probabilístico. En cuanto al instrumento para recabar información empleo una lista de cotejos. Empleó una prueba estadística para analizar la data apropiada de los niños, con la prueba de wilcoxon donde pudo evidenciar un valor de $Z= -3.054$ y una sig. bil. Del 0.000 estando debajo del 0.05 lo que le permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna. Estos hallazgos le conducen a concluir que los juegos influyen de manera positiva mejorando de manera significativa la convivencia escolar de los niños de dicha institución.

Quispe et al. (2022) en su trabajo de investigación atribuye en una institución educativa del nivel inicial de Apurímac. Interpusieron como Objetivo, demostrar en qué grado los juegos tradicionales, como estrategia didáctica contribuyen a la mejora de la

convivencia escolar en los niños de cinco años, donde se utilizó un diseño pre-experimental utilizando la metodología descriptiva con una muestra de 19 alumnos, que presentaban dificultades de la variable convivencia escolar. Este grupo de niños recibió tratamiento en forma consecuente de los juegos tradicionales, así como unas evaluaciones de un pre y postest mediante el uso de un instrumento denominado lista de cotejo, el cual fue corroborado mediante la observación. Con base en los resultados obtenidos mediante el uso del instrumento planteado, emplearon la prueba de wilcoxon sumando resultados con una significancia donde $p=3.815 \times 10^{-6}$ siendo menor a 0.05, bajo los datos determinados concluyó que la aplicación de juegos tradicionales ayuda a mejorar la convivencia escolar en los niños de 5 años, fortaleciendo de esta manera la mejora de la convivencia escolar.

Sullca (2021) en su trabajo investigativo en una institución del nivel preescolar en Chupa, del departamento de puno, Perú atribuyeron como objetivo determinar el alcance de la influencia de los juegos tradicionales con respecto a la variable desarrollo personal y social de los niños y niñas de dicha institución, además la influencia en las dimensiones identidad, autonomía y convivencia. La investigación sostuvo de tipo aplicativo con diseño cuasiexperimental, que correspondió a un pre y post test a una muestra que determino a 20 niños de esta institución del nivel inicial, utilizo la técnica de la observación para recopilar la información contundente y veraz, para posteriormente analizar los datos empleo la prueba estadística del T de Student los datos basadas en esta prueba arrojaron resultados del valor de "p" es inferior a 0,05 (5%), el valor "t" de Student es igual a 10,983 y la diferencia de medias tiene un valor de 6,22. Estos resultados le permitió concluir la existencia significativamente de los juegos tradicionales son de mejora en el desarrollo personal y social de los niños y niñas que les permite desarrollarse de manera adecuada en el ámbito escolar y social.

2.2 Bases teóricas - científicas.

Los juegos Tradicionales

Ahmad et al. (2023) sostienen que los juegos tradicionales derivan de una diversidad cultural que protege la identidad cultural a nivel local de la misma manera pretende sobresalir a nivel nacional e internacional, muchos de estos juegos tienden a ofrecer la integración, siendo una herramienta pedagógica altamente utilizados en el ámbito educativo, ya que requieren desarrollar habilidades y fortalecer capacidades básicas a muy temprana edad.

Ardila (2022) afirma que está constituida por expresiones lúdicas, siendo parte de un conjunto cultural que permite identificar tradiciones y costumbres, que forman parte de

unas prácticas recreativas que fortalecen habilidades de dinamismo y socialización, que son parte de un contexto de aprendizaje por su valor sociocultural, que parte de la interacción social como un factor clave para la construcción del conocimiento que a su vez garantiza su pervivencia y herencia cultural de forma lúdica.

Ramos (2022) son prácticas lúdicas que favorecen su expresión de independencia en los niños que contribuyen en el desarrollo de sus habilidades y capacidades estimulando de forma asertiva sus comportamientos, de la misma manera adquieren conocimientos de las costumbres y cultura de su país y su región, estos juegos tradicionales sostienen y perduran por inmemorables tiempos que forman parte de un espacio importante de la vida humana, según su etapa de desarrollo formando su personalidad, que constituye un sello de identidad proporcionando a la educación como una de las principales estrategias para llamar la atención en los niños que emplea motivación, distracción y un desarrollo de sus habilidades y capacidades a su edad preescolar.

Jiménez et al. (2022) los juegos tradicionales que son practicados dentro de los espacios educativos, generan un ambiente muy favorable donde los niños pueden desarrollarse de forma amena y productiva, fortaleciendo sus vínculos y sus relaciones entre sus pares a un nivel cognitivo de promover una convivencia sana, que se avoca a crear ambientes positivos, induciendo a la participación y la creatividad, que fortalezca sus valores, estimulados y centrados en la socialización

De acuerdo Contreras (2022) en el ámbito educativo los juegos tradicionales constituyen un escenario lúdico idóneo para desarrollar habilidades y competencias de los niños, como uno de fines más importantes el de integrar de manera armónica, promoviendo una cultura e interponiendo valores con función de reafirmar la identidad, costumbres que se viene dando de generación en generación, contribuyendo a asumir roles, tanto de manera individual como colectiva.

Para Nanjari et al. (2021) hace referencia, que el juego es un componente clave de la convivencia, porque enseña a los niños a interactuar con los demás, a identificar sus sentimientos y a desenvolverse en escenarios del mundo real, al tiempo que incorpora conocimientos específicos de otras asignaturas.

Según Minedu (2010) enfatiza que, el juego acelera de forma natural los procesos evolutivos de desarrollo y aprendizaje. El juego es un comportamiento natural que comienza a una edad muy temprana. Un niño no necesita que le enseñen a jugar; sin embargo, para que el juego se desarrolle y se afiance, hay que crear un ambiente que lo favorezca.

Morera (2008) para la autora, el juego es un instrumento que fomenta y construye vínculos interpersonales independientemente de la raza, la edad, el sexo o el estatus social; también genera salud; ayuda a mejorar las habilidades motoras, cognitivas y emocionales; fomenta la creatividad, despierta la imaginación y desarrolla el sentido del ritmo; su objetivo es el bienestar personal; es un estímulo para liberar la tensión y la energía reprimidas y sirve como descanso de la rutina diaria.

Dimensiones de los juegos tradicionales

Juegos motores

Molina et al. (2021) se centran en las manifestaciones motrices, que favorece en el proceso de aprendizaje emocional, logrando escenarios de prácticas intensas de emociones, de la misma manera lo consideran una micro sociedad que conlleva normas, reglas y formas de interrelacionarse orientándolos a la conducta entre los participantes.

Galera (2020) se desprende de las actividades que impliquen movimientos corporales que sostiene un objetivo desarrollar actividad individual como grupal, que se adapta según las necesidades y capacidad de los niños que resulta en algunos beneficios como: mejorar el equilibrio y coordinación, destreza de la flexibilidad y agilidad, estimula tanto la imaginación como la creatividad, promueve la socialización, a su vez mejora la atención. Siendo estos puntos fundamentales para un desarrollo integro de un niño a temprana edad.

Juegos sociales

González (2021) abocado a la participación de la comunicación entre un grupo de niños con el rol de trabajar juntos. Donde aprenden a expresarse efectivamente, autorregulan sus comportamientos y sus emociones, buscan una solución de forma conjunta que les permite socializar incrementando la participación en expresar los roles de cada juego alcanzo el desarrollo de su personalidad

Nicolopoulou (2022) mencionan que son actividades que influyen a adquirir habilidades sociales, por medio de juegos cooperativos con el fin de eliminar presión de los participantes, sosteniendo una inclusión liberando la destreza a temprana edad que atribuya a crear compromiso cumpliendo normas, persistiendo la alegría y la satisfacción sin llegar a la agresión lesiones.

Juegos cognitivos

Benites et al. (2022) aseguran que es una estrategia que constituye en el tema pedagógico, para mejorar las habilidades de los estudiantes, que se basan en las destrezas intelectuales, centrándose en ejercitar la memoria, que influyen de manera directa en lo social, emocional y en lo creativo, lo que permite al niño ser un protagonista en el proceso de aprender.

Oltra et al. (2021) adoptan una validación empírica del reforzamiento sistemático con los juegos a los niños para reforzar sus estímulos, el entrenamiento de la respiración, el trabajo de relajación y emocional, donde se asumen roles y su inventiva, para mejorar sus conocimientos de la misma manera sus contingencias conductuales.

Juegos Simbólicos

Herrera et al. (2023) son criterios lúdicos que promueven el desarrollo motriz y cognitivo que permite activar diversas habilidades en los niños, centrándose en las habilidades intelectuales, emocionales que aborda los criterios de confianza, comprensión, respeto y responsabilidad. Que se ve reflejado a través de gestos u objetos que pretende emitirlos.

Sánchez (2022) lo determina como un tipo de actividad donde los niños juegan a realizar imitaciones de ciertas situaciones o circunstancias cercanas, de forma que pretenden conocer e involucrarse en el mundo que los rodea, empezando a interactuar con los demás niños sosteniendo una comunicación, formando lazos en la convivencia.

Convivencia escolar

Canaza et al. (2024) menciona que la convivencia es parte crucial en el desempeño de la sociedad, que sobresale en el campo educativo, que se ve enfrentando por dificultades por ciertos factores como las agresiones, aislamientos y en casos extremos violencia para ello es fomentar una inclusión y un ambiente de armonio desde una edad temprana donde se debe adoptar normas y abordar la importancia de las causas, enfatizando la interrelación de sus habilidades sociales creando panoramas restaurativas. En su convivencia, su comportamiento y su relación entre sus pares.

De acuerdo a Posso et al. (2023) enfatizan que forma parte del diseño curricular de manera directa tanto en la calidad de enseñanza y el bienestar educativo, de una forma de contextualizar desde la armonía y el respeto, sosteniendo una influencia en las relaciones interpersonales creando ambientes positivas y muy beneficiosos para el desarrollo educativo, formando decisiones de enseñar y cómo hacerlo, y abordar la

convivencia escolar contribuye a un avance del conocimiento inclusivo profundizando en la creación y el análisis de un currículo en promover convivencia educativa positiva.

Bustamante et al. (2022) Forman parte de las fuentes primordiales para el desarrollo de las instituciones educativas, que propician y buscan mantener esa interacción en la comunidad educativa general como estudiantes, docentes, padres de familia, a ello agrega el ámbito a desarrollar la habilidad de aprender a vivir juntos, siendo uno de los pilares de los valores que se desarrollan en la educación, evidenciándose en las buenas prácticas orientadas a una buena convivencia, que se debe integrar estas habilidades no solo en las escuelas sino más allá como en casa, padres e hijos, inculcando un respeto por los demás y respeto sobre uno mismo, diversificando la igualdad de derechos, la justicia, la equidad y la solidaridad que implique una visión transformadora en la educación, desde una edad temprana.

Gómez et al. (2022) afirman que es trascendental para la formación del ser humano con el fin de aspirar en integrarse de forma adecuada en la sociedad, donde opta mantener las relaciones armoniosas, desenvolverse adecuadamente en resolución de problemas, esto implica aceptar los derechos realizando acuerdos y normas, bajo estos criterios destaca los beneficios de fomentar una convivencia escolar en las escuelas y sobre todo en niños, siendo propicio acarrear las consecuencias negativas, formando pautas en eventos adversos como en la exclusión, el bullying, falta de participación, fallos normativos estos aspectos entorpecen al desarrollo de los niños, siendo pertinente promocionar, fomentar y desarrollar una forma positiva de convivencia escolar enraizada en los niños en su edad pre escolar focalizando la tarea educativa como un escenario de crear personas correctas.

Rodríguez (2021) argumenta la relevancia que la convivencia escolar es un pilar en el proceso educativo, siendo idóneo el aprender a vivir juntos, enfatizando la necesidad de transformar la violencia en las buenas prácticas cotidianas de convivencia, de promover la participación en toma de decisiones, el proceso de desarrollar valores, normas y una disciplina vinculado en las situaciones de expresión educativo, explorando las interrelaciones cotidianas, que se fomentan en trabajos en grupo, respetar el espacio entre compañeros.

De acuerdo a Aron et al. Según (2017) la convivencia escolar es un elemento esencial y potencial de la educación, que se desprende en 3 ejes, la primera de ellas es el aspecto de una visión educativa que se caracterizado en la identidad y la inclusión, que gesta en la toma de decisiones, la participación y sobre todo las responsabilidades derivadas, siendo estas esenciales para una convivencia, un segundo punto se refleja en

un clima de convivencia, ello abarca la responsabilidad de los actores involucrados en el ámbito escolar, estableciendo normas, un tercer punto son las relaciones y vínculos, que se centran en las interacciones entre los individuos que forman la comunidad escolar que se ven en las muestras de actitudes y comportamientos.

Según Ortega (2013) hace hincapié en que hay una serie de comportamientos para llevarse bien con la gente, entre ellos mostrarles respeto y aprender a exigir educadamente respeto para uno mismo. Estas actividades se apoyan en actitudes positivas por ambas partes. Del mismo modo, se basa en examinar los fundamentos de la convivencia escolar que inciden e influyen directamente en la aparición de la violencia escolar, que culmina en acoso o intimidación dentro del centro.

Según la Teoría científica de Hersh et al. (1984) durante los primeros años de vida, los niños captan los principios del comportamiento adecuado sin comprenderlos plenamente; en cambio, sus sentidos pueden dirigirlos. La capacidad de asumir papeles y aceptar puntos de vista distintos del propio empieza a desarrollarse en torno a los seis años. El joven no puede comparar sus deseos con los del otro a menos que sea capaz de representar el papel del otro.

En este contexto, Regader (2015) la teoría de Piaget sostiene un enfoque constructivista, poniendo un énfasis a la figura de aprender según el entorno, por lo que sostiene una percepción de las propias vivencias sujetas a la propia naturaleza. Esta teoría entiende a una reorganización de las estructuras cognitivas existentes a través de distintos momentos de los conocimientos aprendidos, estos esquemas mentales se ven relacionadas a las distintas maneras que interactuamos a medidas que crecemos e interactuamos en el entorno.

Dimensiones de la Convivencia Escolar

Convivencia

Cruz et al. (2024) sostienen el comprender la necesidad de un ordenamiento de valores, y el afán de que se conozcan entre sí, enfatizando elementos de la igualdad, la libertad y el bien común formando personas con sentido social desde pequeños, conllevándolos a la participación e integración de los valores que guiaran en su desarrollo educativo como social.

Para Hernández (2022) lo considera como una coexistencia pacífica como también física que se busca armonía en los pares al momento de juntar a los estudiantes en

determinado periodo, que es determinado entre el hogar y la escuela con el fin de enseñar el valor de las palabras respeto, empatía y tolerancia para una convivencia sana.

Relación entre compañeros

Castro (2023) es una interacción recíproca que se percibe entre dos o más estudiantes, siendo fundamental el empleo de la comunicación fluida y eficaz, donde se pretende mantener al margen el conflicto evitando las discusiones con ello aceptar la diversidad de opiniones, buscando el bienestar en el día a día mostrando empatía.

Pizarro et al. (2021) fundamenta que el ser humano busca poder interrelacionarse entre sí desde antes de desarrollar el habla, con gestos y movimientos corporales, siendo vital en el ámbito educativo la relación entre compañeros, donde difieren la cooperación, la amistad y un lazo de compañerismo estos aspectos permiten el crecimiento de integrarse a la sociedad, reforzándolo con la importancia de la comunicación, la empatía y una escucha activa.

Comportamiento escolar

Dworkin (2022) indica que el comportamiento escolar es la forma del comportamiento en un contexto educativo, ello incide en su participación en el aula de clases, la interacción entre estudiantes y docentes lo que se encuentra comprometido su aprendizaje, desde la asistencia y participación conllevando el manejo de conflictos a un nivel mínimo, ello indica que puede influir de manera positiva en la confianza y motivación de los estudiantes que se ven en los resultados académicos.

Meza et al. (2021) mencionan que en el contexto educativo el comportamiento abarca un conjunto de normas bajo el orden colectivo y la creación de hábitos de respeto en la comunidad educativa que lo constituye. Mostrando aspectos de adaptabilidad, conductas que se ven manifestados en la complejidad, la expresión de patrones negativos, su indisciplina, por lo que la vía primordial contrarrestar estos patrones, es estableciendo un sistema conveniente a la orientación de la aplicación de valores, reglas y el de respeto mutuo.

Niveles de convivencia escolar

Ascorra et al. (2021), en un contexto educativo sostienen en identificar una gestión de convivencia escolar, abordando un sistema escolar articulado de tres niveles, fomentando como clave el proceso de formar y mejorar la calidad educativa, adoptando un flujo de formación, siendo una bisagra para la mejora paulatina en cada nivel, estos niveles

se emplean de acuerdo a la intervención tanto del estado y el ministerio de educación que lo generan, que finalmente recaen para cumplirlas en las escuelas. Sosteniendo resultado de aprendizajes, cumplimientos de estándares y normas de una mejora continua.

2.3 Definición de términos

2.3.1 Definición de teórica

Juegos Tradicionales

Para Bentancourt (2022) los juegos tradicionales, son parte de las expresiones de ámbito cultural de los pueblos, que se manifiesta según su identidad, lugar, barrio, escuela. Que se ve relacionado con la tradición y transmitido de generación en generación. Que brindan un momento de diversión siendo idóneo para la sociedad pluricultural.

Para Almeida et al. (2020) lo definen como a aquellos juegos que han perdurado durante mucho tiempo, transmitiéndose de abuelos a padres, de padres a hijos, y así sucesivamente. Puede que hayan sufrido pequeñas modificaciones a lo largo del tiempo, pero su esencia se ha mantenido constante siendo determinante como raíces culturales. Son el tipo de juegos que no se encuentran en ningún libro ni en ninguna juguetería. Estos elementos cruciales están relacionados con los campos de la educación y el desarrollo infantil, ya que les damos cabida.

