

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TESIS

Los juegos tradicionales y su influencia para la mejora de la convivencia escolar, en los niños y niñas del 5to y 6to grado de la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay Huanta, 2022

**PARA OPTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE**

AUTOR

HUAMÁN CURO, Mickael
ORCID:0009-0006-2989-2294

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano
ORCID:0000-0001-8798-5268

LÍNEA DE INVESTIGACION

Innovaciones pedagógicas

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2023



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	26	02	2024

ENTIDAD	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			DRE	AYACUCHO		
CÓDIGO MODULAR	DENOMINACIÓN	GESTIÓN	CREACIÓN	DIRECCIÓN	JR. RAZUHUILCA N°624		
6 0 4 3 7 1	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	PROVINCIA	HUANTA	DISTRITO	HUANTA

PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN	RVM N°267-2020-MINEDU

DIRECTOR GENERAL (E)	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	OFICIO N° 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD N° 0156-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD N° 0157-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL:	TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN
--	--

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Prof. EDHGAR HECTOR VALENCIA AGUILAR

TÍTULO DE LA TESIS:	LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA PARA LA MEJORA DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 5TO Y 6TO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38282 "DE YURACCRACCAY, HUANTA, 2022.
---------------------	--

HORA	4:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"

N° Matricula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
70790836	HUAMÁN CURO, MICKAEL	15	14	15	14



[Signature]
PRESIDENTE



[Signature]
VOCAL



[Signature]
SECRETARIO



[Signature]
Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL
vº Bº DIRECTOR GENERAL
Firma Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:

- El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación.
- El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de tinta líquida negra si el calificativo es **aprobatorio**, si es **desaprobatorio** con tinta roja.
- La nota aprobatoria de la sustentación es 14, no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borradores ni enmendaduras.



JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 HUANTA-AYACUCHO
 RVM N°267-2020-MINEDU



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 4.00 p.m. del 26 de febrero de 2024, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN** de la **TESIS "LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA PARA LA MEJORA DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 5TO Y 6TO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38282 "DE YURACCRACCAY, HUANTA, 2022"** presentado por el ex alumno **HUAMÁN CURO, MICKAEL** con código de matrícula 70790836 del Programa de Estudios de **EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0156-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA.**, obteniendo como resultado el PROMEDIO de 14 (Catorce).

Por tanto, el **Jurado Examinador de la Sustentación**, emite el siguiente **DICTAMEN**:

RESULTADO FINAL: Aprobado

La **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTO(A)** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN**.

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.


 PRESIDENTE JURADO
 JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE
 PRESIDENTE


 VOCAL JURADO
 JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE
 VOCAL


 SECRETARIO JURADO
 JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE
 SECRETARIO


 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE
 HUANTA
 DIRECCIÓN GENERAL
 Dr. Walter Mariano Arce Villar
 DIRECTOR GENERAL
 Firma, Post Firma y Sello



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación No 16737
Reapertura RM No 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS No 010-85-ED
Renovación de Funcionamiento DS No. 09-94-ED
Escuela de Educación RM No 267-2020-MINEDU

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

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 000040-2024-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El Trabajo de Investigación titulado "LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA PARA LA MEJORA DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 5TO Y 6TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38282 DE YURACCRACCAY HUANTA 2022" presentado por la egresada **Huamán Curo, Mickael** del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **22%** de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:
https://drive.google.com/drive/folders/1hWcL4nln7ed4hENPW8m_A_fQvK7U_nRx?usp=drive_link

Por lo que, el Trabajo de Investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 28 de febrero de 2024



Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Jr. Razuhuilca N° 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppjSCO.edu.pe
comunicaciones@iesppjSCO.edu.pe



HUAMÁN CURO, Mickael Rev

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

INDICE DE SIMILITUD

22%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

15%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

2%

2

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

2%

3

hdl.handle.net

Fuente de Internet

2%

4

repositorio.unsch.edu.pe

Fuente de Internet

2%

5

www.enso.edu.co

Fuente de Internet

1%

6

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru

Trabajo del estudiante

1%

8

dspace.unitru.edu.pe

Fuente de Internet

1%

9	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	repository.unilibre.edu.co Fuente de Internet	<1 %
12	1library.co Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %
14	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Texas A&M University, College Station Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
18	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1 %
19	www.ptolomeo.unam.mx:8080 Fuente de Internet	<1 %

20	Submitted to consultoriadeserviciosformativos Trabajo del estudiante	<1 %
21	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	revistas.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.21.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1 %
25	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to unapiquitos Trabajo del estudiante	<1 %
27	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Instituto de Educación Superior Pedagógico Publico HORACIO ZEBALLOS GAMEZ- Trabajo del estudiante	<1 %
29	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
	repositorio.unc.edu.pe	

30	Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1 %
33	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
36	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
37	editorial.inudi.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.uco.edu.co Fuente de Internet	<1 %
39	revistas.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	Submitted to Universidad del Atlántico Medio Trabajo del estudiante	<1 %
41	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %

		<1 %
42	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
43	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1 %
44	Submitted to Universidad Anahuac México Sur Trabajo del estudiante	<1 %
45	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
46	www.lapizarradeldocente.com Fuente de Internet	<1 %
47	Submitted to Instituto Superior de Educación Público Hno Victorino Elorz Goicoechea Trabajo del estudiante	<1 %
48	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
49	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
50	Submitted to unsaac Trabajo del estudiante	<1 %

...

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 25 words

|

.....

Dr.....

Presidente

.....

Dr.....

Secretario

.....

Dr.....

Vocal

A mis queridos padres, por apoyarme en este proceso de formación continua para forjar una vida de éxito con mejores oportunidades en mi vida.

A Dios, por darme sabiduría en los momentos más difíciles de mi vida.

Mickael

AGRADECIMIENTOS

Al alma máter Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” por acogerme durante mi formación profesional.

Mi sincero agradecimiento a la Plana Directiva, Jerárquica Administrativa y Docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “José Salvador Cavero Ovalle”, por haberme guiado durante toda mi formación profesional.

Asimismo, mi sincero reconocimiento especial a mi asesor Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal por su apoyo incondicional en el asesoramiento del presente trabajo de investigación.

A la señora directora, a la plana de docentes y estudiantes de quinto y sexto grado de la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay, por haber aportado y apoyado en la ejecución del este trabajo investigativo.

De igual modo a los padres de familia y la comunidad por formar parte de esta travesía investigativa.

El autor

PRESENTACIÓN

Señores del Jurado, presento ante ustedes la tesis titulada. Los juegos tradicionales y su influencia para la mejora de la convivencia escolar, en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay Huanta 2022, cuya finalidad fue de determinar la influencia de los juegos tradicionales en la convivencia escolar, para el cual se aplicó un material experimental efectuadas en 10 sesiones interventoras y para conocer la efectividad se aplicó el instrumento de ficha de observación en dos fases, en el pre test y en el pos test, evidenciando finalmente un mejora significativa en cuanto a la convivencia escolar en los estudiantes de 5to y 6to grado. En ese sentido presento este trabajo investigativo en cumplimiento del Reglamento General de Investigación y Titulación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, Ayacucho, para obtener el Título Profesional de licenciado en Educación Primaria Intercultural Bilingüe.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

El autor

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
Página de jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimientos	iv
Presentación	v
Indice de contenidos	vi
Indice de tablas	ix
Indice de figuras	x
Declaración jurada de autenticidad	xi
Resumen	xii
Abstrac	xiii
Pisiqillqa	xiv
Introducción	xv

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema	17
1.2. Formulación del problema	18
1.2.1. Problema general	18
1.2.2. Problemas específicos	18
1.3. Justificación e importancia de la investigación	18
1.3.1. Importancia	19
1.3.2. Relevancia social	19
1.3.3. Justificación por conveniencia	20
1.3.4. Justificación por implicancias prácticas	20
1.3.5. Justificación por valor teórico	20
1.3.6. Utilidad metodológica	21
1.4. Objetivos	21
1.4.1. Objetivo general	21
1.4.2. Objetivos específicos	21
1.5. Limitaciones de la investigación	22

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del problema	23
INTERNACIONALES	23
NACIONALES	24
REGIONALES Y LOCALES	26
2.2. Bases teóricas.....	28
2.2.1. Enfoque pedagógico socioconstructivista	28
2.2.2. Enfoque constructivista	28
2.2.3. Enfoque de área personal social	29
2.2.4. El juego.....	31
2.2.5. Convivencia.....	41
2.3. Definición de términos básicos (marco conceptual).....	45
2.4. Hipótesis de la investigación	45
2.2.1. Hipótesis general	45
2.2.2. Hipótesis específicas	45
2.5 Operacionalización de variables	46

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de investigación.....	47
3.2. Tipo de estudio.....	47
3.3. Método de estudio.....	47
3.3.1. Métodos teóricos	48
3.3.2. Inductivo y deductivo	48
3.3.3. Método experimental.....	48
3.4. Diseños de investigación	49
3.5. Población y Muestra	49
3.5.1. Población	49
3.5.2. La muestra	50
3.6. Técnicas de muestreo.....	50
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	50
3.7.1. Técnica de observación.....	50
3.7.2. Validación de instrumento	51
3.7.3. Confiabilidad de instrumento.....	52
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos	52

3.9. Aspectos éticos	52
----------------------------	----

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y descripción de los resultados	53
4.1.1. A nivel descriptivo	53
4.1.2. A nivel inferencial	61
4.2. Discusión de resultados	67
CONCLUSIONES	71
RECOMENDACIONES.....	73
REFERENCIAS.....	74
ANEXOS	818

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resultado de la prueba de validez de contenido del pre test de pos test juegos tradicionales	51
Tabla 2. Prueba de fiabilidad	52
Tabla 3. Resultado de contraste del desarrollo de los juegos tradicionales entre pre test y pos test	53
Tabla 4. Resultado de contraste del desarrollo de la interacción entre pre test y pos test	54
Tabla 5. Resultado de contraste del desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia entre pre test y pos test	55
Tabla 6. Resultado de contraste del desarrollo manejo de conflictos entre pre test y pos test.....	57
Tabla 7. Resultado de contraste del desarrollo deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula entre pre test y pos test.....	58
Tabla 8. Resultado de contraste del desarrollo acciones de participación que promueve el bienestar común en los estudiantes entre pre test y pos test	59
Tabla 9. Prueba de normalidad	61
Tabla 10. Restados de contraste del desarrollo de convivencia escolar entre pre test...	62
Tabla 11. Estadístico de prueba del desarrollo de la interacción con rangos de wilcoxon	62
Tabla 12. Estadístico de prueba del desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia	63
Tabla 13. Estadístico de prueba del desarrollo de manejo de conflictos entre los estudiantes del aula	64
Tabla 14. Estadístico de prueba del desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula	65
Tabla 15. Estadístico de prueba de la participación en acciones que promueven el bienestar común	66

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Competencia del area de personal social.....	30
Gráfico 2. Resultado de contraste del desarrollo de los juegos tradicionales pre test y pos test.....	54
Gráfico 3. Resultado de contraste del desarrollo de la interacción pre test y pos test.	55
Gráfico 4. Resultado de contraste del desarrollo construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia pre test y pos test.....	56
Gráfico 5. Resultado de manejo de conflictos pre test y pos test.....	57
Gráfico 6. Resultado de deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula pre test y pos test.	58
Gráfico 7. Resultado de acciones de participación que promueve el bienestar común en los estudiantes pre test y pos test.	59

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Mickael Huaman Curo identificado con DNI N° 70790836, egresado del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Caverro Ovalle” de Huanta, autor del trabajo de investigación titulado: “ Los juegos tradicionales y su influencia para la mejora de la convivencia escolar, en los niños y niñas del 5to y 6to grado de la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay – Huanta 2022, al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente:

- 1) El Trabajo de Investigación es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas técnicas para la formulación de trabajo académico; por lo cual el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
- 3) Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
- 4) En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo a la Escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Mickael Huamán Curo

DNI N° 70790836

Huanta, 21 julio de 2023



RESUMEN

La investigación aplicada experimental titulada: “Los juegos tradicionales y su influencia para la mejora de la convivencia escolar, en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay, Huanta 2022 nace con el objetivo de comprobar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la convivencia escolar, este estudio es de enfoque cuantitativo de tipo experimental, donde se usó un diseño pre experimental aplicada , la población estuvo constituida por 16 estudiantes y una muestra de 10 estudiantes, el tipo de muestreo fue de tipo no probabilística, asimismo para la recolección de los datos se usó la técnica de la observación y su instrumento de la ficha de observación, para el cual se aplicó en dos etapas pre test y post test cuyos resultados se sistematizaron dando validez y confiabilidad mediante el procesamiento y análisis de datos utilizando el procesador estadístico SPSS versión 24, trabajando con la prueba de Wilcoxon para datos ordinales, por tanto los resultados hallados nos permiten concluir que: Según a los datos obtenidos en la presente investigación se llegó a la conclusión que efectivamente los juegos tradicionales influyen significativamente en la convivencia escolar en los niños y niñas del 5to y 6to grado de la institución educativa N° 38282 de Yuraccraccay Huanta 2022, se evidencia en los resultados obtenidos en la Prueba de rangos con signo de Wilcoxon, muestran que las diferencias de puntaje entre el pos test y pre test son significativas, el valor $p=0,004$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula H_0 y es aceptada la hipótesis alterna H_A .

Palabras clave Juegos, tradicional, convivencia, escolar.

ABSTRAC

The pedagogical research entitled: "Traditional games and their influence for the improvement of school coexistence, in the children of the 5th and 6th grade in the Educational Institution N° 38282 of Yuraccraccay Huanta 2022 was born with the aim of verifying the influence of traditional games in the improvement of school coexistence. This study is of quantitative approach of experimental type, where an applied pre-experimental design was used, the population was constituted by 16 students and a sample of 10 students, the type of sampling was of non-probabilistic type, also for the collection of the data the technique of the observation and its instrument of the observation sheet were used, for which it was applied in two stages pre test and pos test whose results were systematized giving validity and reliability through the processing and analysis of data using the statistical processor SPSS version 23, working with the Wilcoxon test for ordinal data. Therefore, the results found allow us to conclude that: According to the data obtained in this research, it was concluded that traditional games significantly influence school coexistence in children of the 5th and 6th grade of the educational institution N° 38282 of Yuraccraccay Huanta 2022, it is evident in the results obtained in the Wilcoxon Rank Test, show that the differences in score between the post-test and pre-test are significant, the $p=0.004$ value is less than 0.05. The null hypothesis H_0 is rejected, and the alternate hypothesis H_A is accepted.

Key words Traditional, games, school, coexistence.

PISI QILLQAY

Kay sutinchasqa Ñawpamanta pacha pukllaykuna shinallatak paykunapak yanapaykunapash yachana wasipi kуска kawsayta alliyachinkapak qari wawakuna, warmi wawakunapi kay 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay, Huanta 2022 nisqan llamkayqa, rurasqa karqa imayna llaqtanchikunapa ñawpaq pukllayninchikuna warmakunapa yachay wasipi allin kawsakunankupaqmi. Chaypaqmi kay enfoque cuantitativo, preexperimental niqanwan rurasqa kara chunka eskayniqoq warmakunapi. Chay willaykunata huñunapaq instrumento nisqantañataqmi karqa rapi yachaykuna quqariy (qaway rapi) chaywanmi warmakunata iskay kutita tupurqani, hinaspa tukuyniraq qawasqa rapikunapi qawasqañataq chay SPS nisqapi llankarany, chamyman hina allin utaq mana allin kay investacion nisqanta warqarqani chaymi kay pisiya rimaypi nini: kay pukllaykunan puririchin allinpaq kay sumaq yachay wasipi allin kawsakuykunata kay 5to hinaspa 6to warmakunapi kay chay prueba de rango Wilcoxon nisqapi tarisqa, nisqanmi qawachin chay diferencias de puntuación kay post pruebawan pre pruebawanqa ancha riqsisqa kanku, kay p valor=0,004 aswan pisi 0,05. Chay hipótesis nula H_0 nisqa mana chaskisqachu chaymanta hipótesis alternativa H_A nisqa chaskisqa.

Qillqa takyachiq Ñawpaq, pukllakuna, llachay wasipi, allin kawsay

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación surge a partir de la necesidad de fortalecer la convivencia escolar, ya que actualmente nuestra sociedad están siendo afectados y menoscabados por las diversas situaciones, como por ejemplo el uso excesivo de las redes sociales, el internet, los video juegos y entre otros, asimismo otro factor que incide en los niños es la familia disfuncional donde el estudiante vive con un familiar o en muchos casos solo, todo esto influye significativamente para que los estudiantes demuestren acciones de violencia, intolerancia, racismo, conductas de rechazo al aprendizaje, conductas de trato inadecuado, conductas disruptivas, conductas agresivas, indisciplina, violencia física y psicológica o en otros casos el aislamiento del estudiante. Según Vygotsky (1978), el ambiente social y cultural en el que se desarrolla un individuo tiene una influencia determinante en su comportamiento y desarrollo psicológico. En el contexto escolar, la interacción constante entre los estudiantes y los diversos factores externos, como el uso excesivo de tecnologías y la dinámica de familias disfuncionales, impacta directamente en la formación de actitudes y conductas. La teoría socioconstructivista de Vygotsky enfatiza la importancia de crear entornos educativos que promuevan la convivencia, proporcionando oportunidades para el aprendizaje social y el desarrollo de habilidades interpersonales. Para Vygotsky (1978) la implementación de estrategias novedosas y la participación activa de todos los actores involucrados, incluyendo docentes, administrativos, estudiantes, familias y la sociedad en general, se convierte en un requisito esencial para restaurar y fortalecer la convivencia en las aulas y la comunidad educativa en su conjunto.

Bajo los fundamentos planteados, con esta investigación se ha pretendido mejorar esta situación problemática en la institución educativa con el uso de la estrategia de los juegos tradicionales, recuperando no solo nuestros conocimientos ancestrales y culturales si no nuestros valores y la buena convivencia entre todos.

Par lograr con el objetivo mencionado de este estudio se acudió al uso del pre-test para evaluar el nivel de desempeño en la convivencia escolar dentro del aula por los niños y niñas de 5to y 6to de la Institución Educativa. Además, para comparar la mejoría o la improductividad de la propuesta de los juegos tradicionales aplicado en el aula o grupo de estudio, se sometieron nuevamente a una evaluación llamada pos-test, para analizar los cambios o mejoras obtenidas en la población de estudio de modo que permitió comparar los resultados del pre-test y el pos-test, en resumen, para lograr con dichos fines

se tuvo que acudir a los procesos de sistematización de información y análisis de datos, los cuales se logró a través de los siguientes capítulos:

El capítulo I. Planteamiento del problema, se aborda lo referente a la identificación y descripción del problema, formulación del problema, objetivos de la investigación, justificación de la investigación y limitaciones.

El capítulo II. Marco teórico, fundamentación de la investigación, se desarrolla el marco teórico en el que se explican estudios ya realizados, teniendo en cuenta dos variables de investigación, de igual manera definición de términos básicos y las hipótesis.

El capítulo III. Se presentó método de investigación, tipo y nivel de estudio, diseño del estudio, población, muestra, métodos y herramientas de recolección de datos y procedimiento de investigación.

El capítulo IV. Se describe la presentación y descripción de los resultados, a nivel descriptivo e inferencial, de igual modo la prueba de normalidad e hipótesis concluyendo con la discusión de resultados.

Finalmente, se muestran las conclusiones basadas en los descubrimientos descritos en lo anterior, en conexión con los objetivos formulados para la investigación. Del mismo modo, se presentan las sugerencias sobre la base de las conclusiones.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

En la actualidad, a nivel mundial, existe una creciente preocupación sobre cómo manejar los conflictos en el ámbito educativo. Un estudio llevado a cabo por la Organización de Estados Iberoamericanos para América Latina (OEI) en 2007 reveló cifras alarmantes de conflictos en instituciones educativas. Más del 50% de los estudiantes latinoamericanos han experimentado algún tipo de agresión directa, lo que incluye insultos verbales, robos y agresiones físicas (Brenda, 2017, p. 28)

El Perú, siendo un país multicultural y multilingüe, alberga diversas riquezas culturales y lúdicas. Los juegos tradicionales, transmitidos de generación en generación, son manifestaciones de la vida cotidiana y social de la comunidad peruana. Lamentablemente, estos juegos están siendo relegados al olvido debido a factores sociales y tecnológicos. Su conservación está vinculada estrechamente a las tradiciones, cultura e historia del país (Nuñez & Nuñez, 2011, p. 25)

En el contexto regional de Ayacucho, la situación se agrava, ya que los avances tecnológicos y otros factores han contribuido al individualismo y la falta de buena comunicación y relaciones familiares. Esta realidad impacta no solo a las familias sino también a la vida educativa en las instituciones de Ayacucho. Los estudiantes muestran preferencia por trabajar de forma individualizada, sumidos en el manejo del celular y diálogos virtuales, alejándose de la comunicación presencial que históricamente ha caracterizado la región.