Juego

Simbaña et al. (2022) el juego es una actividad libre con un fin en sí mismo. Implica la libre acción y ocupación dentro de unos límites temporales, espaciales y espaciales predeterminados, así como la aceptación voluntaria de unas reglas. La actividad también va acompañada de una sensación de tensión y alegría, así como de una sensación de ser y estar diferente de la vida cotidiana.

García (2022) señala que es una herramienta primordial en el infante en aprender a compartir, respetar a aprender a ganar y perder, el juego fortalece sus expresiones motrices, tolerando límites de socializar manifestándose en emociones asimilando la realidad, es por ello desde una perspectiva educativa, el juego es una estrategia vital para el aprendizaje y el desarrollo de sus actitudes y aptitudes del niño.

Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito infantil

Para Alotaibi (2024) los juegos tradicionales ofrecen un amplio abanico de oportunidades como una herramienta potencial que influye en la enseñanza, integrando a los niños a una cultura de tradición y fortaleciendo el desarrollo a temprana edad, buscando

un beneficio de un ambiente de aprendizaje adecuado en los niños para que los docentes intervinientes aprovechen las ventajas de que sus niños los utilicen en clase. Donde destaca:

- Utilizar el conocimiento cultural
- Fomenta una relación amena entre el alumnado, la socialización y comunicación
- Favorece el incremento de conocimientos tales instrumentales como conceptuales
- Mejora la autoestima
- Y a su vez desarrolla la imaginación del infante
- Afianza la personalidad de los niños
- Es una herramienta inmejorable para el docente

Convivencia escolar

Para el MINEDU (2021) la convivencia escolar atribuye al constructo por medio de las relaciones interpersonales dentro de una comunidad educativa de manera cotidiana, en ello resalta la determinante del valor del respeto y una interacción pacífica que ayude a la integración de los estudiantes, poniendo un énfasis en las acciones, decisiones, valores y actitudes que reflejen en la calidad educativa. En consecuencia, la convivencia es una estructura comunitaria y dinámica que está sujeta a cambios a medida que lo hacen las interacciones de los actores a lo largo del tiempo y no algo estático.

Gestión de la convivencia escolar

Para el MINEDU (2023) es el constructor de ciertos vinculo que aseguran la educación, de tal forma eliminar la discriminación y la violencia, siendo indispensable para generar una convivencia con experiencias positivas, que formen parte de la base valores como la responsabilidad, la justicia y sobre todo solidaridad, siendo principios idóneos para fomentar una vida democrática y armoniosa en la convivencia escolar, que se pretende gestar ciertos puntos como:

- Generar buenas condiciones para el desarrollo de la comunidad educativa, basado en el respeto de los derechos e indiferencias, valorando la diversidad cultural con normas de responsabilidad y rechazo en absoluto de la discriminación y violencia.
- Consolidad las instituciones como un ente protector y seguro de libre violencia o ponga en riesgo la integridad física, psicológicamente y sexual, que afecte en el desempeño de sus aprendizajes.

- Fomentar una participación activa de los estudiantes de distintos niveles estableciendo normas y medidas que contribuyan en la orientación de la formación tanto ética como ciudadana.

Niveles de logros

De acuerdo a ríos (2021) que la escala de calificación en educación básica se centra en una escala de calificación de tres niveles:

- En Inicio: Cuando el estudiante presenta dificultades para desarrollar sus actividades y comportarse en clases, necesitando la intervención y el acompañamiento del docente y seguir su ritmo de aprendizaje.
- En proceso: Cuando el estudiante demuestra determinación en lograr sus actividades, requiere el acompañamiento del docente de un tiempo razonable.
- Logrado: El estudiante demuestra evidencias de logro, en el tiempo programado por parte del docente.

Institución Educativa

Klosky (2022) define a las instituciones educativas como lugares de formar y elaborar cultural educativa. El reto de crecimiento existencial, intelectual e interpersonal de todos los individuos implicados en la institución, así como su singularidad diferencial, todas las partes implicadas deben colaborar en el desarrollo continuo tanto estudiantes y docentes, ello sostiene de una infraestructura, recursos para brindar educación y un sistema de reglas y normas que esto garantice la calidad de las instituciones educativas.

Valores educativos

Contreras (2021) son pilares morales enfocados en la conducta, su propósito es orientar a un desarrollo ético educativo y frente a la sociedad entre ellas se tiene algunos valores que se resaltan como la responsabilidad, respeto, solidaridad, honestidad Tolerancia, justicia, empatía, generosidad, algunos de los valores más importantes que benefician al desarrollo educativo incidiendo en su crecimiento personal como social, con el fin de cultivar buenas personas comprometidas a un desarrollo social de armonía.

Normas de convivencias

MINEDU (2022) son instrumentos que pretenden facilitar de manera adecuada la implementación de un funcionamiento y dinamización de la convivencia escolar, con el fin de promover un comportamiento positivo, su proceso de constructo se basa al inicio de

cada año y se toma aspectos más resaltantes para identificar lo positivo y negativo con el fin de formular normas que ayuden a superar lo negativo y fortalecer lo positivo, estas normas puede ser reformuladas o modificadas según la visibilidad del comportamiento.

2.3.2 Definición Operativa

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellos pasatiempos para niños que se transmiten de generación en generación, cambiando para adaptarse a las necesidades de los tiempos, pero permaneciendo básicamente iguales. Son juegos exclusivos de una cultura o tradición concreta, aunque con frecuencia son universales.

Convivencia escolar

Es el conjunto de vínculos interpersonales que se desarrollan en igualdad de condiciones y con respeto a los derechos y distinciones de los demás entre todos los actores que forman parte de una institución educativa alumnos, profesores, directores, padres y otros conforma la convivencia escolar. Sus dimensiones; convivencia, relación y comportamiento.

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Tipo de investigación

Con referencia al tipo de investigación fue de tipo aplicada, al respecto Arias (2021) precisa que se apoya en el tipo básico, por lo que las bases teoría abarca en detallar el problema y resolverlo, basado en los hallazgos que se planteó como soluciones en el objetivo de la investigación, por consiguiente el estudio tiene un alcance explicativo Arias (2021) se caracteriza por entablar una causa y un efecto por lo que se manipula para medir una de las variables. De acuerdo al enfoque investigativo mantuvo de tipo cuantitativo, Vizcaíno et al. (2023) permite recopilar la información en valores medibles para posterior analizar en datos numéricos con el fin de la intervención estadística.

3.2. Diseño de investigación

La presente investigación presenta un diseño pre experimental, para Arias (2021) este diseño se caracteriza por un grupo ya organizado con anterioridad, a este grupo se determina (grupo experimental) y se aplica un pre-test y un post-test determinados en 2 tiempos diferentes (antes y después del tratamiento).

G.E: O1 → X → O2

Donde:

G.E: Grupo experimental niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E.I N° 367 San Carlos del Distrito de San Antonio – Moquegua, 2023

O1: Pre-test antes de la aplicación de los juegos tradicionales

X: Aplicación de los Juegos Tradicionales

O2: Post-test después de la aplicación de los juegos tradicionales

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

En relación a la población de nuestra investigación sostuvo a 13 niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. De acuerdo a Arias (2021) la población abarca a todos los elementos que se enfoca la investigación.

3.3.2. Muestra

Al respecto de la muestra, para Arias (2021) es una parte de la población que es vinculado al desarrollo del estudio investigativo. En concordancia a ello, muestra investigación se empleará un muestreo de tipo censal; ya que se cuenta con una población no muy numerosas y se empleará a los 13 niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua

3.4. Variables de estudio

3.4.1. Variable Independiente

Juegos tradicionales

Para Bentancourt (2022) los juegos tradicionales, son parte de las expresiones de ámbito cultural de los pueblos, que se manifiesta según su identidad, lugar, barrio, escuela. Que se ve relacionado con la tradición y transmitido de generación en generación. Que brindan un momento de diversión siendo idóneo para la sociedad pluricultural. Sus dimensiones son: Juegos motores, juegos sociales, juegos cognitivos y juegos simbólicos.

3.4.2. Variable Dependiente

Convivencia escolar

Para el MINEDU (2021) la convivencia escolar atribuye al constructo por medio de las relaciones interpersonales dentro de una comunidad educativa de manera cotidiana, en ello resalta la determinante del valor del respeto y una interacción pacífica que ayude a la integración de los estudiantes, poniendo un énfasis en las acciones, decisiones, valores y actitudes que reflejen en la calidad educativa. En consecuencia, la convivencia es una estructura comunitaria y dinámica que está sujeta a cambios a medida que lo hacen las interacciones de los actores a lo largo del tiempo y no algo estático. Sus dimensiones son: convivencia, relación y comportamiento.

3.4.3. Operacionalización de Variables

Variable	Definición teórica	Dimensiones	Indicadores	Definición Operacional
Juegos Tradicionales	Para Bentancourt (2022) los juegos tradicionales, son parte de las expresiones de ámbito cultural de los pueblos, que se manifiesta según su identidad, lugar, barrio, escuela. Que se ve relacionado con la tradición y transmitido de generación en generación y que brindan un momento de diversión siendo idóneo para la sociedad pluricultural.	Juego Motor	<ul style="list-style-type: none"> • El gato y ratón • Carrera de huevos. • Frutas al aire • Jalar la cuerda • Tres en raya 	Se empleará Juegos Tradicionales
		Juego Social	<ul style="list-style-type: none"> • Juguemos en el bosque • Agua y cemento • Juego de sillas • Tumba latas 	
		Juego Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Armado de Torres • Silla Caliente • Charada • Gallinita ciega 	
		Juego Simbólico	<ul style="list-style-type: none"> • Ponle la cola al burro • Búsqueda del tesoro • Dibuja a ciegas 	
Convivencia Escolar	Para MINEDU (2021) la convivencia escolar atribuye al constructo por medio de las relaciones interpersonales dentro de una comunidad educativa de manera cotidiana, en ello resalta la determinante del valor del respeto y una interacción pacífica que ayude a la integración de los estudiantes, poniendo un énfasis en las acciones, decisiones, valores y actitudes que reflejen en la calidad educativa.	Convivir	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción con compañeros. • Comunicación • Confianza • Cooperación 	Se aplicará una Ficha de Observación pre test y un post test, para conocer el nivel.
		Relacionarse	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidad Sociales • Persistencia 	
		Comportamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto • Compromiso 	

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnica.

En cuanto a la técnica, la investigación se avoca a una observación no participante. Para Arias (2021), esta técnica se caracteriza que el investigador observa sin participar en el estudio, lo que permite que los individuos sigan realizando sus actividades, lo que permite ver sus comportamientos con una observación directa.

3.5.2. Instrumento

El instrumento planteado fue una ficha de observación, sobre ello Arias (2021) lo determina como un instrumento de medición de un objeto en específico de situaciones preestablecidas.

Al respecto la presente investigación adoptó el instrumento ya estructurado por Taya Huaita, Lizette Karen (2024) de su trabajo investigativo titulado “convivencia escolar en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio -Moquegua. El trabajo de investigación fue presentado en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Mercedes Cabello de Carbonera” para optar el grado de bachiller en Educación.

El instrumento estuvo constituido por 20 items, bajo el criterio de una escala de tipo Likert de 3 valores.

3.5.3. Confiabilidad

En trascendencia de confiabilidad se determinó por medio de la ejecución del alfa de Cronbach, para Medina et al. (2023) demuestra el resultando de una medida de fiabilidad con respecto al instrumento aplicado mediante una prueba piloto con ello amparando la estabilidad y consistencia del instrumento.

Tabla 1.

Fiabilidad del Instrumento de Convivencia Escolar

Alfa de Cronbach	N de elementos
.917	20

Nota: Extraído del trabajo investigativo de Taya Huaita, Lizette Karen (2024)

Utilizando el SPSS V.29, el coeficiente alfa de Cronbach resultó ser de 0,917. Según su argumento, tiene una “fiabilidad aceptable” porque se sitúa en el rango en torno a la unidad, lo que denota una gran fiabilidad para utilizar el instrumento.

3.5.4. Validación

En cuanto a su validación, se sujetó por medio del juicio de 3 profesionales expertos de la E.E.S.P.P. “Mercedes Cabello de Carbonera. Medina et al. (2023) afirma que es la manera de evaluar su garantía en cuanto a su confiabilidad y mostrar la precisión antes de la aplicación del instrumento en el estudio.

Tabla 2.

Resumen de los resultados de coeficiencia de validez por parte de los expertos

Ítems	Puntuación Total	Media de elementos	Puntuación Máxima	Coeficiencia de Validez del Contenido	Error asignado a Cada Ítem	Coeficiente de Validez de Contenido Total
1	15	5	5	1	0.037	0.963
2	15	5	5	1	0.037	0.963
3	13	4.33	5	0.87	0.037	0.830
4	15	5	5	1	0.037	0.963
5	13	4.33	5	0.87	0.037	0.830
6	15	5	5	1	0.037	0.963
Coeficiente de Validez de Contenido Total						0.919

Nota: Extraído del trabajo investigativo de Taya Huaita, Lizette Karen (2024)

Estos resultados avocaron a que la herramienta de la ficha de observación tenga pruebas suficientes para ser válida, con un coeficiente de validez global de 0,919, que se aproxima a 1.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el análisis de los datos se empleará el programa informático SPSS V29. Para evaluar los datos recogidos por el instrumento (ficha de observación) y proporcionar resultados coherentes, también se pondrá en ejecución del Microsoft Excel para el tratamiento y análisis de los datos. Para codificar los datos se empleará estos dos programas tanto en la estadística descriptiva e inferencial, por medio de pruebas estadísticas.

Análisis de datos

Para medir la variable de la investigación, la convivencia escolar se utilizó una ficha de observación con 20 ítems. Estos ítems correspondían a cada dimensión propuesta en el estudio: la dimensión convivencia (10 ítems), la dimensión relación (5 ítems) y la

dimensión comportamiento (5 ítems). Bajo el criterio de una escala Likert de 3 puntos las mismas que estuvieron vinculadas a un valor ordinal con como: Nunca (1), A veces (2) y Siempre (3). De acuerdo a lo establecido se elaboró la escala de intervalos de baremos, que demostraron en qué nivel se encuentran los niños según el intervalo desarrollado que figura a continuación.

Tabla 3.

Baremos de la Convivencia Escolar

VAR/DIM	Niveles		
	Inicio	Proceso	Logrado
Var. Convivencia Escolar	20 - 33	34 - 46	47 - 60
Dim. Convivencia	10 - 16	17 - 23	24 - 30
Dim. Relación	5 - 8	9 - 11	12 - 15
Dim. Comportamiento	5 - 8	9 - 11	12 - 15

Nota: En la tabla 3 se muestra los rangos establecidos para cada uno de los niveles

FICHA TÉCNICA

A. Nombre:

Pre test y post test de Convivencia Escolar

B. Objetivos:

El siguiente test tiene como finalidad demostrar que la aplicación de los juegos tradicionales, mejora significativamente la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua

C. Autor:

Taya Huita, Lizette Karen

D. Adaptación:

Adaptado por Taya Huita, Lizette Karen

E. Administración:

F. Duración: 30 Minutos

G. Sujetos de aplicación:

niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

H. Técnica

Ficha de Observación

I. Puntuación y escala de calificación:

PUNTUACIÓN NUMÉRICA	RANGO O NIVEL
1	NUNCA = INICIO
2	AVECES = PROCESO
3	SIEMPRE = LOGRADO

J. Técnica de Procesamiento y Análisis de Datos.

IBM SPSS Software 29.0 y Excel

CAPITULO IV

PROGRAMA EXPERIMENTAL

4.1. Descripción del Programa

En secuencia a un programa experimental Hassan (2024) lo define como una estructura para evaluar y explorar una relación de causa y efecto mediante la aplicación de este programa sobre la variable, refiriéndose a un proceso de planificación para probar una hipótesis tratando con condiciones cuidadosas los factores de cambio de la variable dependiente. En esta investigación estuvo vinculada a un diseño pre experimental, que se desarrolló con 9 niños y 4 niñas de 5 años de la I.E.I. 367 San Carlos en el distrito de San Antonio en la ciudad de Moquegua, 2023, departamento de Moquegua, Perú.

En base al programa experimental, estuvo orientando en la aplicación de sesiones de aprendizaje usando el área personal social con actividades donde se reflejan los juegos tradiciones siguiendo un cronograma de aplicación al culminar la ejecución del programa se volvió a evaluar bajo la ficha de observación.

Para Gasim (2020) los juegos desempeñan un papel esencial en el desarrollo de la mente y el aprendizaje de los niños, siendo un método lúdico de enseñanza eficaz que otorga a los niños la integración de personalidad y formación preescolar.