Las acciones vivenciadas por los estudiantes por medios tecnológicos y otros aspectos se evidencian en el aula tal como lo refiere los estudios y el Perú no está exento

de esta problemática, mucho menos en nuestro contexto local como es Huanta. Por eso, en este contexto, es importante mirar atrás y ver cómo, a pesar de millas de dificultades de recursos, nuestra cultura ha logrado alcanzar una buena convivencia social gracias a estos juegos tradicionales o recreativos. La propuesta de este estudio es por tanto mejorar la falta de buena convivencia en el aula a través de estos juegos tradicionales aplicados a los niños para ver qué impacto pueden tener en la convivencia escolar.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 Yuraccraccay Huanta, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la interacción en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 Yuraccraccay Huanta, 2022?
- ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 Yuraccraccay Huanta, 2022?
- ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo del manejo de conflictos en el aula en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 Yuraccraccay Huanta, 2022?
- ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 Yuraccraccay Huanta, 2022?
- ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la participación en acciones que promueven el bienestar común en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 Yuraccraccay Huanta, 2022?

1.3. Justificación e importancia de la investigación

Debido a la situación problemática que vincula al aprendizaje de los estudiantes, se hace necesario e importante el estudio, ya que sin una buena convivencia escolar no se

puede trabajar de forma coherente y precisa, tampoco se lograra los aprendizajes esperados al ciclo que le corresponde, es por ello que toda actividad esta enmarcado a la buena convivencia y al manejo de las emociones individuales, así como grupales. Este estudio se hace con una finalidad de lograr una buena convivencia escolar en el aula a partir de juegos tradicionales vivenciales que los mismos estudiantes conocen pero que no se han practicado dentro ni fuera de ella. Por tanto, no solo se estará logrando que los estudiantes tengan una buena convivencia para lograr un aprendizaje más significativo, sino que también se estará recuperando los saberes de nuestras comunidades para seguir revalorando y transmitiendo de generación en generación formando así una verdadera identidad cultural en los niños y niñas de 5to y 6to de primaria de la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay Huanta, 2022.

Del mismo modo, no solo crearemos un vínculo afectivo de respeto entre compañeros de aula, sino que además con esta propuesta estaremos recuperando el valor ético de nuestras comunidades, donde se transmita todo un conjunto de saberes existentes a lo largo de nuestra historia. Además, otra de las bondades logradas será que los juegos tradicionales sean registrados de forma sistemática en esta investigación para que las posteriores indagaciones tengan mayor relieve en cuanto al asertividad indagatorio.

1.3.1. Importancia

Desde tiempos remotos sabemos que nuestras sociedades nunca fueron individuales o antisociales, al contrario, sabemos que la evolución humana siempre fue dándose en una vida social humana, donde todos los aspectos fueron compartidos con sus otros semejantes, es por ello que en la actualidad vemos también grandes sociedades formadas ya sea por vínculos comunicativos, económicos etc. Por tanto, la importancia de la convivencia parte de esta premisa de ser sociales y si somos sociales tenemos que aprender a respetar a convivir con los demás y superar todos los conflictos que puedan surgir, de modo que la vivencia sea un buen vivir.

1.3.2. Relevancia social

Tal como ya iba mencionando esta investigación tiene una relevancia social, uno porque los saberes y tradiciones culturales respecto a los juegos podrán ser recuperados y transmitidos en el conocimiento de los estudiantes, dos porque los juegos tradicionales podrán mejorar significativamente la convivencia dentro del aula así como fuera de ella, ya que debemos considerar que en medio de esta crisis social por la incomunicación y el

uso excesivo de las tecnologías ha creado una brecha inmensa de intolerancia, incomunicación, discriminación a otros estudiantes respecto a la forma de vida, es por eso que además se observan conflictos como el bulín y la discriminación racial y esto no podemos permitir. Toda esta situación se puede observar a vista de cualquiera, pero sin embargo dejamos pasar como si nada ocurriera.

1.3.3. Justificación por conveniencia

Realmente el estudio es muy conveniente a pesar de los obstáculos que se pueda encontrar todo en bien del estudiante y la propia sociedad que está inmersa inmensamente en la intolerancia, discriminación, falta de empatía y el individualismo y que no decir de los problemas familiares que afectan grandemente a los estudiantes las cuales se manifiestan en las aulas de estudio. Bajo estas perspectivas probablemente esta investigación sea trascendental porque está enmarcado a mejorar la problemática social, cultural de nuestros estudiantes. Además, es importante resaltar que aquellos que respondieron a la encuesta pueden obtener ventajas de nuevas propuestas implementadas en el campo de promover un buen comportamiento, fomentar el diálogo, la tolerancia, el respeto y la empatía mediante la creación de juegos tradicionales con reglas y elementos reflexivos. Esto también puede beneficiar a estudiantes de otras instituciones educativas distintas.

1.3.4. Justificación por implicancias prácticas

La indagación básicamente consiste en la praxis, dicho de otro modo, en la acción del manejo de los juegos, así nos ayudara a resolver los conflictos y las diferencias dentro del aula creando así un buen acuerdo escolar de los niños y niñas debido a que muchas veces les han educado mal en casa.

1.3.5. Justificación por valor teórico

La falta de conocimientos y análisis respecto a la convivencia escolar dentro y fuera de ella hacen que sea necesario ampliar estudios indagatorios respecto a este problema, para fundamentar un marco teórico que permita tomar en cuenta cuando sea necesario. Por tanto, las teorías existentes consideradas en esta investigación podrán ser de mucha importancia en nuestro contexto social educativo. No solo por ello, sino que además resultados serán favorables y se lograra ampliar con la experiencia que se logre en la Institución Educativa.

Se espera saber que los estudiantes mejoren su convivencia escolar debido a se ha estado observando que existe una buena cantidad de estudiantes que no tiene un clima favorable en el aula, por ello se espera como resultado que los niño y niñas practiquen los valores para así tener una convivencia escolar.

Mi sugerencia sería que los padres y los profesores se esfuercen por promover una convivencia escolar más sólida mediante el uso de juegos tradicionales. Esto permitiría a los estudiantes disfrutar de tiempo en familia sin resentimientos, a la vez que fortalecería su convivencia escolar.

1.3.6. Utilidad metodológica

El proyecto de investigación está basado en la realidad educativa, por lo cual esto servirá para una construcción de un instrumento de investigación, que puede ser usado no solo en la muestra de este estudio sino en otras poblaciones y muestras. Bajo ese marco entonces con el estudio tendrá una utilidad metodológica porque se fundamentará un instrumento de investigación.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños y niñas de 5to y 6to grado de la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay Huanta, 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la interacción en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 Yuraccraccay Huanta, 2022
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 Yuraccraccay Huanta, 2022
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del manejo de conflictos en el aula en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 Yuraccraccay Huanta, 2022.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la

deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 Yuraccraccay Huanta, 2022

- Demostrar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la participación en acciones que promueven el bienestar común en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 Yuraccraccay Huanta, 2022.

1.5. Limitaciones de la investigación

Para desarrollar la investigación se ha identificado como limitantes la cobertura de internet, la inexperiencia en la investigación, a esto también se suma el escaso recurso bibliográfico físico y digital. Limitando por el recurso económico, así también el acceso a la biblioteca por la emergencia sanitaria en la que vivimos actualmente, luego se ha visto muchas carencias de los especialistas en investigación aplicada, las herramientas tecnológicas y por último el no tener un buen hábito a la lectura.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del problema

Internacionales

Según Calderón, Rodríguez & Vera (2019) en su tesis titulada “los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del colegio técnico república de Guatemala, Bogotá”, recibió una tesis que tiene como objetivos: a “Determinar la incidencia que tiene en la convivencia en los estudiantes una propuesta pedagógica basada en juegos tradicionales en el colegio técnico república de Guatemala ciudad de Bogotá” Realizo investigaciones cuantitativas a nivel experimental. El diseño de la investigación es pre experimental, su población es de 30 estudiantes, con una muestra de 16 varones y 12 mujeres los datos se ha procesado empleado la estadística descriptiva e inferencial, entre las conclusiones tenemos: 1) En el colegio de república de Guatemala con los estudiantes del grado 401, se dio a conocer el estado que actualmente tienes acerca de la convivencia escolar, viendo así la importancia que tiene la implementación de estrategias para fortalecer la sana convivencia y el respeto había los demás. 2) se ha logrado implementar el uso de estrategias pedagógicas en las cuales el eje principal son los juegos tradicionales, lo cual fue de gran ayuda y que se ha logrado facilitar la comunicación y la relación entre los estudiantes.

De acuerdo con Aguilar & Paz (2019) en su tesis titulada “Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional den niños y niñas de 5 y 6 grado en situación de vulnerabilidad en la institución educativa ciudad córdoba ubicado en la ciudad de Santiago de Cali – Colombia, cuyo objetivo es fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional a través de los juegos tradicionales en niños y niñas de 5 y 6 grado

en situación de vulnerabilidad en la institución educativa ciudad córdoba ubicado en la ciudad de Santiago de Cali, realizo una investigación descriptiva de enfoque cualitativo, diseño experimental, la muestra es de 28 estudiantes, en esta investigación los autores llegaron a las siguientes conclusiones: 1) La metodología utilizada permitió tener más información, claridad y conocer aún más sobre el tema, se tomaron como instrumentos y técnicas de recolección de la información de la información, la revisión documental, la observación directa, el test taller de la figura humana. 2) resultados obtenidos mediante los juegos tradicionales, juguemos al bosque (lobo), a la rayuela, al lazo, al puente rotal gato y al ratón. Demostraron que el juego en el aula, además del propósito de diversión.

Nacionales

Abril, Montoya & Peñaranda (2019) en su tesis titulada “Juegos tradicionales como estrategia para fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar en el grado cuarto de la institución educativa general La Salle, sede José Antonio Galán de Ocaña de S, tesis para obtener el título de formación complementaria cuarto semestre cuyo objetivo es promover los juegos tradicionales para fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar en el grado cuarto de la institución educativa colegio La Salle, Sede José Antonio Galán, realizo una investigación de nivel experimental diseño de investigación pre experimental, su población es de 32 estudiantes, con una muestra de 18 niñas y 14 niños los datos se han procesado empleando la estadística de datos se descriptiva e inferencial, entre las conclusiones tenemos 1) en la investigación se concluye que la convivencia escolar en la hora de descanso no es la adecuada para el desarrollo de los niños pues en esta se pierde la práctica de valores y el respeto hacia los demás. La aplicación de juegos tradicionales en la hora de descanso fortalecer las relaciones interpersonales y la sana convivencia donde también se pueden desarrollar todas sus capacidades haciendo provecho de sus habilidades por esta razón los docentes tienen el compromiso de ejecutar los juegos que ameritan los niños del grado cuarto ya que juega un papel muy importante en su diario vivir. 2) el juego contribuye el desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que las personas experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios, así mismo la autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego. Se dice también que el juego estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, padre o madre, bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, modificando la realidad a su antojo.

Al juicio de Pérez (2018) en su tesis titulada: “Los juegos para mejorar la convivencia escolar en niños de tercer grado “A” de la Institución Educativa N° 535, Bambamarca”. Tuvo como objetivo demostrar si los juegos mejoran la convivencia escolar, por la naturaleza del estudio se trabajó una investigación de tipo experimental, con un enfoque cuantitativo, con un diseño pre experimental con pre y pos test con un solo grupo, la muestra estuvo conformada por 15 estudiantes y como técnica uso la observación directa y como instrumento aplico una ficha de observación y para el procesamiento y análisis de los datos se usó el programa Excel y SPSS en donde el base de datos se elaboró en tablas y gráficos de barras. El autor llego a las siguientes conclusiones: 1) Los juegos mejoran la convivencia escolar en los niños, logrando desarrollar la participación en acciones que promueven el bienestar común entre estudiantes. 2) Los juegos mejoran el desarrollo de la participación en acciones que promueven el bienestar común de los estudiantes, actuando como un catalizador para el desarrollo de la participación en acciones que promueven el bienestar común al fomentar la colaboración, fortalecer habilidades sociales, construir comunidad y promover valores positivos. Estos aspectos contribuyen a la creación de un ambiente en el que los individuos se sienten motivados y comprometidos a trabajar juntos para el beneficio colectivo.

Según Quispe (2019) en su tesis titulada: “Uso de juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N° 170/Mx-P “Aguada de Palo” de Ica, 2018”. Tuvo como objetivo determinar el uso de juegos ancestrales para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de segundo grado, la investigación se desarrolló con un enfoque cuantitativo de nivel experimental y con un diseño pre experimental de una prueba de pre y pos test, la población estuvo establecida por 256 estudiantes del primero al sexto grado de primaria, se trabajó con una muestra de 27 niñas y niños del segundo grado, como técnica se usó la observación y los datos fueron recolectados mediante una ficha de observación, para el procesamiento de datos se empleó el software IBM SPSS y Excel en donde se hizo una estadística inferencial y descriptiva. El autor arribó las siguientes conclusiones: 1) El uso de los juegos ancestrales mejora la convivencia escolar en los estudiantes, logrando fomentar el manejo de conflictos dentro del aula y la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula. 2) El uso de los juegos ancestrales fomenta el manejo de conflictos dentro del aula, logrando brindar momentos de diversión, también actuó como

un vehículo para el desarrollo de habilidades fundamentales en el manejo de conflictos. Desde la promoción de la cooperación hasta la internalización de normas y la gestión de desafíos, estos juegos contribuyen de manera significativa a la formación integral de estudiantes capaces de enfrentar y resolver conflictos de manera constructiva. 3) El uso de los juegos ancestrales mejora la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula, asimismo, establece una base sólida para mejorar la deliberación sobre asuntos comunes dentro del aula. Desde la mejora de la comunicación hasta el fomento de la toma de decisiones colaborativa, estos juegos enriquecen el proceso educativo al desarrollar habilidades clave en los estudiantes.

Delgado, Aguas & Ortega (2019) en su tesis titulada “los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del grado 3° de la institución educativa San Marcos, sede Monseñor Santo del municipio de San Marcos, Sucre, tesis para obtener el título de licenciatura en educación física, recreación y deportes, cuyo objetivo es desarrollar una propuesta de intervención basada en el uso de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar de los niños del grado tercero de la institución educativa de San Marcos sede Monseñor Santos del municipio de San Maros Sucre, realizo una investigación cualitativa, con una población de 600 estudiantes y una muestra 30 estudiantes, entre las conclusiones tenemos: 1) los autores se llevaron una sorpresa al encontrar un gran porcentaje de agresividad en un solo salón de clase, en donde en aquel aula primaba la violencia. 2) Se optó por invitar a los padres de familia a charlas para que ellos como cabeza de hogar se hiciera participes en los procesos de formación de sus hijos, charlas enfocadas en la importancia del dialogo entre los padres e hijos, en el cultivo de valores humanos en casa. 3) el grupo de estudiantes en la naturaleza humana y sabe que la maldad crea un ambiente desagradable y destruye las buenas relaciones, y se dan cuenta de que este juego es importante para mejorar su personalidad, lo que trae felicidad y satisfacción.

Regionales y locales

Con base en Pérez (2020) en su tesis titulada: “Los juegos y su influencia para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes del 4° grado “A” de la Institución Educativa “San Ramón” de Ayacucho”. Tuvo como objetivo principal comprobar la influencia de los juegos para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes de 4°

grado “A”, Por la naturaleza del estudio se trabajó con el paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo de nivel experimental y con un diseño pre experimental, la población total estuvo conformada por 553 estudiantes del turno mañana, y como muestra se tomó 25 estudiantes, en la recolección de datos aplicó la técnica de observación cuyo instrumento fue una guía de observación, los datos recolectados se procesaron en el programa SPSS en donde se distribuyeron en tablas de frecuencia y gráficos estadísticos. El autor llegó a las siguientes conclusiones: 1) Los juegos influyeron para el fortalecimiento de la convivencia escolar, logrando desarrollar la interacción y la construcción de acuerdos de convivencia 2) Los juegos influyeron para el fortalecimiento de la interacción de los estudiantes, en donde facilitó la construcción de relaciones sólidas entre compañeros, promoviendo la empatía y el respeto mutuo. Cuando los estudiantes interactúan de manera regular, se establecen lazos sociales que ayudan a prevenir y abordar posibles conflictos, creando así un clima de convivencia más armonioso. 3) Los juegos influyeron para la construcción de acuerdos de convivencia en los estudiantes, los acuerdos de convivencia sirvieron como herramienta para gestionar y prevenir conflictos, al establecer expectativas claras sobre el trato entre pares, la comunicación efectiva y la resolución pacífica de disputas. Esta construcción conjunta de normas promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, enseñando a los estudiantes a comprender y respetar las necesidades y perspectivas de los demás.

Quispe, Gayo & Labio (2018) en su tesis titulado *La convivencia familiar y la violencia escolar de los estudiantes del 5° grado de primaria de la institución educativa “José Abelardo Quiñones”- 2018*”, en cuyo estudio tuvo la finalidad de conocer la relación que existe entre convivencia familiar y la violencia escolar en la institución educativa mencionada. Se concretó mediante el diseño de investigación correlacional. El trabajo de recolección de datos se realizó a través de un cuestionario de encuesta el mismo que nos permitió establecer la relación existente entre las variables en estudio. El trabajo realizado concluye que el estadígrafo utilizado en la presente investigación fue Tau B de Kendall para determinar el grado de correlación, con un nivel de significancia del 5% (0,05). De acuerdo a los resultados obtenidos mediante la prueba estadística Tau b de Kendall, se concluye que existe relación entre la convivencia familiar y la violencia escolar en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa “José Abelardo Quiñones”- 2018. Corroborado con los resultados que muestran un valor

equivalente a 0,498, que permite determinar un nivel de moderada correlación. Asimismo, el nivel de significancia obtenido que es equivalente a 0,016 que es $<$ a 0,05.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Enfoque pedagógico socioconstructivista

Es una corriente pedagógica fundamentada en la teoría socioconstructivista de Lev Vygotsky (Vygotsky, 1978). Este enfoque reconoce que el aprendizaje es un proceso social y cultural en el cual los individuos construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con otros y su entorno. La teoría destaca la importancia de la colaboración entre pares y la participación en actividades significativas para el desarrollo cognitivo y la adquisición de habilidades. En el contexto del aula, implica diseñar experiencias de aprendizaje que promuevan la interacción, el diálogo y la resolución conjunta de problemas, reconociendo que el conocimiento se construye de manera más efectiva en un entorno social y contextualizado.

Asimismo, el enfoque socioconstructivista, según Jonassen (1999), se basa en la idea de que el aprendizaje es un proceso activo y socialmente contextualizado. Jonassen sostiene que los individuos construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno y con otros individuos. En este marco teórico, el aprendizaje se concibe como un proceso dinámico en el cual los estudiantes participan activamente en la construcción de significado, colaborando con sus pares y aprovechando las herramientas y recursos disponibles.

En este sentido, el enfoque socioconstructivista resalta la importancia de situar el aprendizaje en contextos auténticos y relevantes, donde los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos de manera práctica. Además, se enfoca en la colaboración entre los estudiantes, ya que la interacción social y el intercambio de perspectivas contribuyen a la construcción colectiva de conocimiento. Jonassen aboga por entornos de aprendizaje que promuevan la resolución de problemas, la toma de decisiones y la reflexión, permitiendo que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas más allá de la mera memorización de información.