Objetivos de Programa

Objetivo General

Demostrar que, con la aplicación de los juegos tradicionales, mejora significativamente la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

Objetivos específicos

- Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión convivencia en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.
- Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión Relación en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.
- Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión comportamiento en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

4.2. Cronograma de Aplicación

Miércoles 8 de noviembre	Jueves 9 de noviembre	Viernes 10 de noviembre	Martes 14 de noviembre	Miércoles 15 de noviembre
El gato y el ratón	El juego de las sillas	Juguemos en el bosque	La gallinita ciega	Amado de torres
Jueves 16 de noviembre	Viernes 17 de noviembre	Martes 21 de noviembre	Miércoles 22 de noviembre	Jueves 23 de noviembre
Ponle la cola al burro	La silla caliente	Agua y cemento	Charada	Frutas al aire
Viernes 24	Martes 28 de noviembre	Miércoles 29 de noviembre	Jueves 30 de noviembre	Viernes 1 de diciembre
Tres en raya	Tumba latas	La búsqueda del tesoro	Dibuja a ciegas	La cuerda

4.3. Cuadro de Competencias y capacidades

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos. 	<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. 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>

4.4. Unidades Didácticas

4.4.1. Actividades Desarrolladas

4.4.1.1. Actividad N. 1 Me divierto jugando “El Gato y el Ratón”

ACTIVIDAD Nº 01

ME DIVIERTO JUGANDO “EL GATO Y EL RATON”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPOSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas convivan y se relacionen entre sus pares jugando un juego tradicional a la vez respeten las normas establecidas para el juego.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Propone normas e interactúa con sus pares al participar en el juego propuesto.	Realiza el juego respetando los acuerdos preestablecidos.	Ficha de observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>Organización y motivación</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>Organización y Motivación</p> <p>Me disfrazo de gato y con un ratón de peluche en mis manos luego invito a los niños a sentarnos en asamblea y les contare un pequeño cuento del juego indicando cuales son los personajes del juego.</p> <p>Para ello he traído unas vinchas de GATO Y EL RATÓN personajes del cuento.</p> <p>Recojo De Saberes Previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan? • ¿Cuáles son los personajes del juego? • ¿Podremos realizar un juego con este material? • ¿Quiénes conocen como se realiza el juego? • ¿Este juego tendrá reglas? <p>Problematización</p> <p>Para este juego que normas o acuerdos podemos crear o proponer.</p> <p>Propósito</p> <p>Tener en cuenta las normas claras para realizar el juego del gato y ratón.</p>
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>Problematización</p> <p>Soy el gato "Gabino" y tengo mucha hambre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué puedo comer? • ¿Dónde puedo conseguir mi alimento? • ¿Se necesita para dar inicio al juego? • ¿Qué acuerdos debemos tener en cuenta para la hora del juego? • ¿Se podrá realizar el juego sin los acuerdos? <p>Búsqueda y/o análisis de la información</p> <p>Presento una ruleta con diversos juegos cada uno con su respectiva explicación.</p> <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <p>Dialogamos con los niños sobre cuáles serán los acuerdos para realizar este juego y los anotamos en nuestro cuadro de acuerdos.</p>

		Nombre del juego:	
		Acuerdos	Participantes
		1.	
		2.	
		3.	
		<p>Posteriormente explicare como se realiza el juego y escogerán quien de los niños será el gato y quien el ratón en este juego se quiere trabajar el compañerismo entre los estudiantes.</p> <p>Explicación del juego: Mientras cantamos la canción, el ratón correrá puede correr por dentro de la ronda y salir por entre los brazos de los otros que forman el círculo. El gato le tiene que perseguir para poder cogerlo, pero los que forman en la ronda son aliados del ratón y bajarán los brazos para no dejar pasar al gato.</p> <p>Para verificar que hayan comprendido el juego realizare preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo inicia el juego? • ¿Qué debe hacer el gato? • ¿Qué debe hacer el ratón? • ¿Qué debemos hacer los demás que estamos en el círculo? • ¿Como termina el juego? <p>Con los niños acordamos que debemos respetar los acuerdos que anotamos en la pizarra caso contrario el juego terminara para todos.</p> <p>Luego nos dirigimos al patio para dar inicio a la actividad.</p>	
CIERRE	Evaluación	<p>Para finalizar invitamos a los niños a sentarse en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Como se llama el juego que realizamos hoy? • ¿cómo se sintieron al realizar este juego? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?, ¿por qué? • ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? • ¿Qué pasaría si no tenemos acuerdos para el juego? • ¿Qué otra norma nos hubiera ayudado? 	

F. Susana Comera
DOCENTE DE AULA

4.4.1.2. Actividad N. 2 Me divierto con el juego de las sillas

ACTIVIDAD Nº 02

ME DIVIERTO CON EL JUEGO DE LAS SILLAS

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego tradicional de las sillas respetando los acuerdos previamente establecidos para mejorar la convivencia.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación Cuaderno de campo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>Organización y motivación</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>Organización y Motivación</p> <p>Nos sentamos en asamblea y les contare una anécdota a los niños.</p> <p>Niños les cuento que el fin de semana me invitaron a una fiesta y ahí el payaso realizado muchos juegos y en uno de ellos me saco a participar, era el juego de las sillas me divertí mucho pero no logre ganar el juego.</p> <p>Recojo De Saberes Previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A dónde me fui el fin de semana? • ¿A que jugué en la fiesta? • ¿Ustedes saben cómo se juega? <p>Problematización</p> <p>¿Sera posible que nosotros podamos realizar el juego aquí en el jardín?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños hoy vamos a jugar el juego de las sillas.</p>
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>Problematización</p> <p>Niños si vamos a jugar el juego de las sillas ¿cómo podemos empezar?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Que se necesita para dar inicio al juego? • ¿Qué acuerdos debemos tener en cuenta para la hora del juego? • ¿Se podrá realizar el juego sin los acuerdos? <p>Búsqueda y/o análisis de la información</p> <p>Presentare tarjetas con diferentes imágenes de los juegos en donde ellos deberán ubicar el juego que creen que vamos a realizar.</p> <p>Explicación del juego: Al sonido de la música, los participantes deben caminar a paso ligero alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la música. Lo pueden hacer bailando. - Al momento que pare la música, cada persona intentará sentarse en una de las sillas, y quien se quede sin sentarse quedará eliminado.</p>

		<p>Para verificar que hayan comprendido el juego realizare preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo inicia el juego? • ¿Qué deben hacer los participantes? • ¿Qué sucede con el participante que se queda parado y sin silla? • ¿Qué debemos hacer con la silla que sobra? • ¿Como termina el juego? <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <p>Dialogamos con los niños sobre cuáles serán los acuerdos para realizar este juego y los anotamos en nuestro cuadro de acuerdos.</p> <table border="1" data-bbox="783 741 1437 943"> <tr> <td>Nombre del juego:</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Acuerdos</td> <td>Participantes</td> <td>Materiales</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Con los niños acordamos que debemos respetar los acuerdos que anotamos en el papelote caso contrario el juego terminara para todos.</p> <p>Luego nos dirigimos al patio para dar inicio a la actividad y una vez terminado el juego.</p>	Nombre del juego:			Acuerdos	Participantes	Materiales	1.			2.			3.		
Nombre del juego:																	
Acuerdos	Participantes	Materiales															
1.																	
2.																	
3.																	
CIERRE	Evaluación	<p>Para finalizar invitamos a los niños a sentarse en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿ Como se llama el juego que realizamos hoy? • ¿ cómo se sintieron al realizar este juego? • ¿ Con que otro objeto podemos realizar este juego? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?, ¿por qué? • ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? • ¿Las normas que propusimos nos sirvieron para el juego? • ¿Qué otra norma nos hubiera ayudado? • ¿Qué pasaría si durante el juego no hay normas? 															

F. Susana Cornejo
 DOCENTE DE AULA

4.4.1.3. Actividad N. 3 Me divierto jugando “Juguemos en bosque”

ACTIVIDAD Nº 03

ME DIVIERTO JUGANDO “JUGEMOS EN EL BOSQUE”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPOSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego del bosque respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos y mejorando su convivencia escolar.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Se relaciona con su entorno y propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación Cuaderno de campo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>Organización y motivación</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>Organización y Motivación</p> <p>Nos sentamos en asamblea y me presentare con una máscara de lobo. Hola niños yo soy el lobo, pero no soy feroz, soy un lobo muy amigable y que hoy quiero jugar con todos ustedes un juego muy popular que se llama juguemos en el bosque.</p> <p>Recojo De Saberes Previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se llama el personaje que presente? • ¿Cómo es el lobo? • ¿A qué quiere jugar el lobo? <p>Problematización</p> <p>Para este juego que acuerdos o normas podemos crear o proponer.</p> <p>Propósito</p> <p>Respetar y cumplir las normas para el juego tradicional "Juguemos en el bosque"</p>
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>Problematización</p> <p>Niños soy el Lobo "Jacob" y quiero nuevos amigos para jugar y divertirme mucho, pero ¿cómo podemos empezar a realizar el juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A que quedra jugar el lobo? • ¿Qué acuerdos debemos tener en cuenta para la hora del juego? • ¿Se podrá realizar el juego sin los acuerdos? <p>Búsqueda y/o análisis de la información</p> <p>Para saber que juego podemos realizar con el lobo, presentare un cubo en donde deberán encontrar el juego que vamos a realizar y daré una breve explicación del juego</p> <p>Explicación del juego: Uno de los niños será el lobo y los demás en roda cantaremos juguemos en el bosque mientras que el lobo no está ¿Lobo estas? Y el lobo responde una acción que desea realizar, por ejemplo: me estoy peinando, seguidamente siguen cantando hasta que llegue el momento en el lobo dice: allá voy y comienza a correr y atrapar a los que pueda.</p>

		<p>Para verificar que hayan comprendido el juego realizare preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo inicia el juego? • ¿Cuántos participantes debe tener el juego? • ¿Qué deben hacer los participantes? • ¿Qué es lo que debe hacer el lobo? • ¿Qué debemos hacer los que estamos en la ronda? • ¿Como termina el juego? <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <p>Dialogamos con los niños sobre cuáles serán los acuerdos para realizar este juego y los anotamos en nuestro cuadro de acuerdos</p> <p>Con los niños acordamos que debemos respetar los acuerdos que anotamos en el cuadro caso contrario el juego terminara para todos.</p> <p>Luego nos dirigimos al patio para dar inicio a la actividad y una vez terminado el juego.</p> <p>Regresamos al aula y dibujaran lo que más les gusto de esta actividad.</p> <table border="1" data-bbox="767 996 1396 1182"> <tr> <td>Nombre del juego:</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Acuerdos</td> <td>Participantes</td> <td>Materiales</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Nombre del juego:			Acuerdos	Participantes	Materiales	1.			2.			3.		
Nombre del juego:																	
Acuerdos	Participantes	Materiales															
1.																	
2.																	
3.																	
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación</p>	<p>Para finalizar invitamos a los niños a sentarse en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Como se llama el juego que realizamos hoy? • ¿cómo se sintieron al realizar este juego? • ¿Con que otro objeto podemos realizar este juego? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?, ¿por qué? • ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? • ¿Qué pasaría si durante el juego no hay acuerdos? • ¿Las normas que propusimos nos ayudaron para el juego? 															

F. Sousa Cornejo
DOCENTE DE AULA

4.4.1.4. Actividad N. 4 Me divierto jugando “La gallinita Ciega”

ACTIVIDAD N° 04

ME DIVIERTO JUGANDO “LA GALLINITA CIEGA”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego de la gallinita ciega que es un juego tradicional respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos y mejorando su convivencia escolar.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Se relaciona con su entorno y propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>Organización y motivación</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>Organización y Motivación</p> <p>Nos sentamos en asamblea en donde presento un títere de gallina y cantare la canción de la gallina turuleca.</p> <p>Recojo De Saberes Previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De quién nos habla la canción? • ¿Cómo está la gallina? • ¿Qué hace la gallina? <p>Luego presentare la silueta de una gallina con los ojos vendados y preguntare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan? • ¿Como creen que se llame esta gallina? <p>Problematización</p> <p>¿Sera posible que nosotros podamos caminar y jugar con una venda en los ojos como esta gallina?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños hoy vamos a jugar "La gallinita ciega"</p>
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>Problematización</p> <p>Niños como podemos empezar a realizar el juego ¿Alguien lo ha jugado alguna vez? ¿Dónde?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Que se necesita para dar inicio al juego? • ¿Qué acuerdos debemos tener en cuenta para la hora del juego? • ¿Se podrá realizar el juego sin los acuerdos? <p>Búsqueda y/o análisis de la información</p> <p>Presentare a los niños diversas tarjetas con juegos como propuesta en donde deberán ubicar y encontrar el juego que vamos a realizar.</p> <p>Con este juego en este juego los niños aprenden el significado de la cooperación en grupo, en seguir los movimientos en base a los sonidos que va tomando el participante principal. Los demás no pueden indicar su posición, pero harán ruidos para ayudar a la agudeza auditiva-motora y a forjar vínculos con los demás.</p>

4.4.1.5. Actividad N. 5 Me divierto jugando “Armado de torres”

ACTIVIDAD N° 05

ME DIVIERTO JUGANDO “ARMADO DE TORRES”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos y mejorando su convivencia escolar.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Se relaciona con su entorno y propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>Organización y motivación</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>Organización y Motivación</p> <p>Nos sentamos en asamblea y les contare a los niños que el mes pasado me invitaron a un cumpleaños y la animadora me hizo participar en armar una torre con vasos y ¿qué creen? Gane me gane una sorpresa y me puse muy contenta.</p> <p>Recojo De Saberes Previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A dónde me invitaron el mes pasado? • ¿Qué jugué ahí? • ¿Alguna vez han armado torres con vasos? ¿Cómo les fue? <p>Problematización</p> <p>¿Será posible que nosotros podamos jugar ese juego aquí en nuestra aula? ¿Cómo podríamos hacerlo?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños hoy vamos a jugar "Armado de torres"</p>
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>Problematización</p> <p>Presentare dos grupos de vasos de diferentes colores y preguntare a los niños de que manera podemos empezar a realizar el juego ¿Alguien lo ha jugado alguna vez? ¿Dónde?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Que se necesita para dar inicio al juego? • ¿Qué acuerdos debemos tener en cuenta para la hora del juego? • ¿Se podrá realizar el juego sin los acuerdos? <p>Búsqueda y/o análisis de la información</p> <p>Se les presentara una ruleta en donde ubicaran el juego que creen que se va a realizar.</p> <p>Con este juego en este juego los niños fortalecen su creatividad y mejorar su equilibrio a la vez razonar como colocar los vasos para evitar que se caiga sin antes haberlo terminado.</p> <p>Explicación del juego: El juego consiste en poner una base de 6 y sobre ella una fila de 5 y así sucesivamente hasta que llegue un solo vaso en la parte superior, ganara el participante que arme la</p>

		<p>torre en menos tiempo, los demás deben hacer barra a su representante.</p> <p>Para verificar que hayan comprendido el juego realizare preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo inicia el juego? • ¿De cuánto debe ser la base principal? • ¿Cuántos vasos debe haber en la parte superior? • ¿Qué deben hacer los participantes? • ¿Quién gana el juego? • ¿Como termina el juego? <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <p>Dialogamos con los niños sobre cuáles serán los acuerdos para realizar este juego y los anotamos en nuestro cuadro de acuerdos.</p> <table border="1" data-bbox="762 853 1369 1043"> <thead> <tr> <th data-bbox="762 853 963 913">Nombre del juego:</th> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <th data-bbox="762 913 963 947">Acuerdos</th> <th data-bbox="963 913 1163 947">Participantes</th> <th data-bbox="1163 913 1369 947">Materiales</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="762 947 963 981">1.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="762 981 963 1014">2.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="762 1014 963 1043">3.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Luego nos dirigimos al patio para dar inicio a la actividad y una vez terminado el juego.</p> <p>Regresamos al aula y dibujaran lo que más les gusto de esta actividad.</p>	Nombre del juego:			Acuerdos	Participantes	Materiales	1.			2.			3.		
Nombre del juego:																	
Acuerdos	Participantes	Materiales															
1.																	
2.																	
3.																	
CIERRE	Evaluación	<p>Para finalizar invitamos a los niños a sentarse en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿ Como se llama el juego que realizamos hoy? • ¿ cómo se sintieron al realizar este juego? • ¿ Con que otro objeto podemos realizar este juego? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?, ¿por qué? • ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? • ¿Qué pasaría si durante el juego no hay acuerdos? • ¿Las normas que propusimos nos ayudaron para el juego? • ¿Con que otros materiales podemos realizar este juego? • ¿Se podrá considerar otra cantidad como base de la torre? 															

F. Sosa Cornejo
 DOCENTE DE AULA

4.4.1.6. Actividad N. 6 Me divierto jugando “Ponle la cola al burro”

ACTIVIDAD N° 06

ME DIVIERTO JUGANDO “PONLE LA COLA AL BURRO”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego tradicional de ponerle la cola al burro, respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos y mejorando su convivencia escolar.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Se relaciona con su entorno y propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación

4.4.1.7. Actividad N. 7 Me divierto jugando “Silla Caliente”

ACTIVIDAD N° 07

ME DIVIERTO JUGANDO “LA SILLA CALIENTE”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego de la silla caliente, respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos y mejorando su convivencia escolar.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Se relaciona con su entorno y propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación

		<p>van diciendo cosas positivas de él o ella, qué le gusta y le hace sentir bien, por ejemplo: eres muy bonita, eres valiente, eres creativo, me gusta jugar contigo. Muchos niños sienten vergüenza, porque no están acostumbrados a que los demás les halaguen y se sonrojan por eso se llama la silla caliente. Esta secuencia se realizará con cada uno de los niños también pueden participar las profesoras el juego termina cuando todos se sentaron en la silla caliente.</p> <p>Para verificar que hayan comprendido el juego realizare preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo inicia el juego? • ¿Cuántos participantes pueden estar en la silla? • ¿Qué deben hacer los demás niños? • ¿Qué se le debe decir al niño que está en la silla? • ¿Como termina el juego? <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <p>Dialogamos con los niños sobre cuáles serán los acuerdos para realizar este juego y los anotamos en nuestro cuadro de acuerdos.</p> <table border="1" data-bbox="799 1064 1449 1258"> <tr> <td>Nombre del juego:</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Acuerdos</td> <td>Participantes</td> <td>Materiales</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Con los niños acordamos que debemos respetar los acuerdos que anotamos en el cuadro caso contrario el juego terminara para todos.</p> <p>Luego nos dirigimos al patio para dar inicio a la actividad y una vez terminado el juego.</p>	Nombre del juego:			Acuerdos	Participantes	Materiales	1.			2.			3.		
Nombre del juego:																	
Acuerdos	Participantes	Materiales															
1.																	
2.																	
3.																	
CIERRE	Evaluación	<p>Para finalizar invitamos a los niños a sentarse en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Como se llama el juego que realizamos hoy? • ¿cómo se sintieron al realizar este juego? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?, ¿por qué? • ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? • ¿Qué pasaría si no tenemos acuerdos para el juego? • ¿Qué otra norma nos hubiera ayudado 															

F. Sosa Cornejo
DOCENTE DE AULA

4.4.1.8. Actividad N. 8 Me divierto jugando “Agua y cemento”

ACTIVIDAD Nº 08

ME DIVIERTO JUGANDO “AGUA Y CEMENTO”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPOSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego de agua y cemento que es un juego tradicional respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos y mejorando su convivencia escolar.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Se relaciona con su entorno y propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>Organización y motivación</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>Organización y Motivación</p> <p>Nos sentamos en asamblea y les contare sobre un juego que me gustaba cuando era muy niña, lo jugaba con mis primos y mis amigos se llama "agua y cemento"</p> <p>Recojo De Saberes Previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué juego les hable? • ¿Cómo se jugaba? • ¿Cuántas personas se necesita para este juego? <p>Problematización</p> <p>¿Sera posible que nosotros podamos realizar este juego en el jardín y con los compañeros?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños hoy vamos a jugar "Agua y cemento"</p>
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>Problematización</p> <p>Presentare una imagen de una bolsa de cemento y otra imagen de un balde con agua y preguntare</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué sucede si estos dos materiales se mezclan? • ¿Alguna vez han visto mezclar estos materiales? ¿Donde? <p>Búsqueda y/o análisis de la información</p> <p>Presentamos el cubo para que puedan ubicar el juego que se va a realizar.</p> <p>Con este juego en este juego los niños aprenden el significado de la cooperación en grupo, en seguir los movimientos en base a los sonidos que va tomando el participante principal. Los demás no pueden indicar su posición, pero harán ruidos para ayudar a la agudeza auditiva-motora y a forjar vínculos con los demás.</p> <p>Explicación del juego: El juego "agua y cemento" es un juego en el que un participante, llamado "cemento", debe tocar a los demás participantes, llamados "agua", para dejarlos inmóviles. El juego termina cuando todos los jugadores están inmóviles</p>

		<p>Para verificar que hayan comprendido el juego realizare preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo inicia el juego? • ¿Quién es el personaje principal del juego? • ¿Qué es lo que debe hacer "el cemento"? • ¿Qué debemos hacer los demás niños? • ¿Qué debe hacer el niño que fue atrapado? • ¿Como termina el juego? <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <p>Dialogamos con los niños sobre cuáles serán los acuerdos para realizar este juego y los anotamos en nuestro cuadro de acuerdos.</p> <table border="1" data-bbox="786 712 1422 902"> <tr> <td>Nombre del juego:</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Acuerdos</td> <td>Participantes</td> <td>Materiales</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Con los niños acordamos que debemos respetar los acuerdos que anotamos en el cuadro caso contrario el juego terminara para todos.</p> <p>Luego nos dirigimos al patio para dar inicio a la actividad y una vez terminado el juego.</p> <p>Regresamos al aula y dibujaran lo que más les gusto de esta actividad.</p>	Nombre del juego:			Acuerdos	Participantes	Materiales	1.			2.			3.		
Nombre del juego:																	
Acuerdos	Participantes	Materiales															
1.																	
2.																	
3.																	
CIERRE	Evaluación	<p>Para finalizar invitamos a los niños a sentarse en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿ Como se llama el juego que realizamos hoy? • ¿ cómo se sintieron al realizar este juego? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?, ¿por qué? • ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? • ¿Qué pasaría si no tenemos acuerdos para el juego? • ¿Qué otra norma nos hubiera ayudado? 															

F. Sosa Cornejo
DOCENTE DE AULA

4.4.1.9. Actividad N. 9 Me divierto jugando “Charada”

ACTIVIDAD N° 09

ME DIVIERTO JUGANDO “CHARADA”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego de charada que es un juego tradicional respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos y mejorando su convivencia escolar.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Se relaciona con su entorno y propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>Organización y motivación</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>Organización y Motivación</p> <p>Nos sentamos en asamblea y presento un muñeco de mimo.</p> <p>Recojo De Saberes Previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De quién es el personaje? • ¿Qué llevara puesto? • ¿Qué hace el mimo? <p>Problematización</p> <p>¿Sera posible comunicarnos con los demás sin poder hablar?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños hoy vamos a realizar el juego de la charada</p>
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>Problematización</p> <p>Niños los mimos no pueden hablar, pero nosotros sí, ellos se comunican a través de gestos y ademanes este muñeco se llama el mimo Paulino y hoy quiere ver como ustedes también pueden ser mimos como él.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Como se llama el mimo? • ¿Cómo se comunica el mimo? • ¿Qué no puede hacer un mimo? <p>Búsqueda y/o análisis de la información</p> <p>Les presentare las tarjetas para que puedan ubicar el juego que vamos a realizar.</p> <p>Con este juego de charadas puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades de pensamiento y resolución de problemas. También puede estimular la cooperación y la competencia amistosa</p> <p>Explicación del juego: El juego de charadas es un juego familiar que consiste en actuar palabras o frases sin hablar para que los demás jugadores adivinen lo que se está representando Para verificar que hayan comprendido el juego realizare preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo inicia el juego?

		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué debe hacer el participante que esta adelante? • ¿Qué deben hacer los participantes? • ¿El participante que esta delante puede hablar? • ¿Como termina el juego? <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <p>Dialogamos con los niños sobre cuáles serán los acuerdos para realizar este juego y los anotamos en nuestro cuadro de acuerdos.</p> <table border="1" data-bbox="799 629 1444 824"> <tr> <td>Nombre del juego:</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Acuerdos</td> <td>Participantes</td> <td>Materiales</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Con los niños acordamos que debemos respetar los acuerdos que anotamos en el cuadro caso contrario el juego terminara para todos.</p> <p>Luego nos dirigimos al patio para dar inicio a la actividad y una vez terminado el juego.</p>	Nombre del juego:			Acuerdos	Participantes	Materiales	1.			2.			3.		
Nombre del juego:																	
Acuerdos	Participantes	Materiales															
1.																	
2.																	
3.																	
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación</p>	<p>Para finalizar invitamos a los niños a sentarse en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Como se llama el juego que realizamos hoy? • ¿cómo se sintieron al realizar este juego? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?, ¿por qué? • ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? • ¿Qué pasaría si no tenemos acuerdos para el juego? • ¿Qué otra norma nos hubiera ayudado? 															

F. Sosa Cornejo
DOCENTE DE AULA

4.4.1.10. Actividad N. 10 Me divierto jugando “Frutas al aire”

ACTIVIDAD N° 10

ME DIVIERTO JUGANDO “FRUTAS AL AIRE”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego de frutas al aire que es un juego tradicional respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos y mejorando su convivencia escolar.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Se relaciona con su entorno y propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS
Inicio	Organización y motivación	<p>Organización y Motivación</p> <p>Nos sentamos en asamblea y les contare sobre un juego que me gustaba mucho cuando era pequeña y solo se necesitaba una pelota y que cada jugador tuviera el nombre de una fruta, el juego se llamaba frutas al aire y era muy divertido.</p>
	Saberes Previos	<p>Recojo De Saberes Previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se llama el juego que les mencione? • ¿Qué se necesita para este juego? • ¿ustedes creen que se podían repetir el nombre de las frutas? ¿Por qué?
	Problematización	<p>Problematización</p> <p>¿Sera posible que nosotros podamos caminar y jugar con una venda en los ojos como esta gallina?</p>
	Propósito	<p>Propósito</p> <p>Niños hoy vamos a jugar “frutas al aire”</p>
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>Problematización</p> <p>Presentare a los niños una variedad de vinchas y cada una con una imagen de fruta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Que observan? • ¿Qué podemos hacer con estas vinchas? • ¿Todos pueden escoger la misma fruta? ¿Por qué? <p>Búsqueda y/o análisis de la información</p> <p>En la ruleta de juegos ubicaran al juego que se realizara en esta ocasión.</p> <p>Con este juego en este juego los niños aprenden a respetar al compañero y no lastimarlo, también a conocer diferentes características que cada fruta diferente.</p> <p>Explicación del juego: cada participante tiene un nombre diferente por sorteo uno será el primero elegido el cual debe lanzar la pelota al aire y gritar el nombre de otra fruta por ejemplo “manzana” y el niño que es la manzana deberá correr y agarrar la pelota</p>

		<p>evitando que se caiga y si cae debe dar 3 pasos y lanzar a otro participante con mucho cuidado para el nuevamente diga el nombre de otra fruta.</p> <p>Para verificar que hayan comprendido el juego realizare preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo inicia el juego? • ¿Qué deben hacer los participantes? • ¿Qué es lo que se debe gritar cuando se lanza la pelota? • ¿Cuántos pasos debe dar el niño que tiene la pelota? • ¿Como termina el juego? <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <p>Dialogamos con los niños sobre cuáles serán los acuerdos para realizar este juego y los anotamos en nuestro cuadro de acuerdos.</p> <table border="1" data-bbox="810 864 1437 1048"> <tr> <td>Nombre del juego:</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Acuerdos</td> <td>Participantes</td> <td>Materiales</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Luego nos dirigimos al patio para dar inicio a la actividad y una vez terminado el juego.</p> <p>Regresamos al aula y dibujaran lo que más les gusto de esta actividad.</p>	Nombre del juego:			Acuerdos	Participantes	Materiales	1.			2.			3.		
Nombre del juego:																	
Acuerdos	Participantes	Materiales															
1.																	
2.																	
3.																	
CIERRE	Evaluación	<p>Para finalizar invitamos a los niños a sentarse en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Como se llama el juego que realizamos hoy? • ¿cómo se sintieron al realizar este juego? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?, ¿por qué? • ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? • ¿Qué pasaría si no tenemos acuerdos para el juego? • ¿Qué otra norma nos hubiera ayudado? 															

F. Susana Cornejo
DOCENTE DE AULA

4.4.1.11. Actividad N. 11 Me divierto jugando “Tres en raya”

ACTIVIDAD N° 11

ME DIVIERTO JUGANDO “TRES EN RAYA”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego de tres en raya que es un juego tradicional respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos y mejorando su convivencia escolar.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Se relaciona con su entorno y propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>Organización y motivación</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>Organización y Motivación</p> <p>Nos sentamos en asamblea y rni caja sorpresa habrá siluetas de la “x” y del “O”</p> <p>Recojo De Saberes Previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan? • ¿Para que servirán? • ¿Qué podemos hacer con esto? <p>Problematización</p> <p>Para realizar este juego que normas o acuerdos debemos tener en cuenta</p> <p>Propósito</p> <p>Niños hoy vamos a jugar “Tres en raya”</p>
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>Problematización</p> <p>Presento a los niños un títere llamado Pablito y él es contara que le gusta mucho jugar tres en raya y que la mayoría de veces siempre gana y hoy quiere jugar con los niños de 5 años y él les pregunta ¿Alguien lo ha jugado alguna vez? ¿Dónde?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Que se necesita para dar inicio al juego? • ¿Qué juego quiere jugar Pablito? • ¿Se podrá realizar el juego sin acuerdos? <p>Búsqueda y/o análisis de la información</p> <p>Presento la ruleta para que puedan ubicar el juego que consideren se realizara hoy.</p> <p>El tres en raya es un juego sencillo que puede ayudar a desarrollar habilidades cognitivas como la lógica, la resolución de problemas, la concentración y la coordinación óculo-manual. También puede ayudar a trabajar destrezas emocionales, como la paciencia, el disfrute del juego y el vínculo con el otro jugador</p> <p>Explicación del juego: Es un juego de mesa para dos jugadores en el que se marca alternadamente símbolos en un tablero de 3x3 hasta que uno de ellos consiga hacer una línea de tres símbolos en horizontal, vertical o diagonal pero también se puede</p>

		<p>jugar en grupos y el primer grupo que completa su línea ganara.</p> <p>Para verificar que hayan comprendido el juego realizare preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo inicia el juego? • ¿Cuántos grupos debe haber? • ¿Cuántos participantes por grupos debe haber? • ¿Qué deben hacer los participantes? • ¿Qué debe hacer el grupo que termino primero? • ¿Como termina el juego? <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <p>Dialogamos con los niños sobre cuáles serán los acuerdos para realizar este juego y los anotamos en nuestro cuadro de acuerdos.</p> <table border="1" data-bbox="805 884 1444 1064"> <tr> <td>Nombre del juego:</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Acuerdos</td> <td>Participantes</td> <td>Materiales</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Con los niños acordamos que debemos respetar los acuerdos que anotamos en el cuadro caso contrario el juego terminara para todos.</p> <p>Luego nos dirigimos al patio para dar inicio a la actividad y una vez terminado el juego.</p>	Nombre del juego:			Acuerdos	Participantes	Materiales	1.			2.			3.		
Nombre del juego:																	
Acuerdos	Participantes	Materiales															
1.																	
2.																	
3.																	
CIERRE	Evaluación	<p>Para finalizar invitamos a los niños a sentarse en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Como se llama el juego que realizamos hoy? • ¿Cómo se sintieron al realizar este juego? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?, ¿por qué? • ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? • ¿Hubiéramos podido realizar el juego sin ningún acuerdo? 															

F. Santos Carmona
DOCENTE DE AULA

4.4.1.12. Actividad N. 12 Me divierto jugando “Tumba latas”

ACTIVIDAD Nº 12

ME DIVIERTO JUGANDO “TUMBA LATAS”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego de tumba latas que es un juego tradicional respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos y mejorando su convivencia escolar.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Se relaciona con su entorno y propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>Organización y motivación</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>Organización y Motivación</p> <p>Nos ubicamos en asamblea y escuchamos la canción de "Tumba la lata"</p> <p>Recojo De Saberes Previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De quién nos habla la canción? ¿Qué es lo que tumba? ¿Con que tumba la lata? <p>Problematización</p> <p>¿Para este juego que normas o acuerdos debemos tener en cuenta?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños hoy vamos a jugar "Tumba la lata"</p>
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>Problematización</p> <p>En nuestra caja mágica presentare latas de diversos colores y una pelota mediana y preguntare a los niños ¿Alguien lo ha jugado alguna vez? ¿Dónde?</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De cuanto debería ser nuestra base según la cantidad de latas que tenemos? ¿Podemos realizar el juego sin las latas? ¿Qué acuerdos debemos tener en cuenta para la hora del juego? ¿Se podrá realizar el juego sin los acuerdos? <p>Búsqueda y/o análisis de la información</p> <p>Presentaremos las tarjetas para que busquen y ubiquen el juego que se va a realizar.</p> <p>Este juego puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades cognitivas como comparar cantidades y registrar información</p> <p>Explicación del juego El juego de tumba latas es una actividad lúdica que consiste en derribar latas ordenadas en forma de pirámide.</p> <p>Para verificar que hayan comprendido el juego realizare preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo inicia el juego?

		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué necesitamos para el juego? • ¿Cuántas latas debe tener la base? • ¿Qué deben el participante con la pelota? • ¿Qué es lo que deben hacer los demás participantes? • ¿Como termina el juego? <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <p>Dialogamos con los niños sobre cuáles serán los acuerdos para realizar este juego y los anotamos en nuestro cuadro de acuerdos.</p> <table border="1" data-bbox="805 627 1444 817"> <tr> <td>Nombre del juego:</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Acuerdos</td> <td>Participantes</td> <td>Materiales</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Con los niños acordamos que debemos respetar los acuerdos que anotamos en el cuadro caso contrario el juego terminara para todos.</p> <p>Luego nos dirigimos al patio para dar inicio a la actividad y una vez terminado el juego.</p> <p>Regresamos al aula y dibujaran lo que más les gusto de esta actividad.</p>	Nombre del juego:			Acuerdos	Participantes	Materiales	1.			2.			3.		
Nombre del juego:																	
Acuerdos	Participantes	Materiales															
1.																	
2.																	
3.																	
CIERRE	Evaluación	<p>Para finalizar invitamos a los niños a sentarse en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Como se llama el juego que realizamos hoy? • ¿Cómo se sintieron al realizar este juego? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?, ¿por qué? • ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? • ¿Hubiéramos podido realizar el juego sin ningún acuerdo? 															

F. SANCHEZ CORNEJO
 DOCENTE DE AULA

4.4.1.13. Actividad N. 13 Me divierto jugando “La búsqueda del tesoro”

ACTIVIDAD Nº 13

ME DIVIERTO JUGANDO “LA BUSQUEDA DEL TESORO”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego de la búsqueda del tesoro que es un juego tradicional respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos y mejorando su convivencia escolar.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Se relaciona con su entorno y propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>Organización y motivación</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>Organización y Motivación</p> <p>Nos ubicamos en asamblea y escuchamos la canción de la "búsqueda del tesoro"</p> <p>Recojo De Saberes Previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué nos habla la canción? • ¿Cómo avanzan los participantes? • ¿Qué usan para avanzar a más pistas? <p>Problematización</p> <p>¿Para realizar este juego que normas o acuerdos debemos tener en cuenta?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños hoy vamos a realizar el juego de "La búsqueda del tesoro"</p>
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>Problematización</p> <p>Me presento a los niños vestida de pirata y le diré que estoy en búsqueda de mi cofre que tiene muchos tesoros el cual se me perdió y no sé dónde está pediré a los niños que me ayuden a buscarlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De que me presente? • ¿Qué se me perdió? • ¿Cómo me ayudaran ustedes? • ¿Qué acuerdos debemos tener en cuenta para la hora del juego? <p>Búsqueda y/o análisis de la información</p> <p>En las tarjetas deberán ubicar el juego que se va a realizar.</p> <p>Con este juego en este juego los niños aprenden el significado de la cooperación en grupo y trabajar en equipo para llegar a la meta.</p> <p>Explicación del juego: La búsqueda del tesoro es un juego en el que los jugadores buscan un tesoro escondido siguiendo pistas, resolviendo enigmas y superando pruebas. El tesoro puede ser un juguete, un libro, caramelos, o cualquier cosa que el organizador del juego elija</p>

		<p>Para verificar que hayan comprendido el juego realizare preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo inicia el juego? • ¿Quién es el personaje principal del juego? • ¿Qué deben hacer los participantes? • ¿Qué es lo que debe hacer cuando lleguemos a una pista? • ¿Qué debe hacer la gallinita cuando llegamos a la meta? • ¿Como termina el juego? <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <p>Dialogamos con los niños sobre cuáles serán los acuerdos para realizar este juego y los anotamos en nuestro cuadro de acuerdos.</p> <table border="1" data-bbox="794 810 1433 1003"> <tr> <td>Nombre del juego:</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Acuerdos</td> <td>Participantes</td> <td>Materiales</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Luego nos dirigimos al patio para dar inicio a la actividad y una vez terminado el juego.</p> <p>Regresamos al aula y dibujaran lo que más les gusto de esta actividad.</p>	Nombre del juego:			Acuerdos	Participantes	Materiales	1.			2.			3.		
Nombre del juego:																	
Acuerdos	Participantes	Materiales															
1.																	
2.																	
3.																	
CIERRE	Evaluación	<p>Para finalizar invitamos a los niños a sentarse en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Como se llama el juego que realizamos hoy? • ¿Cómo se sintieron al realizar este juego? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?, ¿por qué? • ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? • ¿Hubiéramos podido realizar el juego sin ningún acuerdo? 															