2.2.2. Enfoque constructivista

El enfoque constructivista, según Jonassen (1991), se fundamenta en la idea de que el aprendizaje es un proceso activo y significativo en el cual los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con la información y la

experiencia. Para Jonassen, la construcción del conocimiento no es un acto pasivo de recibir información, sino un proceso dinámico en el cual los estudiantes interpretan, organiza y dan sentido a la información basándose en sus conocimientos previos y experiencias. Este enfoque destaca la importancia de la participación activa del estudiante en la resolución de problemas y en la aplicación de nuevos conocimientos a situaciones del mundo real, promoviendo así un aprendizaje más profundo y duradero.

En el contexto educativo, el enfoque constructivista también aboga por la importancia de los contextos auténticos y relevantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Dewey (1938), el aprendizaje es más efectivo cuando se sitúa en entornos que reflejan situaciones del mundo real y están conectados con las experiencias de los estudiantes. Esta perspectiva reconoce la necesidad de vincular los contenidos educativos con la vida cotidiana de los estudiantes, fomentando así un aprendizaje significativo y aplicable a su realidad.

2.2.3. Enfoque de área personal social

Se fundamenta en la noción de que el desarrollo personal y social de los estudiantes es esencial para su crecimiento integral. Según el Ministerio de Educación del Perú (2016), este enfoque se centra en la formación de ciudadanos críticos, reflexivos y comprometidos con su entorno social. El énfasis recae en el fortalecimiento de valores, actitudes y habilidades sociales que contribuyan a la convivencia democrática y al ejercicio de la ciudadanía. Este enfoque busca que los estudiantes adquieran competencias para comprender y participar activamente en su comunidad, promoviendo la responsabilidad, la empatía y el respeto hacia la diversidad.

El enfoque específico a desarrollar es la de personal social ya que se busca que los estudiantes tengan un nivel de convivencia y participación dentro de la sociedad y sobre todo lo que se desarrollará será la competencia **“Convive y participa democráticamente en el bien común”**

La realidad de nuestra nación exige la formación de ciudadanos democráticos que posean un pensamiento crítico, sean reflexivos e investigadores, y que aprecien tanto su propia cultura como la de los demás. Deben asumir su papel como actores históricos comprometidos y convertirse en funcionarios de cambio benéfico.

En este contexto, se promueve la educación de ciudadanos que se identifican con su país al reconocer que forman parte de una comunidad diversa que comparte una historia común. Es imperativo que estos ciudadanos tomen parte activa en la creación de un futuro compartido, fomentando una convivencia pacífica y democrática que beneficie a todos.

El desarrollo de una variedad de competencias impulsa el logro del perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular. En particular, el área de Personal Social se enfoca en ayudar a los estudiantes a desarrollar y conectar una variedad de habilidades:

Gráfico 1

Competencias del área de Personal Social



Nota. Currículo Nacional de Educación Básica Regulara del 2016.

Los enfoques de desarrollo personal y ciudadanía activa son la guía para el proceso de enseñanza y aprendizaje en este ámbito. El enfoque de desarrollo personal, que se destaca en el Currículo Nacional de Educación Básica Regular del Ministerio de Educación (MINEDU) de 2016, lleva a las personas a construirse a sí mismas, buscando alcanzar su máximo potencial a lo largo de las transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas, comportamentales y sociales. Este proceso no solo permite que las personas se conozcan más profundamente a sí mismas y a los demás, sino que también fomenta una conexión más profunda con el mundo natural y social. Además, enfatiza el desarrollo de una perspectiva crítica y ética para interactuar con el mundo.

La idea de la ciudadanía activa se basa en la idea de que todas las personas son ciudadanos de una sociedad con derechos y responsabilidades. Promueve la democracia, la participación social, el enriquecimiento mutuo, el conocimiento de otras culturas y una relación armoniosa con el entorno. Este método enfatiza la importancia de la reflexión crítica sobre la vida en sociedad, el papel de cada persona en ella y la discusión de cuestiones ciudadanas para mejorar la convivencia y el respeto de los derechos. Para ser ciudadano informado, también necesita comprender los procesos históricos, económicos, ambientales y geográficos.

Ambos enfoques funcionan juntos y son esenciales para el desarrollo integral de una persona en una sociedad en evolución. El desarrollo personal sirve como base para la ciudadanía activa, y la autorregulación emocional es fundamental para manejar conflictos de manera no violenta y establecer acuerdos y normas de convivencia. La autoestima y la consolidación de la identidad permiten la convivencia democrática y la participación comunitaria mediante la discusión de asuntos públicos relevantes.

También es esencial la ética, que se define como el compromiso con principios morales y el cuidado del otro, para promover una convivencia armoniosa que reconozca y respeto a los demás, buscando el bien común. Por otro lado, reconocer a las personas como sujetos de derecho y centrados en los principios de la libertad y la dignidad humana, así como brindar oportunidades de crecimiento personal a través de la participación social, contribuir al desarrollo personal. La búsqueda de una sociedad más justa, donde los derechos humanos estén garantizados por completo y el cumplimiento de los deberes ciudadanos permitirán que cada persona se desarrolle plenamente.

2.2.4. El juego

El juego es conceptualizado como una actividad fundamental en el desarrollo infantil que va más allá del mero entretenimiento. Según Piaget (1962), el juego es una forma crucial en la que los niños exploran y asimilan el mundo que les rodea, construyendo así su comprensión del entorno y adquiriendo habilidades cognitivas. Para Vygotsky (1978), el juego no solo refleja el nivel de desarrollo del niño, sino que también impulsa su progreso cognitivo y socioemocional. De acuerdo con estos teóricos, el juego no solo es una expresión lúdica, sino una herramienta esencial para el aprendizaje y la socialización infantil.

En consonancia con la perspectiva de Piaget y Vygotsky, Hughes (2010) sostiene que el juego proporciona un espacio crucial para que los niños desarrollen habilidades sociales, emocionales y cognitivas de manera integral. El autor destaca que el juego no solo impulsa la imaginación y la creatividad, sino que también facilita la resolución de problemas, la toma de decisiones y el desarrollo de habilidades motoras.

Desde la perspectiva de Sutton-Smith (1997), el juego se presenta como una actividad compleja y multifacética que va más allá de la esfera individual del niño. Este autor sugiere que el juego es una forma de expresión cultural y social que refleja y perpetúa las normas, valores y estructuras de la sociedad. En este sentido, el juego se convierte en un medio a través del cual los niños no solo internalizan su entorno, sino que también contribuyen activamente a la construcción de significado en su comunidad.

a) Juegos tradicionales.

Según Huizinga (1955), son actividades lúdicas que poseen un carácter cultural y social arraigado en la tradición de una comunidad. Estos juegos no solo constituyen una forma de entretenimiento, sino que también desempeñan un papel crucial en la transmisión de valores, normas sociales y habilidades interpersonales entre generaciones. Huizinga destaca que los juegos tradicionales tienen reglas claramente establecidas y ofrecen un espacio donde los participantes pueden experimentar la libertad y la creatividad dentro de esos límites predefinidos. Además, estos juegos no solo tienen un valor recreativo, sino que también contribuyen al desarrollo físico, cognitivo y emocional de los individuos, promoviendo la cohesión social y la identidad cultural.

En la misma línea, Caillois (1958) aporta a la comprensión de los juegos tradicionales al categorizarlos en cuatro tipos: juegos de competición (agon), juegos de azar (alea), juegos de simulación (mimicry), y juegos de vértigo (ilinx). Esta clasificación destaca la diversidad de funciones que cumplen los juegos tradicionales, desde la expresión de habilidades y destrezas hasta la exploración de aspectos impredecibles y la inmersión en experiencias que desafían la percepción. Caillois subraya que estos juegos son fundamentales para la sociedad, ya que no solo ofrecen entretenimiento, sino que también permiten la integración social, la expresión cultural y la transmisión de conocimientos.

Asimismo, Sutton-Smith (1997) aporta una perspectiva evolutiva al estudio de los juegos, señalando que los juegos tradicionales han sido una constante a lo largo de la

historia humana. Destaca que los juegos cumplen funciones adaptativas al promover el aprendizaje, la resolución de problemas y la socialización, contribuyendo así al desarrollo cognitivo y emocional de los individuos. Sutton-Smith también enfatiza la conexión intrínseca entre el juego y la cultura, ya que los juegos tradicionales reflejan y refuerzan las normas y valores de una sociedad.

Estos enfoques teóricos ofrecen una comprensión integral de los juegos tradicionales, subrayando su importancia en la cultura y el desarrollo humano, así como su papel multifacético en la sociedad. La combinación de las perspectivas de Huizinga, Caillois y Sutton-Smith proporciona un marco sólido para explorar la riqueza y la complejidad de los juegos tradicionales en diversas comunidades y contextos históricos.

b) Tipos de juego tradicionales

Las sillas. Es un juego que ha perdurado a lo largo del tiempo y se ha convertido en una actividad popular, especialmente en eventos como cumpleaños, donde la presencia de niños es abundante. Este juego, aparentemente sencillo, se desarrolla formando un círculo de sillas con el respaldo hacia el centro y una menos que el número de participantes. La dinámica comienza cuando una persona ajena selecciona la música, y los niños, alrededor de las sillas, se mueven en círculo durante el juego musical. Cuando la música se detiene, todos intentan ocupar rápidamente una silla, y quien no lo logra queda excluido de la ronda.

Como señala Huizinga (1950) en su obra "Homo Ludens", este tipo de juego posee características inherentes de competición y reglas claras, lo que contribuye a su atractivo y participación activa. La eliminación progresiva de sillas agrega un elemento de suspense y estrategia, ya que los participantes deben adaptarse a la reducción del espacio disponible. Este juego refleja la naturaleza lúdica que Huizinga atribuye a la cultura humana, donde el juego se convierte en una forma de expresión social y un medio para explorar y experimentar con normas y roles.

En este sentido, "Las sillas" no solo es un entretenimiento, sino que también cumple funciones sociales al promover la interacción entre los participantes y fomentar habilidades como la atención, la rapidez y la adaptabilidad. Este juego, arraigado en la tradición lúdica, destaca la importancia de los juegos tradicionales como vehículos para la socialización y el desarrollo de habilidades en la infancia.