F. Santos Cornejo
DOCENTE DE AULA

4.4.1.14. Actividad N. 14 Me divierto jugando “Dibuja a ciegas”

ACTIVIDAD N° 14

ME DIVIERTO JUGANDO “DIBUJA A CIEGAS”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego de dibuja a ciegas que es un juego tradicional respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos y mejorando su convivencia escolar.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Se relaciona con su entorno y propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>Organización y motivación</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>Organización y Motivación</p> <p>Nos sentamos en asamblea y presentare algunos dibujos bien realizados y otros no bien hechos.</p> <p>Recojo De Saberes Previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan? • ¿Por qué algunos dibujos están bien y otros no? • ¿Qué creen que habrá sucedido? <p>Problematización</p> <p>¿Sera posible que nosotros podamos dibujar con los ojos vendados?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños hoy vamos a jugar "Dibuja a ciegas"</p>
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>Problematización</p> <p>Les mostrare a los niños una venda, papelotes y plumones y les preguntare</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué podemos hacer con estos materiales? • ¿Que se necesita para dar inicio al juego? • ¿Qué otros materiales podemos necesitar para realizar el juego? <p>Búsqueda y/o análisis de la información</p> <p>Presentare la ruleta para que puedan ubicar el juego que creen que se va a realizar.</p> <p>Explicación del juego: El juego "dibuja a ciegas" es una actividad que consiste en dibujar o escribir con los ojos vendados mientras los demás intentan adivinar lo que se está haciendo. El objetivo es divertirse y dejar volar la imaginación, ya que los dibujos no serán perfectos</p> <p>Para verificar que hayan comprendido el juego realizare preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo inicia el juego? • ¿Qué materiales se necesita para el juego? • ¿Qué debe hacer el participante que esta vendado?

		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué deben hacer los demás participantes? • ¿Qué tiempo debe tener cada participante para terminar de dibujar? • ¿Como termina el juego? <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <p>Dialogamos con los niños sobre cuáles serán los acuerdos para realizar este juego y los anotamos en nuestro cuadro de acuerdos.</p> <table border="1" data-bbox="802 562 1455 757"> <tr> <td>Nombre del juego:</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Acuerdos</td> <td>Participantes</td> <td>Materiales</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Con los niños acordamos que debemos respetar los acuerdos que anotamos en el cuadro caso contrario el juego terminara para todos.</p> <p>Luego nos dirigimos al patio para dar inicio a la actividad y una vez terminado el juego.</p> <p>Regresamos al aula y dibujaran lo que más les gusto de esta actividad.</p>	Nombre del juego:			Acuerdos	Participantes	Materiales	1.			2.			3.		
Nombre del juego:																	
Acuerdos	Participantes	Materiales															
1.																	
2.																	
3.																	
CIERRE	Evaluación	<p>Para finalizar invitamos a los niños a sentarse en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Como se llama el juego que realizamos hoy? • ¿Cómo se sintieron al realizar este juego? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?, ¿por qué? • ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? • ¿Hubiéramos podido realizar el juego sin ningún acuerdo? • ¿Qué otro acuerdo nos hubiera ayudado mejor? 															


 DOCENTE DE AULA

4.4.1.15. Actividad N. 15 Me divierto jugando “Carrera de huevos”

ACTIVIDAD Nº 15

ME DIVIERTO JUGANDO “CARRERA DE HUEVOS”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego de la carrera de huevos que es un juego tradicional respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos y mejorando su convivencia escolar.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Se relaciona con su entorno y propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>Organización y motivación</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>Organización y Motivación</p> <p>Nos sentamos en asamblea y escuchamos la canción "ven a la carrera"</p> <p>Recojo De Saberes Previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué nos habla la canción? • ¿Quién quiere llegar primero? • ¿Qué hace pocoyo para llegar primero? <p>Problematización</p> <p>¿Sera posible que podamos hacer una carrera en el jardín y para este juego que acuerdos podemos proponer?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños hoy vamos a jugar "Carrera de huevos"</p>
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>Problematización</p> <p>En mi caja mágica tengo huevos de plástico y cuchara, también un letrero que dice META pregunto a los niños como podemos empezar a realizar el juego ¿Alguien lo ha jugado alguna vez? ¿Dónde?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Que se necesita para dar inicio al juego? • ¿Qué materiales necesitaremos para realizar el juego? <p>Búsqueda y/o análisis de la información</p> <p>En el cubo deberán ubicar el juego que se va a realizar.</p> <p>Explicación del juego: La carrera de huevos es un juego de equilibrio y precisión en el que los participantes deben transportar un huevo en una cuchara desde una línea de salida hasta una línea de meta sin dejarlo caer.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dar una cuchara y un huevo a cada participante. 2. Colocar a los participantes en una línea de salida. 3. A la señal, los participantes deben caminar o correr hasta la línea de meta. 4. El primer participante en cruzar la línea de meta sin dejar caer el huevo gana.

		<p>Para verificar que hayan comprendido el juego realizare preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo inicia el juego? • ¿Qué se necesita para realizar el juego? • ¿Quién ganara el juego? • ¿Qué es lo que no se debe dejar caer? • ¿Qué debe hacer el participante que llega a la meta? • ¿Como termina el juego? <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <p>Dialogamos con los niños sobre cuáles serán los acuerdos para realizar este juego y los anotamos en nuestro cuadro de acuerdos.</p> <table border="1" data-bbox="804 763 1445 958"> <tr> <td>Nombre del juego:</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Acuerdos</td> <td>Participantes</td> <td>Materiales</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Con los niños acordamos que debemos respetar los acuerdos que anotamos en el cuadro caso contrario el juego terminara para todos.</p> <p>Luego nos dirigimos al patio para dar inicio a la actividad y una vez terminado el juego.</p>	Nombre del juego:			Acuerdos	Participantes	Materiales	1.			2.			3.		
Nombre del juego:																	
Acuerdos	Participantes	Materiales															
1.																	
2.																	
3.																	
CIERRE	Evaluación	<p>Para finalizar invitamos a los niños a sentarse en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Como se llama el juego que realizamos hoy? • ¿Cómo se sintieron al realizar este juego? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?, ¿por qué? • ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? • ¿Qué otro acuerdo nos hubiera podio ser útil para este juego? • ¿Hubiéramos podido realizar el juego sin ningún acuerdo? 															

F. Soto Cornejo
DOCENTE DE AULA

4.4.1.16. Actividad N. 16 Me divierto jugando “La Cuerda”

ACTIVIDAD N° 16

ME DIVIERTO JUGANDO “LA CUERDA”

AREA	Personal Social	EDAD	5 años
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
El propósito de esta actividad es que los niños y niñas realicen el juego de la cuerda que es un juego tradicional respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos y mejorando su convivencia escolar.			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE			
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.			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. 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. 	Se relaciona con su entorno y propone normas y acuerdos para el desarrollo de la actividad y participa en el juego propuesto.	Participa democráticamente en la construcción de normas para la realización del juego y respetando los mismos.	Ficha de observación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>Organización y motivación</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>Organización y Motivación</p> <p>Nos sentamos en asamblea y escuchamos la canción de la cuerda</p> <p>Recojo De Saberes Previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué nos habla la canción? • ¿Quienes saltaban la cuerda? • ¿Cuántas veces podían saltar la cuerda? • ¿Qué más se podrá hacer con una cuerda? <p>Problematización</p> <p>¿Podremos hacer fuerzas con una cuerda? ¿Qué acuerdo debemos tener en cuenta para realizar este juego?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños hoy vamos a jugar “La cuerda”</p>
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>Problematización</p> <p>Presentare a mi títere la oveja Vanesa que le gusta mucho jugar a la cuerda, pero para ello necesita de muchos niños para poder hacerlo ella muestra su cuerda y pregunta a los niños</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo podemos empezar a realizar el juego • ¿Alguien lo ha jugado alguna vez? • ¿Dónde? • ¿Que se necesita para dar inicio al juego? <p>Búsqueda y/o análisis de la información</p> <p>Presentare las tarjetas para que busquen y ubiquen el juego que se va a realizar.</p> <p>Con este juego en este juego los niños aprenden el significado de trabajar en grupo para lograr un objetivo.</p> <p>Explicación del juego: El juego de jalar la cuerda, también conocido como tira y afloja, es una actividad competitiva en la que dos equipos se enfrentan para ver quién puede tirar más fuerte de una cuerda. El objetivo es lograr que el equipo contrario cruce una línea marcada en el suelo.</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Colocarse en lados opuestos de la cuerda 2. Coger la cuerda con las dos manos, cada equipo por un extremo 3. No atar las manos a la cuerda 4. No cambiar la posición de las manos durante el esfuerzo 5. Sincronizarse y esforzarse al máximo <p>Para verificar que hayan comprendido el juego realizare preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo inicia el juego? • ¿Cuántos equipos debe haber? • ¿Cuántos participantes por grupo está permitido? • ¿Qué deben hacer los participantes? • ¿Cómo sabemos cual es el equipo ganador? • ¿Como termina el juego? <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <p>Dialogamos con los niños sobre cuáles serán los acuerdos para realizar este juego y los anotamos en nuestro cuadro de acuerdos.</p> <table border="1" data-bbox="799 1003 1430 1193"> <tr> <td>Nombre del juego:</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Acuerdos</td> <td>Participantes</td> <td>Materiales</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Con los niños acordamos que debemos respetar los acuerdos que anotamos en el cuadro caso contrario el juego terminara para todos.</p> <p>Luego nos dirigimos al patio para dar inicio a la actividad y una vez terminado el juego.</p> <p>Regresamos al aula y dibujaran lo que más les gusto de esta actividad.</p>	Nombre del juego:			Acuerdos	Participantes	Materiales	1.			2.			3.		
Nombre del juego:																	
Acuerdos	Participantes	Materiales															
1.																	
2.																	
3.																	
CIERRE	Evaluación	<p>Para finalizar invitamos a los niños a sentarse en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Como se llama el juego que realizamos hoy? • ¿Cómo se sintieron al realizar este juego? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?, ¿por qué? • ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? • ¿Hubiéramos podido realizar el juego sin ningún acuerdo? 															

CAPITULO V

RESULTADOS DEL ESTUDIO

5.1. Presentación y Análisis de los Resultados

Tabla 4.

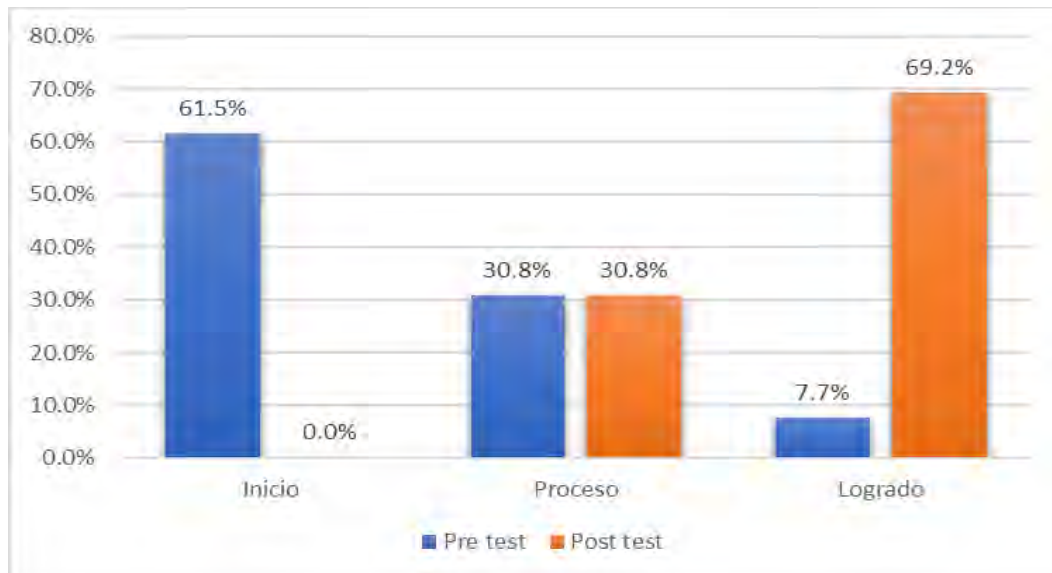
Frecuencias del Pre Test y Post Test de la Variable Convivencia Escolar

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	8	61.5%	0	0.0%
Proceso	4	30.8%	4	30.8%
Logrado	1	7.7%	9	69.2%
Total	13	100.0%	13	100.0%

Nota: En la tabla se muestran los niveles del pre test y post test

Figura 1.

Gráfica del Pre Test y Post Test de la Variable Convivencia Escolar



Nota: En la Figura se Muestran los niveles del pre test y post de la Convivencia escolar

En la tabla 4 y figura 1 se muestran los niveles de convivencia escolar que han desarrollado desde la aplicación de un pre test y post test los niños de una institución del nivel inicial de 5 años, presentaron en un pre test de un nivel de inicio del 61.5% (8 niños) y en el post test del 0.0% seguidamente de un nivel proceso pre test 30.8% (4 niños) de igual porcentaje

en el post test, finalmente existió un 7.7% (1 niño) de nivel logrado en un pre test, que resulta drásticamente favorable en un post test del 69.2% (9 niños).

Tabla 5.

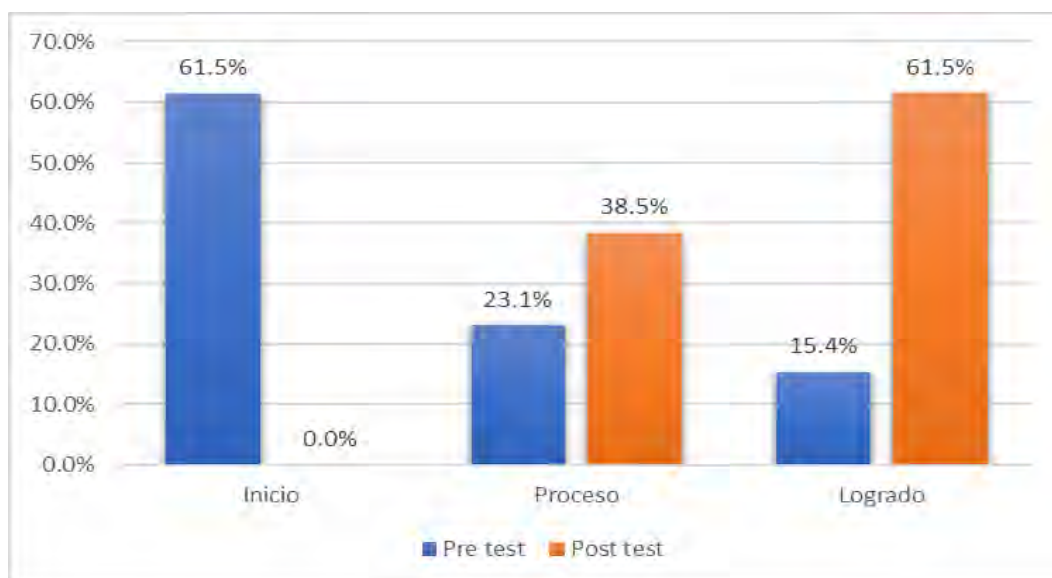
Frecuencias del Pre Test y Post Test de la Dimensión Convivencia

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	8	61.5%	0	0.0%
Proceso	3	23.1%	5	38.5%
Logrado	2	15.4%	8	61.5%
Total	13	100%	13	100.0%

Nota: En la tabla se muestran los niveles del pre test y post test

Figura 2.

Gráfica del Pre Test y Post Test de la Dimensión Convivencia



Nota: En la figura se muestran los niveles del pre test y post de la Dimensión Convivencia

Los niveles de la dimensión Convivencia que han evolucionado desde la aplicación de un pretest y un posttest se muestran en la Tabla 5 y en la Figura 2. Los niños de una institución del nivel inicial de 5 años obtuvieron un pre-test de nivel inicio del 61,5% (8 niños) y un post-test del 0,0%, seguido de un nivel de proceso pre-test del 23.1% (3 niñas) y post-test de 38.5% (5 niños), y finalmente un nivel pre-test del 15.4% (2 niño) que fue significativamente favorable en un post-test del 61.5% (8 niños) que culminaron en un nivel logrado.