El pañuelo. Es un juego ampliamente conocido y practicado en diferentes lugares, bajo distintas variantes, pero con el mismo espíritu competitivo y de cooperación entre equipos. Este juego, que involucra la participación activa de los niños, se organiza en dos grupos con igual número de participantes, cada uno identificado por un número. La estructura del juego se basa en la coordinación entre los miembros del equipo y la habilidad individual para alcanzar el objetivo común, que en este caso es tomar el pañuelo.

Como señala Caillois (1961) en su obra "Man, Play, and Games", los juegos de competición, como "El Pañuelo", pertenecen a la categoría de juegos llamada "agon", que implica una lucha simbólica entre participantes. En este contexto, la dinámica de los equipos y la estrategia para alcanzar el pañuelo se convierten en elementos esenciales para el desarrollo del juego. La competición amistosa y la colaboración dentro de los equipos refuerzan la cohesión grupal y fomentan habilidades sociales y de trabajo en equipo.

Además, "El Pañuelo" sigue la estructura de un juego reglado, donde la figura del "juez" que menciona números y controla el acceso al pañuelo establece las normas del juego. Siguiendo la perspectiva de Huizinga (1950) sobre la importancia de las reglas en los juegos, este componente estructurado agrega un elemento de orden y sentido a la actividad lúdica, contribuyendo a su valor cultural y social.

Las canicas. El juego de las canicas, con su sencillez y requiriendo habilidad y destreza, es una actividad lúdica tradicional que ha perdurado en el tiempo. Su configuración básica, con tres agujeros colocados en posición horizontal o vertical, establece la estructura inicial del juego. La disposición de estos agujeros y la elección estratégica de su posición pueden influir en la dinámica del juego, añadiendo un componente táctico a la competencia.

En palabras de Sutton-Smith (1997), el juego de las canicas, al igual que muchos otros juegos tradicionales, se clasifica dentro de la categoría de "agon", que implica una competencia simbólica entre los participantes. La búsqueda de obtener canicas del oponente es el objetivo principal del juego y refleja la naturaleza competitiva inherente a muchas actividades lúdicas.

Asimismo, el establecimiento de turnos basados en la proximidad de las canicas a los agujeros resalta la importancia de las reglas en el juego. Siguiendo la perspectiva de

Huizinga (1950) sobre la función de las reglas en los juegos, este elemento estructurado agrega un sentido de orden y justicia al proceso competitivo, contribuyendo a la experiencia lúdica.

La rayuela. El juego de la rayuela, con su simplicidad y capacidad para involucrar a los participantes en una actividad física y coordinada, es un ejemplo clásico de juego tradicional. Su inicio, que implica la creación de cuadrados numerados y el lanzamiento de piedras, establece una base simple pero efectiva para la competencia.

En el análisis de juegos infantiles, Corsaro (1985) destaca la importancia de la rayuela como un juego que fomenta la coordinación motora y la socialización entre los niños. Al requerir que los jugadores salten de un cuadrado a otro con una sola pierna, el juego no solo estimula el desarrollo físico, sino que también promueve la interacción entre los participantes.

Además, la competitividad intrínseca del juego, donde el objetivo es llegar primero al número 10, se alinea con la categorización de Huizinga (1950) sobre la naturaleza competitiva de muchos juegos tradicionales. La estructura de turnos y la posibilidad de perder un turno si la piedra no aterriza correctamente agregan elementos de desafío y estrategia al juego.

Carrera de sacos. Al igual que otros juegos tradicionales, se destaca por su capacidad para combinar diversión y actividad física. En su descripción, se evidencia la disposición de la competición en grupo, pero con un enfoque individual, donde cada niño compite por llegar primero a la meta mientras se desplaza dentro de un saco.

Desde la perspectiva de la actividad física, Parlebas (2001) destaca la importancia de juegos como la carrera de sacos en el desarrollo motor de los niños. La utilización de sacos como elemento de juego no solo agrega un componente de dificultad y risas, sino que también promueve la coordinación y el equilibrio durante los saltos, contribuyendo así al desarrollo de habilidades motoras.

Adicionalmente, el juego en grupo fomenta la competencia amistosa y la colaboración, elementos fundamentales según las teorías de Piaget (1962) sobre el juego social y la construcción de normas. La disposición de la pista sin obstáculos, como se menciona en la descripción, garantiza un entorno seguro para el juego, lo que también es crucial para el disfrute y la participación activa de los niños.

Trompo. El juego del trompo, como se describe, requiere de habilidades específicas y destreza por parte de los participantes. La elección de un lugar adecuado, como un círculo designado como "Troya", demuestra la importancia del entorno para el desarrollo del juego.

En el contexto del trompo como juego tradicional, es interesante considerar la perspectiva de Huizinga (1938) sobre el concepto de juego. Para Huizinga, el juego es una actividad voluntaria que se lleva a cabo dentro de límites temporales y espaciales definidos, y el uso de un círculo específico para el juego del trompo refleja esta noción de límites espaciales.

Además, el trompo como juego tradicional puede ser visto como una manifestación cultural, ya que estos juegos a menudo se transmiten de generación en generación, como sostiene Suits (1978). La elección de iniciar el juego con un participante intentando sacar el trompo y, en caso de no lograrlo, permitir que el siguiente continúe, sugiere una dinámica de competencia y habilidad.

Gallinita ciega. El juego de la Gallinita Ciega, como se describe, es un juego de reconocimiento y orientación que involucra la participación activa de los niños. La utilización de un pañuelo para vendar los ojos del participante refleja la importancia de la privación sensorial como parte integral de la dinámica del juego.

Desde una perspectiva teórica, las actividades como la Gallinita Ciega podrían ser analizadas a la luz de las teorías del juego. Según Caillois (1958), este tipo de juego se clasificaría como un juego de "mimicry" o imitación, ya que implica la representación de roles y la búsqueda basada en la orientación auditiva y táctil.

Asimismo, se puede examinar este juego desde la perspectiva del psicólogo ruso Vygotsky (1978), quien propuso la idea de "zona de desarrollo próximo". En este contexto, la actividad de buscar a los compañeros con los ojos vendados puede considerarse como una actividad que se encuentra en la "zona de desarrollo próximo", ya que requiere la guía de otros niños para tener éxito.

El escondite. Es un juego clásico que involucra la participación activa y la estrategia de los niños. La dinámica del juego, con reglas establecidas sobre la zona permitida y el tiempo disponible, añade estructura y emoción a la actividad.

Desde una perspectiva teórica, el escondite puede ser analizado a través de la lente de las teorías del juego. Según Huizinga (1955), este tipo de juego se clasificaría como un ejemplo de "agon" o competencia, donde los niños compiten entre sí para ocultarse y buscar. Además, la incorporación de reglas y la necesidad de reiniciar la búsqueda después de ser descubierto añaden un elemento de desafío estratégico al juego.

Asimismo, se puede considerar este juego en el contexto de las teorías de desarrollo infantil, como las propuestas por Piaget (1962). Piaget describió el juego simbólico y la actividad física coordinada como elementos clave en el desarrollo cognitivo y motor de los niños, y el escondite proporciona una plataforma para ambas formas de juego.

c) Métodos de juego

Se refieren a las estrategias, procedimientos y enfoques utilizados por los jugadores durante la ejecución de un juego específico. En el contexto de los juegos tradicionales, estos métodos pueden variar desde tácticas específicas para ganar en juegos competitivos hasta enfoques más lúdicos destinados a maximizar la diversión y la participación. Según Salen y Zimmerman (2004), los métodos de juego son la expresión de las reglas del juego en acción, donde los jugadores aplican su comprensión de las reglas y sus habilidades para lograr los objetivos del juego. Estos métodos pueden evolucionar y adaptarse a medida que los jugadores interactúan entre sí y desarrollan estrategias para enfrentar los desafíos del juego.

d) Técnicas de juego

Se refieren a las habilidades específicas y métodos prácticos que los jugadores emplean para desempeñarse eficazmente en un juego. En el contexto de los juegos tradicionales, estas técnicas pueden abarcar desde estrategias físicas, como la precisión en el lanzamiento de canicas o la coordinación en juegos de carrera, hasta habilidades cognitivas, como la toma de decisiones rápida en juegos estratégicos. Juul (2003) destaca que las técnicas de juego son manifestaciones concretas de la competencia del jugador y pueden variar según el tipo de juego y sus reglas específicas. Los jugadores desarrollan estas técnicas a lo largo de su participación en el juego, perfeccionándolas para mejorar su rendimiento y aumentar sus posibilidades de éxito.

En su teoría del desarrollo cognitivo, el psicoanalista Piaget (1962) señala que, antes de adquirir el lenguaje, los niños emplean diversas formas de comunicación con su entorno. Durante los primeros años, expresan sus necesidades o deseos a través del llanto o la sonrisa, permitiendo a los padres inferir si el bebé tiene hambre, entre otras cosas. Con el tiempo, el bebé comienza a imitar a otras personas u objetos para expresar sus pensamientos. Luego, se introduce el juego simbólico, que evoluciona con el crecimiento del niño, inicialmente centrado en actividades cotidianas como alimentos o productos de higiene y progresando hacia el uso de herramientas diseñadas para tal fin. Piaget identifica tres tipos de juego según la edad del niño:

Juego del ejercicio. Que se centra principalmente en actividades individuales o con adultos, como esconderse y reaparecer tapándose la cara.

Juego simbólico. Basado en la imitación de roles sociales, actividades de adultos y experiencias vividas por el niño.

Juego de reglas y construcción. Donde el niño toma conciencia de la función de los juguetes y aprende a seguir reglas o instrucciones al jugar con sus pares.

Erikson (1977) aborda el papel central que desempeña el juego en la labor del investigador y terapeuta, destacando que, para el niño, el juego constituye una tarea inagotable, ya que no se fatiga de participar en él y demuestra un dominio de la realidad. En su visión, el juego también sirve como una anticipación o prefiguración, donde las experiencias lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades y comprensiones que serán fundamentales en etapas posteriores de la vida. Según Erikson, al igual que el pensamiento y la planificación son fundamentales para el adulto, el juego desempeña un papel crucial para el niño.

Piaget establece una conexión profunda entre las diversas fases del juego infantil, como el ejercicio, la simbólica y la regla, y las distintas estructuras intelectuales que se experimentan durante la génesis de la inteligencia. Según Piaget, el juego implica la predominancia de la asimilación sobre la acomodación, destacando que su adaptabilidad al entorno es fundamental. Para él, jugar representa un intento constante de comprender y entender el funcionamiento de la realidad externa.

En el contexto de la experiencia cultural del niño, Winnicott (1971) examina la noción de un espacio potencial que existe entre el niño y su entorno. Relaciona este espacio con el juego, que constantemente se encuentra en el límite entre lo subjetivo y lo objetivo.

Se enfatiza que la variabilidad del espacio potencial es considerable entre los individuos y está intrínsecamente vinculada a la confianza que el niño tiene en su madre.

Los juegos tradicionales han mantenido viva la cultura dado que son importantes para los niños desde la primera infancia y los hacen participar activamente en las actividades. Estos juegos se relacionan con los vocabularios, objetos y personajes de nuestra cultura.

e) Teorías psicológicas del juego

Groos (1902) destaca el juego como un fenómeno psicológico único en su teoría, reconociendo su papel crucial en el desarrollo de la actividad y el pensamiento. Groos sostiene que el juego sirve como un ejercicio previo que contribuye al desarrollo de habilidades esenciales para la vida adulta, preparando a los niños para las actividades que realizarán en su edad adulta.

Piaget (1956) aporta a la comprensión del juego al describirlo como un proceso de asimilación funcional o reproductiva de la realidad en cada etapa evolutiva. Identifica tres fases clave del desarrollo del juego: el juego simple, similar al de los animales; el juego simbólico, caracterizado por la abstracción y la ficción; y el juego reglado, que surge como resultado de acuerdos grupales y es de naturaleza colectiva.

Vygotsky (1924) introduce una perspectiva sociocultural al concepto de juego, destacando su naturaleza social y su origen en fenómenos sociales. Según Vygotsky, el juego es una necesidad de interactuar con otros y se desarrolla en dos líneas evolutivas: la biológica, relacionada con la preservación y reproducción de la especie, y la sociocultural, vinculada a la integración en organizaciones culturales y sociales. Para Vygotsky, el juego es una actividad social que permite a los niños trabajar juntos para adquirir roles y papeles, y es simbólico, ya que implica la transformación de objetos y la atribución de significados diferentes en la mente del niño.

f) Propuesta metodología para el desarrollo de los juegos tradicionales

Presentación del juego. Se refiere al acto de introducir y explicar las reglas, objetivos y dinámicas del juego a los participantes. Esta fase es crucial para establecer un entendimiento común entre los jugadores y garantizar un juego justo y satisfactorio. Según Huizinga (1938), en su obra "Homo Ludens", la presentación del juego desempeña un papel fundamental al marcar el inicio de una experiencia lúdica compartida. Huizinga

destaca que esta etapa no solo establece las reglas, sino que también crea un espacio temporal y espacial específico que separa el juego de la realidad ordinaria. En este sentido, la presentación del juego se convierte en un ritual que contribuye a la magia y la sacralidad asociadas con el acto de jugar, permitiendo que los participantes entren en un mundo imaginario y regido por reglas consensuadas.

Organización del juego. Se refiere a la estructura y reglas que rigen la actividad lúdica. Siguiendo a Caillois (1958), la organización del juego se manifiesta a través de un conjunto de normas y limitaciones autoimpuestas que definen el marco de la competencia. En este sentido, la organización del juego proporciona la estructura necesaria para que la actividad sea significativa y coherente. Este marco reglamentario contribuye a la creación de un espacio social particular, donde los participantes aceptan y respetan las reglas establecidas, lo que, según Caillois, caracteriza la experiencia lúdica como un fenómeno fundamentalmente social. La organización del juego, en palabras de Caillois, "convierte la libertad del juego en una libertad que debe ser gobernada por ciertas leyes y reglas" (p. 156), destacando así la importancia de las normas en la configuración y dirección de la actividad lúdica.

Ejecución del juego. Se refiere a la acción física y mental que los participantes realizan durante el desarrollo de la actividad lúdica. En la perspectiva de Huizinga (1938), la ejecución del juego implica la inmersión total de los jugadores en la ludificación de la realidad, donde las acciones y movimientos adquieren un significado particular dentro de los límites del juego. Huizinga enfatiza que la ejecución del juego no se limita a un conjunto de movimientos mecánicos, sino que implica una participación activa y creativa que transforma la realidad circundante en un mundo separado y sagrado. En este sentido, la ejecución del juego no solo consiste en seguir reglas establecidas, sino también en la expresión de la imaginación y la creatividad de los jugadores, elementos esenciales para la experiencia lúdica.

Evaluación del juego. Se refiere al proceso mediante el cual los participantes y, en algunos casos, los observadores, reflexionan sobre la experiencia lúdica y sus resultados. Caillois (1958) destaca que la evaluación es intrínseca a la naturaleza del juego, ya que implica la búsqueda de metas, la competencia y la aplicación de habilidades. La evaluación puede tener múltiples dimensiones, desde la victoria o derrota en juegos competitivos hasta la autoevaluación de la diversión y la satisfacción personal. En juegos

tradicionales, la evaluación no solo se centra en aspectos cuantificables, sino también en la apreciación de la camaradería, el aprendizaje de habilidades sociales y la contribución al bienestar emocional de los participantes.

2.2.5. Convivencia

Puede definirse como el conjunto de interacciones, relaciones y dinámicas que se establecen entre individuos en un entorno compartido, ya sea en el ámbito familiar, social o educativo. Según la perspectiva de Pérez (2019), la convivencia implica la coexistencia pacífica y respetuosa entre las personas, donde se promueve la comunicación efectiva, la tolerancia y la colaboración mutua. Este concepto no solo abarca la mera coexistencia física, sino que también se refiere a la construcción de vínculos positivos, la gestión constructiva de conflictos y la creación de un ambiente propicio para el desarrollo integral de los individuos.

a) Tipos de convivencia

Convivencia familiar. Se puede conceptualizar como el conjunto de interacciones y relaciones que se establecen entre los miembros de una familia en el ámbito cotidiano y compartido. Desde la perspectiva de Gómez (2020), la convivencia familiar implica la coexistencia armoniosa, el diálogo abierto y la colaboración en las actividades diarias. Este concepto no solo se limita a la cohabitación en un mismo espacio, sino que también aborda la construcción de lazos afectivos, el apoyo mutuo y la gestión positiva de conflictos dentro del núcleo familiar. En esencia, la convivencia familiar refleja la calidad de las relaciones y la comunicación entre sus miembros, siendo un factor crucial para el bienestar y la salud emocional de la familia en su conjunto.

Convivencia social. Puede ser comprendida como el conjunto de interacciones y relaciones que tienen lugar entre individuos en contextos compartidos, ya sea en comunidades, barrios o entornos laborales. Según la definición propuesta por Díaz (2018), la convivencia social implica la coexistencia respetuosa, la participación activa y la colaboración entre personas con distintos trasfondos y experiencias. Este concepto va más allá de la simple cohabitación física y destaca la importancia de construir conexiones positivas, promover el entendimiento mutuo y contribuir al bienestar colectivo. En resumen, la convivencia social se erige como un pilar fundamental para el desarrollo de comunidades cohesionadas y sociedades saludables.

Convivencia humana. Se puede definir como el proceso dinámico de coexistencia y interacción entre personas, donde se establecen relaciones, se comparten experiencias y se construyen significados compartidos. Desde la perspectiva de Sánchez (2021), la convivencia humana implica la habilidad de los individuos para vivir en sociedad, respetando la diversidad, practicando la empatía y colaborando para alcanzar objetivos comunes. Este concepto abarca tanto la dimensión física de la cohabitación como la dimensión emocional y cognitiva de la interacción social. La convivencia humana, por lo tanto, se erige como un componente esencial para el bienestar individual y colectivo, contribuyendo a la construcción de comunidades más cohesionadas y armoniosas.

Convivencia ciudadana. Se puede conceptualizar como el conjunto de interacciones y relaciones que se desarrollan entre los habitantes de una comunidad o ciudad, donde se busca promover el respeto mutuo, la participación activa y la construcción de un entorno armonioso. En palabras de Rodríguez (2019), la convivencia ciudadana implica el ejercicio de derechos y deberes, así como la adhesión a normas y valores compartidos que favorezcan la coexistencia pacífica y la colaboración para el bien común. Este concepto va más allá de la mera cohabitación geográfica, enfocándose en la construcción de una comunidad activa y comprometida en la promoción de la justicia social, la inclusión y la sostenibilidad.

Convivencia democrática. Se puede definir como el marco de interacciones y relaciones entre ciudadanos que se rige por principios democráticos, donde se fomenta la participación activa, el respeto a los derechos individuales y la toma de decisiones inclusiva. De acuerdo con la perspectiva de Gutiérrez (2020), la convivencia democrática implica la valoración de la diversidad de opiniones, la rendición de cuentas y la construcción colectiva de normas y políticas. Este concepto no solo se limita al ámbito político, sino que se extiende a la vida cotidiana, promoviendo una cultura de diálogo, tolerancia y compromiso cívico. En resumen, la convivencia democrática es esencial para el fortalecimiento de sociedades basadas en los principios de justicia, igualdad y participación ciudadana.

b) Convivencia escolar

Es el conjunto de relaciones y interacciones que se establecen entre los miembros de una comunidad educativa, incluyendo estudiantes, docentes y personal administrativo. Según la definición propuesta por Fernández (2018), la convivencia escolar abarca no

solo la coexistencia física en el espacio educativo, sino también la construcción de un ambiente inclusivo, respetuoso y colaborativo. Este concepto se fundamenta en la idea de que el aprendizaje efectivo y el desarrollo integral de los estudiantes se facilitan en entornos donde se promueve la comunicación efectiva, se gestionan positivamente los conflictos y se fomenta el respeto mutuo. La convivencia escolar, por lo tanto, se erige como un pilar fundamental para el éxito académico y el bienestar emocional de la comunidad educativa.

Importancia de la convivencia escolar. Es muy trascendental para que así los niños disfruten una buena relación entre ellos y poder practicar los valores éticos y morales para una buena convivencia escolar.