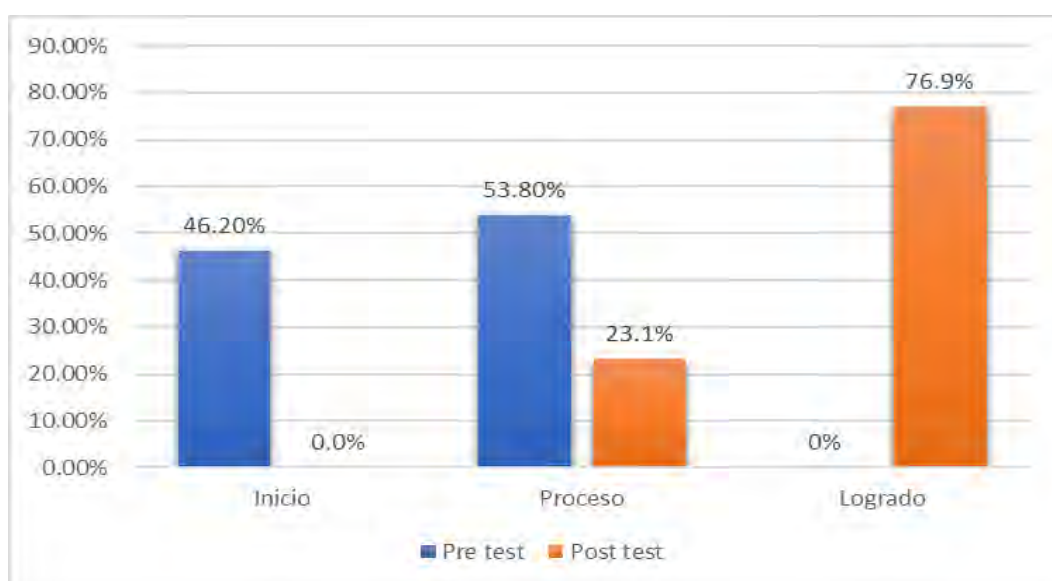
Tabla 6.

Frecuencias del Pre Test y Post Test de la Dimensión Relación

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	6	46.20%	0	0.0%
Proceso	7	53.80%	3	23.1%
Logrado	0	0%	10	76.9%
Total	13	100%	13	100.0%

Nota: En la tabla se muestran los niveles del pre test y post test

Figura 3.

Gráfica del Pre Test y Post Test de la Dimensión Relación.

Nota: En la figura se muestran los niveles del pre test y post de la Dimensión Relación

La Tabla 6 y la Figura 3 muestran los niveles de la dimensión Relación, que han cambiado tras la administración de un pretest y un posttest. Los niños de una institución de cinco años alcanzaron una puntuación pretest de nivel inicio del 46.2% (6 estudiantes) y una puntuación posttest del 0,0%. A continuación, obtuvieron una puntuación en el nivel proceso pretest del 53.8% (7 estudiantes) y una puntuación en el posttest del 23.1% (3 estudiantes). Por último, una puntuación pretest del nivel logrado reflejo un 0.0%, que fue muy cambiante fue a la puntuación posttest del 76.9% (10 niños), alcanzaron un nivel logrado.

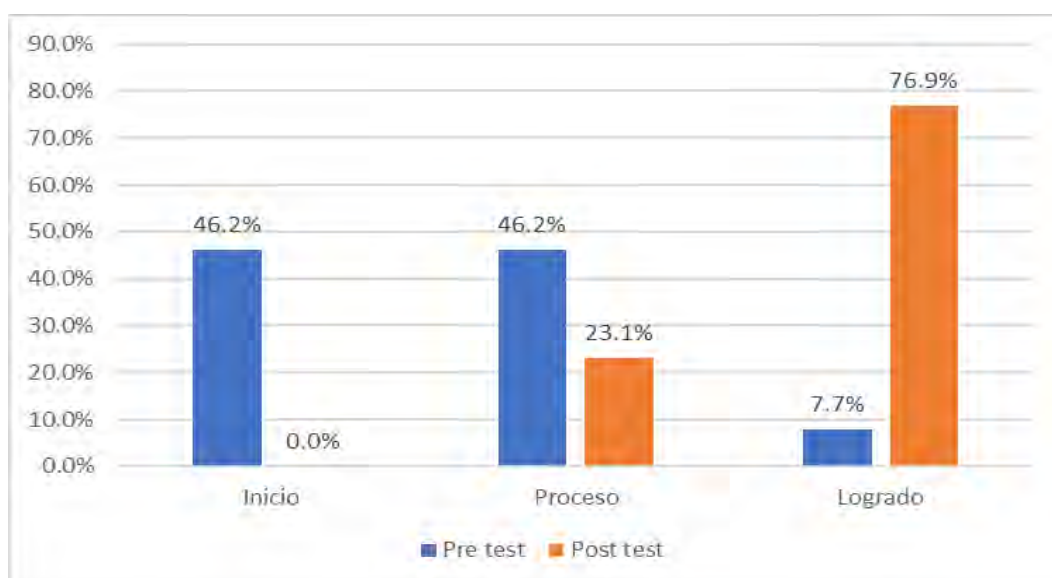
Tabla 7.

Frecuencias del Pre Test y Post Test de la Dimensión Comportamiento

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	6	46.2%	0	0.0%
Proceso	6	46.2%	3	23.1%
Logrado	1	7.7%	10	76.9%
Total	13	100.0%	13	100.0%

Nota: En la tabla se muestran los niveles del pre test y post test

Figura 4.

Gráfica del Pre Test y Post Test de la Dimensión Comportamiento

Nota: Se muestran los niveles del pre test y post de la dimensión Comportamiento

Interpretación

Tras la aplicación de un pretest y un posttest, los valores de la dimensión comportamiento se alteraron, como muestran la Tabla 7 y la Figura 4. Los niños de una escuela de cinco años obtuvieron de nivel inicio una puntuación pre_test de 46.2% (6 alumnos) y una puntuación post_test de 0.0%. En seguidamente se obtuvieron una puntuación pre_test del 46.2% (6 alumnos) y una puntuación post_test de nivel de proceso del 23.1% (3 alumnos). Por último, la puntuación posttest del 76,9% (10 niños) alcanzó un nivel logrado, aunque existía la puntuación de un pretest del 7.7% (1 estudiante) alcanzo este nivel de logrado.

5.2. Verificación de Hipótesis

En el marco de este criterio se consideró la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk por contar como muestra a 13 niños, la cual fue la más adecuada para determinar su distribución.

Tabla 8.

Prueba de Normalidad de las Variables Juegos Tradicionales y Convivencia Escolar

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre_Test	0.955	13	0.672
Post_Test	0.927	13	0.314

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: La tabla muestra la distribución según Shapiro-Wilk

Los valores de significación de 0,672 y 0,314, respectivamente, ambos superior al 5%, esto indican que la muestra sigue una distribución normal. En consecuencia, la prueba de hipótesis se empleó la T de Student, una medida que puede utilizarse con datos que se distribuyen normalmente y cuentan con la misma muestra.

Objetivo General: Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

Hipótesis General:

H0: La aplicación de los juegos tradicionales, no contribuyen a la mejora de la Convivencia Escolar en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

H1: La aplicación de los juegos tradicionales, si contribuyen a la mejora de la Convivencia Escolar en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

Condicionante de la regla:

Aceptamos H_0 si $p > 0.05$.

Rechazamos H_0 si $p < 0.05$.

Tabla 9.

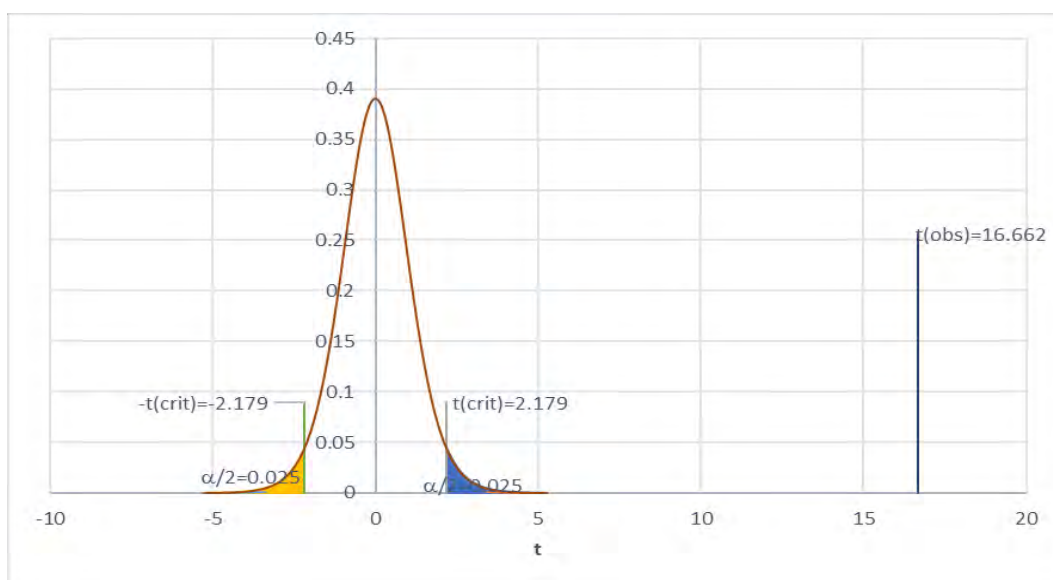
Prueba de T de Student para muestras emparejadas de la Variable Convivencia Escolar

	Media	Intervalo de confianza al 95%		t	gl	Valor crítico de t (dos colas)	Sig. (bilateral)
		Inferior	Superior				
Convivencia Escolar	16.923	14.710	19.136	16.662	12	2.179	0.000

Nota: Se muestra la tabla de T de Student

Figura 5.

Gráfica de T de Student (Dos Colas) de la Variable Convivencia Escolar



Nota: Se muestra la gráfica del T de Student

En la tabla 9 y figura 5 se muestran el contraste de la hipótesis general, la existencia de mejora de los juegos tradicionales en la Variable Convivencia escolar, que se halló mediante la T de Student donde se encontró una sig. bilateral de 0,000 y un valor de $t = 16.662$ ubicándose este valor muy lejano al valor crítico de t , lo que muestra es una mejora significativa, estos hallazgos nos dio lugar a rechazar la hipótesis nula y la adopción de la hipótesis alterna. Por lo que se demostró que los juegos tradicionales mejoraron significativamente la convivencia escolar.

Primer Objetivo específico: Demostrar en qué nivel los juegos contribuyen a la mejora de la dimensión convivencia en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

Primera Hipótesis Específica:

H0: La aplicación de los juegos tradicionales, no contribuyen a la mejora de la dimensión Convivencia en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

H1: La aplicación de los juegos tradicionales, si contribuyen a la mejora de la dimensión Convivencia en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

Condicionante de la regla:

Aceptamos H_0 si $p > 0.05$.

Rechazamos H_0 si $p < 0.05$.

Tabla 10.

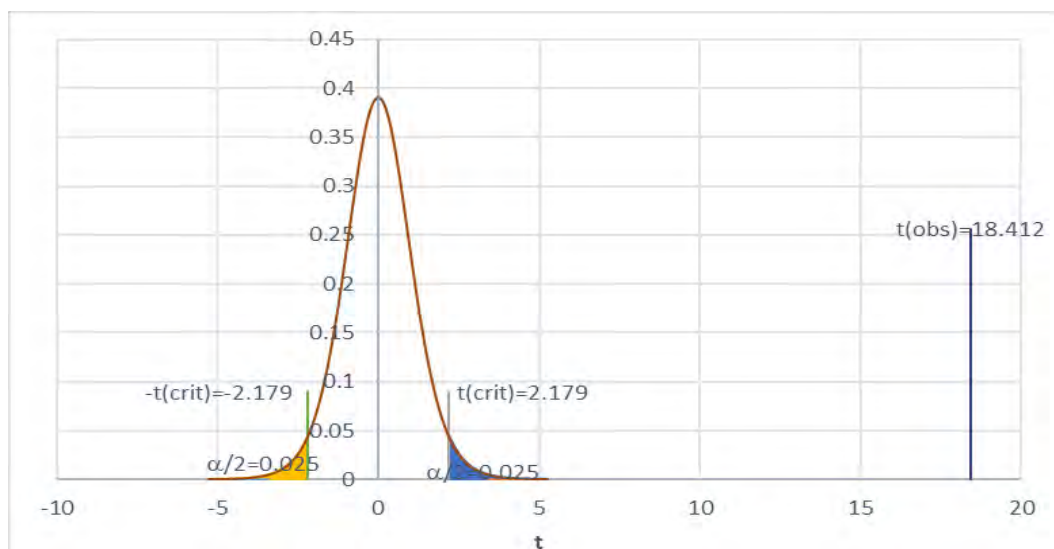
Prueba de T de Student para muestras emparejadas de la Dimensión Convivencia

	Media	Intervalo de confianza al 95%		t	gl	Valor crítico de t (dos colas)	Sig. (bilateral)
		Inferior	Superior				
Convivencia	8.692	7.664	9.721	18.412	12	2.179	0.000

Nota: Se muestra la tabla de T de Student

Figura 6.

Gráfica de T de Student (Dos Colas) de la Dimensión Convivencia



Nota: Se muestra la gráfica del T de Student

De acuerdo a la tabla 10 y figura 6, Rechazamos la hipótesis nula y adoptamos la hipótesis alternativa como resultado del contraste de la primera hipótesis específica, que existe la mejora de los juegos tradicionales en la dimensión convivencia. Que se determinó por medio de la prueba T de Student, reveló una sig. bilateral de 0,000 y un valor de $t = 18,412$ que se encontró muy alejado al valor crítico de t , lo que indica una mejora significativa. En consecuencia, se demostró que los juegos tradicionales mejoraron en gran medida la convivencia de los niños.

Segundo Objetivo específico: Demostrar en qué nivel los juegos contribuyen a la mejora de la dimensión Relación en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

Segunda Hipótesis específica:

H0: La aplicación de los juegos tradicionales, no contribuyen a la mejora de la dimensión Relación en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua

H1: La aplicación de los juegos tradicionales, si contribuyen a la mejora de la dimensión Relación en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

Condicionante de la regla:

Aceptamos H_0 si $p > 0.05$.

Rechazamos H_0 si $p < 0.05$.

Tabla 11.

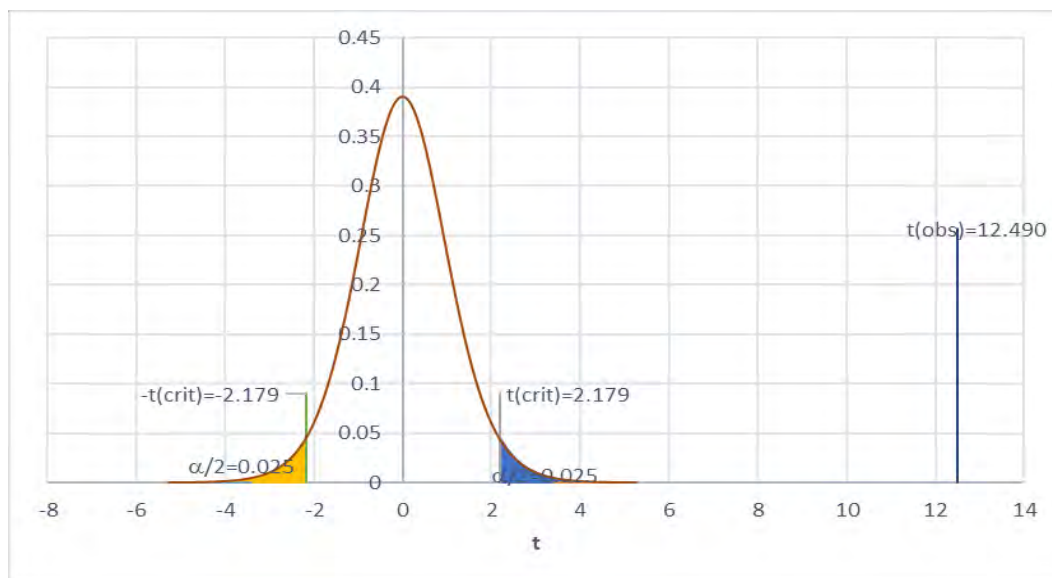
Prueba de T de Student para Muestras Emparejadas de la Dimensión Relación

	Media	Intervalo de confianza al 95%		t	gl	Valor crítico de t (dos colas)	Sig. (bilateral)
		Inferior	Superior				
Relación	4.000	3.302	4.698	12.490	12	2.179	0.000

Nota: Se muestra la tabla de T de Student

Figura 7.

Gráfica de T de Student (Dos Colas) de la Dimensión Relación



Nota: Se muestra la gráfica del T de Student

La Tabla 11 y la Figura 7 muestran que, frente a la segunda hipótesis específica, que afirma que los juegos tradicionales aumentan la mejoría de la dimensión Relación, se aplicó la prueba t de Student mostró una mejora considerable, con una sig. bilateral de 0,000 y un valor de $t = 12,490$, este valor supuso una lejanía del valor crítico de t. Lo que nos permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. En consecuencia, se demostró que los juegos tradicionales incrementan de manera significativamente la relación de los niños que formaron parte de la investigación.

Tercer Objetivo específico: Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales, contribuyen a la mejora de la dimensión comportamiento en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

Tercera Hipótesis específica:

H0: La aplicación de los juegos tradicionales, no contribuyen a la mejora de la dimensión Comportamiento en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

H1: La aplicación de los juegos tradicionales, si contribuyen a la mejora de la dimensión Comportamiento en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

Condicionante de la regla:

Aceptamos H_0 si $p > 0.05$.

Rechazamos H_0 si $p < 0.05$.

Tabla 12.

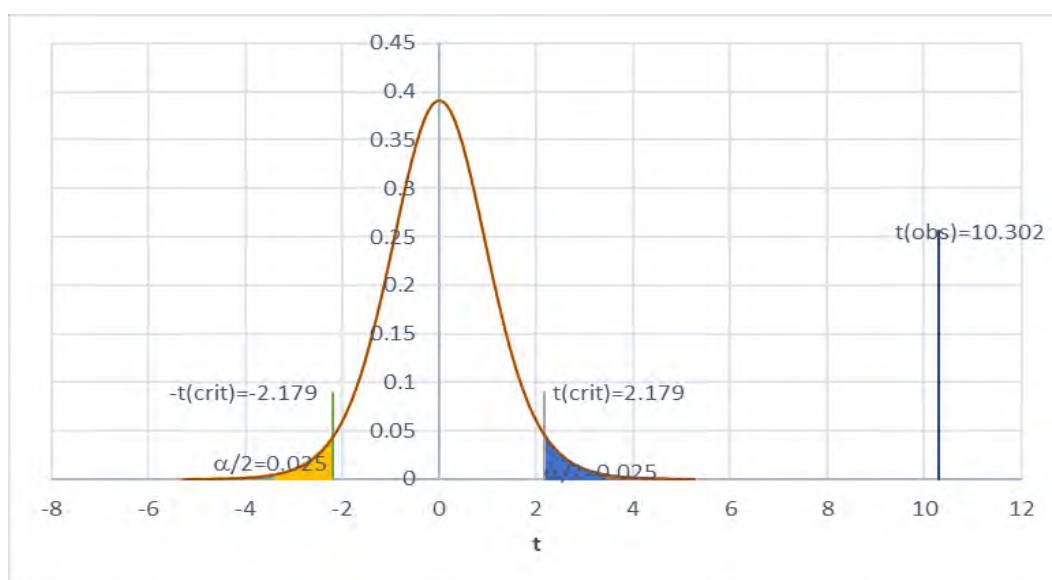
Prueba de T de Student para Muestras Emparejadas de la Dimensión Comportamiento

	Media	Intervalo de confianza al 95%		t	gl	Valor crítico de t (dos colas)	Sig. (bilateral)
		Inferior	Superior				
Comportamiento	4.231	3.336	5.126	10.302	12	2.179	0.000

Nota: Se muestra la tabla de T de Student

Figura 8.

Gráfica de T de Student (Dos Colas) de la Dimensión Comportamiento



Nota: Se muestra la gráfica del T de Student

En la Tabla 12 y Figura 8 se presentaron los resultados que demuestran que los juegos tradicionales aumentan la mejora de la dimensión Comportamiento. La prueba t de Student demostró con una sig. bilateral de 0,000 y un valor de $t = 10,302$, que estaba lejos del valor crítico de t, en consecuencia, evidencio una mejora significativa con respecto al contraste de la tercera hipótesis específica, Con estos hallazgos pudimos aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula como resultado. Con estos hallazgos se probó que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica, realmente mejoró el comportamiento entre los niños que participaron en el estudio.

5.3. Discusión de resultados

En el presente estudio investigativo giró de acuerdo al objetivo general que fue, Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. Es de gran importancia mencionar que, para dar respuesta al objetivo, se determinó por medio de la prueba estadística de la T de Student, donde se fijó el valor de $t = 16.662$ y una sig. Bil. Del 0.000, por lo que nos permitió interpretar y demostrar que existe una mejora significativamente de la convivencia escolar, dentro de un periodo entre el pre test y el post test aplicado a los niños.

Estas evidencias concuerdan con los resultados de Farro (2023) en su investigación centro como objetivo, de qué manera los juegos mejoran en la convivencia escolar, sus hallazgos fueron determinado bajo la prueba de Wilcoxon con un valor de $Z = -3,054$ acompañado con una sig. igual a 0.000, lo que le permitió concluir que los juegos mejoran el nivel de la convivencia escolar manera significativa. Estos hallazgos siguen la línea de estudio por Pajuelo (2023) que busco demostrar el grado de influencia de los juegos como estrategia didáctica planteada en la convivencia escolar. Aplico bajo el marco estadístico de la prueba de U de Man Withney, que sostuvo un grupo de control donde un pre test le demostró un valor de $p = 0.718$, sin embargo, el post test le demostró un sig. bilateral del valor $p = 0.000$, por tanto, le permitió aceptar su hipótesis alterna, que sostuvo una significativa mejora de la convivencia escolar.

De esta manera bajo el marco teórico, para Nanjari et al. (2021) afirman que los juegos tradicionales, es una parte esencial de la convivencia porque ayuda a los niños a aprender a comunicarse con la gente, a reconocer sus emociones y a enfrentarse a situaciones del mundo real, integrando al mismo tiempo información particular de otros factores.

En secuencia a estos hallazgos la investigación se alinea, a los principios de la educación inicial como un buen estado de salud, el respeto, la seguridad, comunicación, autonomía, movimiento y el juego libre, Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2024). Estos 7 principios estuvieron presentes en todo momento en la aplicación de la estrategia pedagógica que proporcionaron un incremento de convivencia escolar en los niños.

En concordancia al primer objetivo específico, demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión convivencia en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. Bajo la aplicación de una prueba estadística del T de Student nos demostró resultados concisos del valor $t =$

18.412 y un valor $p=0.000$, esto permitió evidenciar que existió una mejora de la convivencia y sus indicadores, que se pretendió demostrar en el estudio.

Estos hallazgos concuerdan con los resultados de Sullca (2021), que mantuvo un mismo objetivo, los resultados le arrojaron bajo la intervención de la prueba estadística de la t de Student, un valor del 10,983 y una sig. bil. Del 0.000, que concluyo que aplicado la estrategia durante el experimento los niños respondieron de manera positiva visualizando mejoras de convivencia.

De acuerdo al segundo objetivo específico, Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión relación en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. Con un valor t de 12,490 y un valor p de 0,000, la prueba t de Student arrojó datos sucintos que permitieron ilustrar el incremento del grado de dimensión relación, con ello se reveló específicamente que los juegos tradicionales son una gran estrategia pedagógica.

Estos resultados coinciden con los de Pajuelo (2023), que mantuvo el mismo objetivo. Los resultados de la intervención de la prueba U de Man Withney mostraron un valor de $p=0.771$ de una pre test con un grupo de control, bajo esta perspectiva interpuso la estrategia de los juegos, bajo un post test demostró con un valor de $p = 0.000$, que la estrategia planteada (Juegos) respondieron favorablemente en los niños incrementando una mejorar significativa de la interacción.

Para el tercer objetivo específico, Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión comportamiento en niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. La prueba t de Student arrojó datos válidos y congruentes donde tuvo un valor t de 10.302 y un valor p de 0,000, que demostraron el aumento de nivel de la dimensión de comportamiento, demostrando especialmente que los juegos tradicionales son una excelente herramienta de enseñanza.

Estos hallazgos se alinean con los de Pajuelo (2023), quien planteo un similar objetivo. Los resultados de la intervención de la prueba U de Man Withney revelaron un valor de $p = 0,627$ para una preprueba en la que participó un grupo de control. A partir de este ángulo, se introdujo la estrategia de juegos, y un post-test reveló un valor de $p = 0,000$, indicando que la estrategia sugerida (juegos) mejoró significativamente el comportamiento de los niños.

En cuanto a lo teórico de lo desprendido MINEDU (2023) convivencia escolar es la creadora de ciertas conexiones que garantizan la educación para erradicar los prejuicios y la

violencia, además de ser necesaria para crear una convivencia con experiencias positivas que forman parte de los valores fundamentales como la responsabilidad, la justicia y, lo más importante, la solidaridad. Desarrollando ambiente que generen buenas condiciones de aprendizaje, fomentar, proteger la integración entre los niños y finalmente incitar a la participación activa con normas y medidas que contribuyan en su desarrollo.

CONCLUSIONES

La investigación realizada demuestra que la aplicación de los juegos tradicionales contribuyó a mejorar de manera positiva la convivencia escolar en los niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio. Los resultados obtenidos evidencian que hay una mejora significativa en las dimensiones de convivir, relación y comportamiento, ya que inicialmente en la estadística descriptiva se obtuvo que 7,7% (1 estudiante) se encontraba en un nivel esperado y que posterior a la aplicación se obtuvo que 69,2% (9 estudiantes) se encuentran en un nivel logrado.

Los juegos tradicionales contribuyeron a mejorar la dimensión convivencia en los niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio. Estos logros se evidenciaron en su convivencia, en la interacción entre sus pares, teniendo una comunicación más fluida, también se promovió la cooperación y se reafirmó la confianza. Se observó que el pre test con un 15,4% (2 estudiantes) se encontraban en el nivel logrado, pero luego en un post test al 61.5% (8 niños) obtuvieron el nivel que esperaba, mostrando una mejora muy significativa.

De la misma manera la aplicación de estos juegos tradicionales, mejoró en la dimensión relación en los niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio. Mostrando un mejor avance en sus habilidades sociales, como su persistencia para aprender en el aula. Estas evidencias son respaldadas de acuerdo a los hallazgos del pre test 0%, pasaron a un resultado positivo del 76.9% (10 estudiantes) se ubicaron en el nivel logrado, visualizando una mejora significativa en los niños y niñas.

Finalmente, los juegos tradicionales empleados determinaron una mejora en la dimensión de comportamiento en los niños y niñas de 5 años de educación inicial en el distrito de San Antonio. Estos resultados se reflejaron al momento de socializar con sus pares y docente, aplicando el respeto y una escucha activa en sus compromisos al desarrollo las actividades dentro y fuera del aula. Observamos que con el pre test el 7.7% (1 estudiante) se encontraba en el nivel esperado, pero posteriormente, pasando a un post test el 76.9% (10 estudiantes) llegaron a ubicarse en el nivel logrado, lo que refuerza nuestra hipótesis que mejoró de forma beneficiosa en los comportamientos de los niños y niñas de 5 años.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que los responsables educativos de la institución incorporen los juegos tradicionales como método pedagógico habitual. Esta técnica fomenta de manera constante la convivencia saludable entre los alumnos y unas interacciones más flexibles, lo que les ayuda a desarrollar hábitos más coherentes. También se recomienda incluir en este método actividades adicionales que se adapten a los intereses de los niños.

Se recomienda al órgano encargado de gestión educativa a seguir utilizando los juegos tradicionales como método de enseñanza con el fin de mejorar la conexión, la comunicación, las habilidades sociales y la perseverancia de los alumnos. Para fomentar la confianza, la colaboración, el respeto y la dedicación, es aconsejable animar a los niños a ampliar esta base y crear sus propios juegos.

Se recomienda a los responsables de la institución a incluir juegos tradicionales en la preparación, ejecución y evaluación de sus clases con el fin de crear un entorno de aprendizaje saludable. Se recomienda utilizar esta integración estratégica para fomentar de forma transversal y cuantificable el respeto, la colaboración y la inclusión entre los alumnos.

Se recomienda que, durante las reuniones escolares, la administración educativa y actores educativos de la institución a concientizar a los padres a que alienten a sus hijos a jugar a juegos tradicionales en casa. Este enfoque tiene como objetivo fomentar el comportamiento, las relaciones interpersonales y las habilidades sociales, todos ellos aspectos esenciales para el desarrollo general y académico de los niños.

REFERENCIAS

- Ahmad Fauzi, R., Suherman, A., Saptani, E., Dinangsit, D., & Ali Rahman, A. (2023). the impact of traditional games on fundamental motor skills and participation in elementary school students. Indonesia. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/George-Taylor-28/publication/377272324_The_Impact_of_Traditional_Games_on_Fundamental_Motor_Skills_and_Participation_in_Elementary_School_Students/links/659e5eedaf617b0d873a91f5/The-Impact-of-Traditional-Games-on-Funda
- Almeida Aguiar, A., & Cerezo Manrique, J. F. (2020). Presentación. Los juegos tradicionales: una aproximación desde la historia de la educación. Obtenido de https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/143420/Presentacion_Los_juegos_tradicionales_un.pdf?sequence=1
- Alotaibi, M. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. Obtenido de https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1307881/full?utm_source=chatgpt.com
- Aragón de las Heras, A. (2019). *LA CONVIVENCIA ESCOLAR: UNA MIRADA DESDE LA EDUCACIÓN SOCIAL*. PALENCIA, ESPAÑA. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/37945/TFG-L2405.pdf?sequence=1>
- Ardila Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales aportes al desarrollo sociocultural en contexto educativo rural. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8670953>
- Arias Gonzáles, J., & Covinos Gallardo, M. (2021). Diseño y Metodología de la Investigación. Perú. Obtenido de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Arón, A. M., Milicic, N., Sánchez, M., & Subercaseaux, J. (NOVIEMBRE de 2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. SANTIAGO, CHILE.
- Arón, A. M., Milicic, N., Sánchez, M., & Subercaseaux, J. (Noviembre de 2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. Santiago, Chile. Obtenido de https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/4487/Convivencia_escolar.pdf
- Ascorra, P., Cárdenas, K., & Torres Vallejos, J. (2021). Niveles de progresión de gestión de la convivencia escolar a nivel intermedio en Chile. Chile. Obtenido de

- <https://pdfs.semanticscholar.org/be2d/a60802ed875945d92148dedb983431cc0ca2.pdf>
- Bustamante Lecca, I. M., & Taboada Marin, H. M. (2022). Convivencia escolar: una revision bibliográfica. Perú. Obtenido de <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1579/2201>
- Canaza Zapata, S. M., & Canaza Zapata, E. (2024). Convivencia escolar: revision sistemática. Perú. Obtenido de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1355>
- Castro, S. (2023). *Relaciones interpersonales*. Obtenido de <https://www.iepp.es/relaciones-interpersonales/>
- Contreras Gómez, J. C. (2022). Fundamento teórico y metodológico de la cartilla de juegos tradicionales que contribuyen con el buen uso del tiempo libre de los estudiantes en colombia. Colombia. Obtenido de <http://historico.upel.edu.ve:81/revistas/index.php/EDUCA/article/view/9560>
- Contreras Mazarío, J. (2021). Valores educativos, ideario constitucional y derecho de los padre: la cuestión del "pin o censura perental". Obtenido de <https://revistas.uned.es/index.php/derechopolitico/article/view/30329/23092>
- Cruz Picón, P. E., & Hernández Correa, L. J. (2024). Justicia y derechos en la convivencia. Colombia. Obtenido de <https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/1325>
- Cubas Alvarado, Y., & Sanchez Quintos, D. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 5 años de la I.E. N° 115, Huarandaza, Huarango, San Ignacio, 2021*. Lambayaque, Perú. Obtenido de <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/12176>
- Encarnación Medina, P. C. (2024). Juegos tradicionales y convivencia escolar en niños de preparatoria, Escuela Básica Luis Antonio Erique Ortega, ciudad de loja, periodo 2023 - 2024. Ecuador.
- Farro García, L. A. (2023). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años en una institución educativa, Piura 2023*. Piura. Obtenido de <https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5c68a454-7603-4307-a62f-6d34ca6cc86d/content>
- Galera, A. (2020). *Juego motor*. España. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/353105419_Juego_motor_Concepto_clasificaciones_y_aplicaciones_didacticas_Motor_games_concept_classifications_and_didactical_applications
- García Ramirez, V. N. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. Obtenido de

- <https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1776/1657>
- Gasim niña, A. S. (2020). *The Role of the Didactic Games in Enhancing Cognitive Activity at Preschool Children*. <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v8n2/2310-4635-pyr-8-02-e524.pdf>
- Gómez, M., & Agramonte, R. (2022). La convivencia escolar: un tema recurrente en el cotexto de las prácticas educativas actuales. Obtenido de http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_esp/article/view/24012
- González Moreno, C. X. (2021). Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo de la personalidad en la edad preescolar. Obtenido de <https://seer.ufu.br/index.php/Obutchenie/article/download/60584/31443>
- Hassan, M. (2024). *Diseño experimental: tipos, métodos y guía*. Obtenido de <https://researchmethod.net/experimental-design/>
- Hernandez, P. (2022). *san convivencia*. Obtenido de <https://www.cinconoticias.com/sana-convivencia/>
- Herrera, M., & Gonzales, V. (2023). El juego simbólico en el desarrollo de competencias en la primera infancia. Perú. Obtenido de https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02662023000200039&script=sci_arttext
- Hersh, R., Reimer, J., & Paolitto, D. (1984). *El Crecimiento moral*. ESPAÑA. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=45578>
- Jiménez Cortes, M. L., Villarreal, M., Valero González, J. C., & Roa, Z. Y. (2024). Estrategias de juegos tradicionales para el fortalecimiento de la convivencia. Colombia. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/383794975_Estrategia_de_Juegos_Tradicionales_para_el_Fortalecimiento_de_la_Convivencia
- Jiménez Tamayo, R. J., Ludeña Jaramillo, L. F., & Medina León, C. S. (2022). Actividades lúdicas (8 juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. Obtenido de <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468>
- Klosky, J., Gazmararian, J., Casimir, O., & Blake, S. (2022). *Effects of Remote Education During the COVID-19 Pandemic on Young Children's Learning and Academic Behavior in Georgia: Perceptions of Parents and School Administrators*. Obtenido de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/josh.13185>
- L., T. (2024).
- Martínez Flores, A. C. (2021). *Los juegos tradicionales como estrategia dadáctica para favorecer la convivencia armónica*. Mexico. Obtenido de

- <http://rixplora.upn.mx/jspui/bitstream/RIUPN/141619/1/UPN131LEPIMIMAAL2021.pdf>
- Medina Romero, M., Rojas León, R., Bustamante Hoces, W., Loaiza Carrasco, R., Martel Carranza, C., & Castillo Acobo, R. (2023). *Metodología de la investigación*. Obtenido de <http://coralito.umar.mx:8383/jspui/bitstream/123456789/1539/1/80-M%c3%a9todolog%c3%ada%2bde%2bla%2binvestigaci%c3%b3n.pdf>
- MINEDU. (2010). *La hora del juego libre*. LIMA, PERU.
- MINEDU. (2021). *Actualización del plan de trabajo para la implementación de los "lineamientos para la gestión de la convivencia escolar, la prevención y la atención de la violencia contra niños, niñas y adolescentes*. Perú. Obtenido de <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2046211/RM%20N%C2%B0%20271-2021-MINEDU.pdf.pdf?v=1627447135>
- MINEDU. (2021). ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE TRABAJO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS "LINEAMIENTOS PARA LA GESTIÓN DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR, LA PREVENCIÓN Y LA ATENCIÓN DE LA VIOLENCIA CONTRA NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES" PERIODO 2021-2022. LIMA, PERU. Obtenido de <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2046211/RM%20N%C2%B0%20271-2021-MINEDU.pdf.pdf?v=1627447135>
- MINEDU. (2022). Normas de convivencias con medidas correctivas y ejemplos dentro del aula. Obtenido de <https://amautaenlinea.com/blog/minedu-normas-de-convivencia-2022-y-medidas-correctivas-con-ejemplos-en-el-aula/>
- MINEDU. (2023). *Actualización del plan de trabajo para la implementación de los "lineamientos para la gestión de la convivencia escolar, la prevención y la atención de la violencia contra niños y niñas y adolescentes*. Perú. Obtenido de https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/4457022/RM_N%C2%B0_213-2023-MINEDU.pdf?v=1682000612
- MINEDU. (2024). *Enfoque Pedagógico del Nivel Inicial*. Obtenido de <https://www.mineduperu.pe/2024/02/enfoque-pedagogico-del-nivel-inicial.html>
- Molina, J., Alonso, J., Argudo, F., & Calvo, L. (2021). Vivencia emocional en juegos motores de cooperación oposición en alumnado de secundaria. España. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8056679>
- Morera Castro, M. (2008). GENERACIÓN TRAS GENERACIÓN, SE RECOBRAN LOS JUEGOS TRADICIONALES. COSTA RICA. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2370/237017527002.pdf>
- Mosquera Hernández, C. D. (2023). Juegos tradicionales como estrategia de mejoramiento de la conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEI Cajamarca 2023.

- Cajamarca, Perú. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/123457/Mosquera_HCR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mosquera Hurtado, N. L., & Campaz Hurtado, M. (2023). *Juegos tradicionales: una estrategia para fortalecer la convivencia escolar*. Colombia. Obtenido de <https://repository.udistrital.edu.co/server/api/core/bitstreams/60b3ef9d-0c76-4ad4-82e5-90a159c2bba1/content>
- Nanjari Miranda, R., Cataldo Guerra, M., Celedón Briones, N., & Vidal Tapia, M. (2021). *El juego y la convivencia en niños y niñas: revision*. CHILE.
- Nicolopoulou, A., & Smith, P. (2022). *Social Play and Social Development*. Obtenido de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/9781119679028.ch29>
- Oltra, A., Salamanca, P., Veras, S., & Sierra. (2021). Obtenido de <https://revistas.uned.es/index.php/accionpsicologica/article/view/29455/24208>
- Ortega Ruiz, R., Del Rey, R., & Casas, J. (2013). *La Convivencia Escolar: clave en la predicción del Bullying*. sevilla, españa. Obtenido de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59348/la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pajuelo Oroya, J. L. (2023). *Juegos cooperativos y su influencia en la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un jardín, chimbote, 2023*. Trujillo, Perú. Obtenido de <https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8a6ea7da-380a-449a-9659-12efcd787709/content>
- Pizarro Mostacero, M. S., & Oseda Gago, D. (2021). Influencia de la comunicacion no verbal en las relaciones interpersonales. Perú. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/591/750>
- Posso Pacheco, R. J., Chimba Santillán, S. Y., Mendoza Jara, M. A., Cumbajin Pulupa, A. P., & Solano Aalazar, E. L. (2023). El papel del currículo en la convivencia escolar: una revisión sistemática de enfoques y hallazgos. Ecuador. Obtenido de <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/271>
- Quispe Collavino, M., & Ticona Valdiglesias, K. L. (2022). Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano Tamburco, 2021. ABANCAY, PERU. Obtenido de <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1137>
- Ramos Hernández, D. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma ingles. Obtenido de <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/265/549>

- Regader, B. (2015). *Repasamos los conceptos clave de la teoría del aprendizaje del psicólogo suizo Jean Piaget*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>
- Renata Bentancourt, A. (2022). *Juegos de mi Mexico*. Mexico. Obtenido de <https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/690862/Libro-Juegos-de-mi-Mexico-INPI.pdf>
- Rios Reyes, R. (2021). *Escala de Calificación de los Aprendizajes en Educación Básica*. Perú. Obtenido de <https://carpetapedagogica.com/escaladecalificaciondeaprendizajes>
- Rodríguez Figueroa, H. M. (2021). *Convivencia escolar: revisión del concepto a partir de dos estudios de caso*. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-109X2021000200207&script=sci_arttext
- Sanchez Fuentes, A. (2022). *La importancia del juego simbólico en los niños*. Obtenido de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juego-simbolico.html>
- Simbaña Haro, M. P., Gonzáles Romero, M. G., Obando Tasiguano, C. P., & Hinojosa Cazco, G. M. (2022). *El Juego Como Herramienta Educativa Del Educador Social En actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad*. Ecuador. Obtenido de dialnet.unirioja.es/EIJuego-9018762
- Sullca Quispe, J. B. (2021). *Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la institución educativa inicla 87 de Chucahuacas en Chupa, 2021*. Perú. Obtenido de <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1917>
- Taya Huaita, L. K. (2024). *Convivencia escolar en niños y niñas de 5 años del Nivel Inicial en el Distrito de San Antonio - Moquegua*. Obtenido de https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/EESPMCC-RI_59614be45a9cac91d86f839d75110f0b
- TAYA, L. (2024).
- UNESCO. (2008). *CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA , INCLUSIÓN Y CULTURA DE LA PAZ*. SANTIAGO, CHILE. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000162184>
- Valdiviezo Gutiérrez, L. G. (2022). *Juegos colaborativos para mejorar la convivencia escolar en niños de cinco años de una institución educativa, sullana 2022*. Trujillo, Perú. Obtenido de <https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/93a31d9a-4e42-4ba8-b1a0-8927e3734858/content>

Viscaíno Zúñiga, P. I., Cedeño Cedeño, R. J., & Maldonado Palacios, I. A. (2023). *Metodología de la investigación científica: guía práctica*. Ecuador. Obtenido de <https://pdfs.semanticscholar.org/733a/6254d474f40300eb0cfbade5c1e187b5da.pdf>

ANEXOS

Anexo A. Operacionalización de Variables

Variable	Definición teórica	Dimensiones	Indicadores	Definición Operacional
Juegos Tradicionales	Para Bentancourt (2022) los juegos tradicionales, son parte de las expresiones de ámbito cultural de los pueblos, que se manifiesta según su identidad, lugar, barrio, escuela. Que se ve relacionado con la tradición y transmitido de generación en generación. Que brindan un momento de diversión siendo idóneo para la sociedad pluricultural.	Juego Motor	<ul style="list-style-type: none"> • El gato y ratón • Carrera de huevos. • Frutas al aire • Jalar la cuerda • Tres en raya 	Se empleará Juegos Tradicionales
		Juego Social	<ul style="list-style-type: none"> • Jugemos en el Bosque • Agua y cemento • Juego de sillas • Tumba latas 	
		Juego Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Armado de Torres • Silla Caliente • Charada. • Gallinita ciega 	
		Juego Simbólico	<ul style="list-style-type: none"> • Ponle la cola al burro • Búsqueda del Tesoro • Dibuja a Ciega. 	
Convivencia Escolar	Para el MINEDU (2021) la convivencia escolar atribuye al constructo por medio de las relaciones interpersonales dentro de una comunidad educativa de manera cotidiana, en ello resalta la determinante del valor del respeto y una interacción pacífica que ayude a la integración de los estudiantes, poniendo un énfasis en las acciones, decisiones, valores y actitudes que reflejen en la calidad educativa.	Convivir	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción con compañeros. • Comunicación • Confianza • Cooperación 	Se aplicará una Ficha de Observación pre test y un post test, para conocer el nivel.
		Relacionarse	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidad Sociales • Persistencia 	
		Comportamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto • Compromiso 	

Anexo B: Matriz de consistencia

Interrogante		Objetivo		Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
General	¿En qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua?	General	Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.	H0: La aplicación de los juegos tradicionales, no contribuyen a la mejora de la Convivencia Escolar en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. H1: La aplicación de los juegos, si contribuyen a la mejora de la Convivencia Escolar en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.	Variable Independiente: Juegos Tradicionales	Juegos Motores Juego Sociales Juego cognitivos Juego Simbólicos	Tipo de Investigación Pre Experimental – Descriptivo Población Niños de 5 años del de una institución de nivel inicial del distrito de San Antonio - Moquegua Muestra 13 niños de 5 años Instrumento Ficha de observación
Específicos	<ul style="list-style-type: none"> ¿En qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión convivencia en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua? ¿En qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión Relación en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua? ¿En qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión comportamiento en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua? 	Específicos	<ul style="list-style-type: none"> Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión convivencia en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión Relación en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. Demostrar en qué nivel los juegos tradicionales contribuyen a la mejora de la dimensión comportamiento en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. 	<ul style="list-style-type: none"> H0: La aplicación de los juegos, no contribuyen a la mejora de la dimensión Convivencia en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. H1: La aplicación de los juegos tradicionales, si contribuyen a la mejora de la dimensión Convivencia en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. H0: La aplicación de los juegos tradicionales, no contribuyen a la mejora de la dimensión Relación en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua H1: La aplicación de los juegos tradicionales, si contribuyen a la mejora de la dimensión Relación en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. H0: La aplicación de los juegos, no contribuyen a la mejora de la dimensión Comportamiento en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua. H1: La aplicación de los juegos, si contribuyen a la mejora de la dimensión Comportamiento en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.. 	Variable Dependiente: Convivencia Escolar	Convivir Relación Comportamiento	

Anexo C: Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR

I.E.I.:

Edad:

FECHA: / /

NOMBRES Y APELLIDOS: _____ Niño() Niña()

Nº	DIMENSIONES/ITEMS	FRECUENCIA		
		NUNCA	AVECES	SIEMPRE
	CONVIVENCIA			
01	Interactúa con sus pares durante las actividades			
02	Interactúa con las docentes durante las actividades			
03	Mantiene comunicación con su entorno			
04	Comunica cuando tiene dudas			
05	Propone actividades durante la clase			
06	El niño(a) expresa sus inquietudes			
07	El niño(a) tiene iniciativa a proponer juegos			
08	Colabora, en actividades colectivas orientadas al cuidado de espacios compartidos			
09	Participa, en acciones que promueven el bienestar común			
10	Ayuda a sus compañeros cuando le solicitan			
	RELACIÓN			
11	Saluda a sus compañeros y docentes			
12	Hace uso de las palabras mágicas al interactuar con sus pares a la hora del juego			
13	Es persistente a la hora del juego			
14	Resuelven conflictos que se suscitan en el juego con dialogo			
15	Colabora en el cuidado de los materiales que fueron usados			
	COMPORTAMIENTO			
16	Respeto las opiniones de sus compañeros			
17	En cada actividad recuerda las normas y acuerdos colectivos basados en el bienestar de todos			
18	Pone en práctica durante las actividades de juego los acuerdos establecidos en grupo			
19	Participa del juego respetando normas del aula			
20	Muestra compromiso con los acuerdos antes, durante y después del juego.			

Anexo D: Evaluación por juicios de expertos



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
MERCEDES CABELLO DE CARBONERA

OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- a) Apellidos y nombres del Experto : Villegas Soto María Modesta
 b) Grado Académico : Magister en Educación Inicial
 c) Profesión : Docente de Educación Inicial
 d) Institución donde labora : I.E.I. N°156 el siglo
 e) Cargo que desempeña : Docente de aula
 f) Denominación del Instrumento : Ficha de observación
 g) Autora del instrumento : Lizette Karen Taya Huaita
 h) Título de la investigación : Convivencia escolar en niños de 5 años

II. VALIDACION

Nº	Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios sobre los Ítems del Instrumento	Muy malo (1)	Malo (2)	Regular (3)	Buena (4)	Muy Buena (5)
1	Claridad	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.					X
2	Objetividad	Están expresados en conductas observables y medibles.					X
3	Consistencia	Existe una organización lógica entre los títulos y subtítulos de la teoría, según variables.				X	
4	Coherencia	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la cada variable.					X
5	Pertinencia	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados.				X	
6	Suficiencia	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento.					X
Sumatoria Parcial							
Sumatoria Total							28

III. Resultados de la Evaluación

a. Valoración Total Cuantitativa: 28

b. Opinión:

Favorable



Debe mejorar



No Favorable



c. Observaciones

Moquegua, 28 de Octubre del 2023

María Villegas Soto

Prof. Villegas Soto María Modesta



OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- a) Apellidos y nombres del Experto : Chávez Fala Elsa Filomena
b) Grado Académico : Magister en administración de la educación
c) Profesión : Profesora de educación inicial
d) Institución donde labora : E.E.S.P.P. "Mercedes Cabello de Carbonera"
e) Cargo que desempeña : Profesora de educación inicial
f) Denominación del Instrumento : Ficha de observación
g) Autora del instrumento : Lizette Karen Taya Huaita
h) Título de la investigación : Convivencia escolar en niños de 5 años

II. VALIDACION

Nº	Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios sobre los Ítems del Instrumento	Muy malo (1)	Malo (2)	Regular (3)	Bueno (4)	Muy Bueno (5)
1	Claridad	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.					✓
2	Objetividad	Están expresados en conductas observables y medibles.					✓
3	Consistencia	Existe una organización lógica entre los títulos y subtítulos de la teoría, según variables.					✓
4	Coherencia	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la cada variable.					✓
5	Pertinencia	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados.					✓
6	Suficiencia	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento.					✓
Sumatoria Parcial							30
Sumatoria Total							30

III. Resultados de la Evaluación

a. Valoración Total Cuantitativa: 30

b. Opinión:

Favorable



Debe mejorar



No Favorable



c. Observaciones

.....

Moquegua, de del 2023

Elsa Filomena
Chávez Fala



OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- a) Apellidos y nombres del Experto : Salas Cornejo Fortunata
b) Grado Académico : Magister en Educación Inicial
c) Profesión : Docente de Educación Inicial
d) Institución donde labora : I.E.I. N°367 San Carlos
e) Cargo que desempeña : Directora encargada y docente de aula
f) Denominación del Instrumento : Ficha de observación
g) Autora del instrumento : Lizette Karen Taya Huaita
h) Título de la investigación : Convivencia escolar en niños de 5 años

II. VALIDACION

N°	Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios sobre los Ítems del Instrumento	Muy malo (1)	Malo (2)	Regular (3)	Bueno (4)	Muy Bueno (5)
1	Claridad	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.					✓
2	Objetividad	Están expresados en conductas observables y medibles.					✓
3	Consistencia	Existe una organización lógica entre los títulos y subtítulos de la teoría, según variables.				✓	
4	Coherencia	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la cada variable.					✓
5	Pertinencia	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados.				✓	
6	Suficiencia	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento.					✓
Sumatoria Parcial							
Sumatoria Total						28	

III. Resultados de la Evaluación

a. Valoración Total Cuantitativa: 28

b. Opinión:

Favorable



Debe mejorar



No Favorable



c. Observaciones

Moquegua, 28 de octubre del 2023

F. Salas Cornejo

Anexo E: Ficha Técnica

FICHA TÉCNICA

K. Nombre:

Pre test y post test de Convivencia Escolar

L. Objetivos:

El siguiente test tiene como finalidad demostrar que la aplicación de los juegos tradicionales, mejora significativamente la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua

M. Autor:

Taya Huaita, Lizette Karen

N. Adaptación:

Adaptado por Taya Huaita, Lizette Karen

O. Administración:

P. Duración: 30 Minutos

Q. Sujetos de aplicación:

niños y niñas de 5 años del nivel inicial en el distrito de San Antonio – Moquegua.

R. Técnica

Ficha de Observación

S. Puntuación y escala de calificación:

PUNTUACIÓN NUMÉRICA	RANGO O NIVEL
1	NUNCA = INICIO
2	AVECES = PROCESO
3	SIEMPRE = LOGRADO

T. Técnica de Procesamiento y Análisis de Datos.

IBM SPSS Software 29.0 y Excel

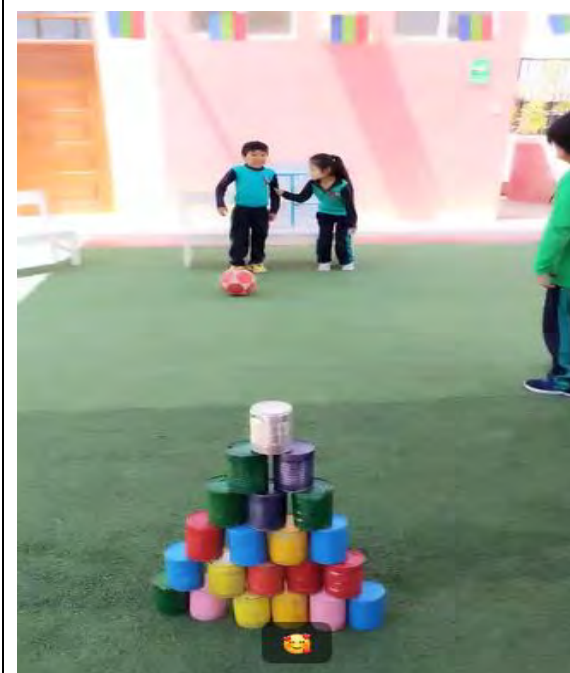
Anexo F: Evidencias de la ejecución de los juegos tradicionales



Juguemos en el bosque



Ponle la cola al burro



Tumba latas



La gallinita ciega

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

TESIS_JUEGOS_TRADICIONALES-1.pdf

 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

 LICENCIATURAS

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Mercedes Cabelló de Carbonera Moquegua

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3398230942

95 páginas

Fecha de entrega

4 nov 2025, 1:45 p.m. UTC

13.372 palabras

Fecha de descarga

4 nov 2025, 1:52 p.m. UTC

69.320 caracteres

Nombre del archivo

TESIS_JUEGOS_TRADICIONALES-1.pdf

Tamaño del archivo

10.5 MB

17% Similitud general

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




Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencia excluida

Fuentes principales

- 16%  Fuentes de Internet
- 8%  Publicaciones
- 11%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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