Si bien para llevar una buena relación se debe lograr una buena vida social placentera y pacífica, se deben respetarse mutuamente para que fluya la armonía en el aula.

c) Dimensiones de la convivencia escolar

Desarrollo de la interacción. Se refiere al proceso dinámico mediante el cual los estudiantes interactúan entre sí, construyendo relaciones y estableciendo conexiones sociales en el entorno educativo. Según Moreno (2009), la interacción entre los miembros de la comunidad escolar es esencial para el desarrollo de un clima positivo y una convivencia armoniosa. Este autor destaca que el desarrollo de la interacción no solo se limita a la comunicación verbal, sino que también implica gestos, expresiones faciales y otros elementos no verbales que contribuyen a la construcción de vínculos sociales. Un entorno escolar que fomente el desarrollo de la interacción positiva entre los estudiantes puede tener un impacto significativo en la promoción de la colaboración, la empatía y la construcción de una comunidad educativa cohesionada.

Desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia. Se refiere al proceso mediante el cual la comunidad educativa participa activamente en la elaboración, comprensión y aplicación de normas y acuerdos que regulan las interacciones dentro del entorno escolar. Según García-Huidobro (2011), este aspecto es fundamental para fortalecer la convivencia y promover un clima escolar favorable. La construcción participativa de normas implica la reflexión conjunta de estudiantes, docentes y personal educativo sobre las conductas esperadas y los valores que orientarán la convivencia en la institución. Asimismo, la ejecución de estas normas implica el

compromiso de toda la comunidad escolar en su aplicación coherente y justa, promoviendo la responsabilidad y la autorregulación. Un enfoque participativo en la construcción y ejecución de normas contribuye a fortalecer la convivencia escolar y a crear un ambiente propicio para el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

Desarrollo del manejo de conflictos entre los estudiantes del aula. Se centra en las habilidades y estrategias que los estudiantes adquieren para gestionar y resolver situaciones conflictivas de manera constructiva. Según Paredes (2017), este proceso implica la capacidad de identificar, comprender y abordar los conflictos de manera pacífica, promoviendo la comunicación efectiva y el respeto mutuo. El manejo de conflictos no solo se trata de resolver disputas, sino también de prevenir su escalada y fomentar la empatía entre los estudiantes. El aprendizaje de estas habilidades contribuye al fortalecimiento de la convivencia escolar al crear un ambiente donde los desacuerdos se abordan de manera positiva, facilitando así un entorno propicio para el aprendizaje y el bienestar emocional de los estudiantes.

Desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula. Implica la capacidad de los estudiantes para participar activamente en discusiones y toma de decisiones relacionadas con temas que afectan al grupo. Según Freire (1970), este proceso se alinea con la pedagogía crítica y participativa, donde los estudiantes no solo son receptores de conocimiento, sino que también tienen un rol activo en la construcción de normas y acuerdos que rigen su convivencia. La deliberación promueve el pensamiento crítico, la expresión de diferentes perspectivas y la construcción colectiva de soluciones. Al fomentar la participación democrática y el respeto por las opiniones de los demás, la deliberación contribuye al fortalecimiento de una convivencia escolar inclusiva y basada en la colaboración.

Participación en acciones que promueven el bienestar común. Se refiere a la involucración activa de los estudiantes en actividades y prácticas destinadas a mejorar el ambiente escolar en su totalidad. Este concepto se alinea con la noción de ciudadanía activa y participativa. Según Putnam (2000), la participación cívica implica no solo comprender y respetar las normas establecidas, sino también contribuir proactivamente al bienestar de la comunidad. En el contexto escolar, esto puede manifestarse a través de iniciativas solidarias, proyectos colaborativos, y acciones que fomenten un ambiente positivo y enriquecedor para todos los estudiantes. La participación en acciones para el

bienestar común no solo fortalece los lazos sociales en la escuela, sino que también cultiva un sentido de responsabilidad y compromiso hacia el entorno educativo.

2.3. Definición de términos básicos (marco conceptual)

Enfoque pedagógico socioconstructivista: Este enfoque reconoce que el aprendizaje es un proceso social y cultural en el cual los individuos construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con otros y su entorno (Vygotsky, 1978)

Juegos tradicionales: Son actividades lúdicas que poseen un carácter cultural y social arraigado en la tradición de una comunidad (Huizinga, 1955)

Convivencia: Según la perspectiva de Pérez (2019), la convivencia implica la coexistencia pacífica y respetuosa entre las personas, donde se promueve la comunicación efectiva, la tolerancia y la colaboración mutua.

Convivencia escolar: Según la definición propuesta por Fernández (2018), la convivencia escolar abarca no solo la coexistencia física en el espacio educativo, sino también la construcción de un ambiente inclusivo, respetuoso y colaborativo.

2.4. Hipótesis de la investigación

2.2.1. Hipótesis general

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños y niñas del 5to y 6to grado de la institución educativa N° 38282 de Yuraccraccay Huanta 2022.

2.2.2. Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la interacción entre los niños y niñas.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del manejo de conflictos en el aula.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de participación en acciones que promueven el bienestar común en los niños y niñas.

2.5 Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable independiente Juegos tradicionales	Según Huizinga (1955), son actividades lúdicas que poseen un carácter cultural y social arraigado en la tradición de una comunidad.	Los juegos tradicionales se emplearán para diseñar el material experimental como una propuesta pedagógica para solucionar problemas y se desarrollara mediante 10 sesiones de aprendizajes	Presentación del juego	El juego corresponde a su vivencia social El juego contiene valores y reglas.	Nominal No aplica (material experimental)
			Organización del juego	Se planifica de forma pertinente las acciones a ejecutar.	
			Ejecución del juego	Se efectúa el juego tradicional acorde a lo planificado.	
			Evaluación del juego	Reflexionan y se auto evalúan con pertenencia sobre las actividades realizadas.	
Variable dependiente Convivencia escolar	Según la definición propuesta por Fernández (2018), la convivencia escolar abarca no solo la coexistencia física en el espacio educativo, sino también la construcción de un ambiente inclusivo, respetuoso y colaborativo.	Con una lista de cotejo de pres test y pos test	Desarrollo de la interacción	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respetar las diferencias. ➤ Mostrar tolerancia. 	Ordinal Si aplica nivel desempeños: AD: logro destacado A: logro esperado B: en proceso C: inicio
			Desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Construir normas y las cumple en relación a los principios que la sustentan. ➤ Es disciplinado. 	
			Desarrollo del manejo de conflictos en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Actúa con empatía y asertividad frente a los conflictos del aula. 	
			Desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Usa el dialogo y la reflexión en asuntos de interés común en el aula. 	
			Participación en acciones que promueven el bienestar común.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Trabaja en equipo. ➤ Uso de la empatía como una forma de desarrollar el bienestar común ➤ Usa la solidaridad como una forma de interacción en el aula. 	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de investigación

La presente investigación es de enfoque cuantitativo, el mismo que se define como un método de investigación que utiliza procedimientos y herramientas estadísticas para recolectar y analizar datos de manera numérica con el objetivo de identificar patrones, relaciones y regularidades en fenómenos estudiados. Según Creswell & Creswell (2017), en este tipo de investigación, se emplea un diseño estructurado y la recopilación de datos se realiza a través de instrumentos estandarizados, como encuestas o pruebas, para medir variables específicas. Este enfoque cuantitativo se caracteriza por su búsqueda de generalizaciones y la aplicación de análisis estadísticos rigurosos, lo que permite establecer conclusiones basadas en evidencia numérica y facilita la replicabilidad de los estudios.

3.2. Tipo de estudio

Esta investigación es de tipo aplicada, este tipo de estudio se refiere a un enfoque de investigación que tiene como objetivo resolver problemas prácticos o contribuir directamente al desarrollo de soluciones prácticas en contextos específicos. Según la perspectiva de Hernández Sampieri et al. (2014), este tipo de investigación se distingue por su intención de generar conocimientos que puedan aplicarse de manera inmediata en situaciones reales. A diferencia de la investigación pura, la investigación aplicada busca abordar cuestiones concretas y proporcionar respuestas prácticas para informar la toma de decisiones y mejorar procesos, políticas o prácticas en diversos campos.

3.3. Método de estudio

Es el procedimiento de las reglas que se aplican para poder lograr un objetivo.

3.3.1. Métodos teóricos

a) Análisis y síntesis

El análisis se define como la descomposición del fenómeno en sus elementos constituyentes, siendo uno de los métodos más utilizados a lo largo de la historia humana para obtener conocimiento sobre las diversas dimensiones de la realidad (Smith, 2008). Por otro lado, la síntesis, en contraste, implica la reconstrucción especulativa de una obra de imaginación, siendo el fruto de la creatividad que no puede replicarse en la realidad. Esto se debe a que la realidad no puede preverse, y para comprenderla es necesario observarla y estudiarla en todas sus complejidades. Así, tanto el análisis como la síntesis contribuyen a la unidad del método y se consideran enfoques lógicos, aunque no representan una verdadera oposición, ya que no existe una realidad estrictamente analítica o sintética, sino más bien una realidad compleja o empírico-ideal.

3.3.2. Inductivo y deductivo

El método inductivo y deductivo son dos enfoques fundamentales en la investigación científica. El método inductivo implica la generación de teorías a partir de observaciones específicas y la identificación de patrones comunes, ascendiendo desde lo particular hacia lo general (Babbie, 2017). Por otro lado, el método deductivo parte de teorías generales y busca confirmar o refutar estas teorías a través de observaciones y pruebas específicas, descendiendo desde lo general hacia lo particular. Ambos métodos son esenciales en el proceso de investigación, ya que el inductivo permite descubrir nuevas ideas a partir de datos concretos, mientras que el deductivo verifica y valida teorías preexistentes.

3.3.3. Método experimental

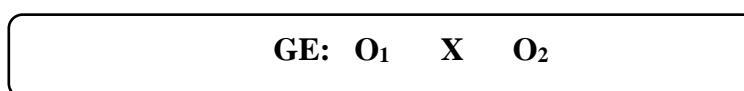
El método experimental es una estrategia de investigación que busca establecer relaciones causales entre variables mediante la manipulación controlada de una variable independiente y la observación de los efectos en una variable dependiente (Rosenthal & Rosnow, 2008). Este enfoque implica la asignación aleatoria de participantes a diferentes condiciones experimentales y el control riguroso de variables extraneas para asegurar que cualquier cambio en la variable dependiente pueda atribuirse exclusivamente a la manipulación de la variable independiente. A través de la experimentación, los investigadores buscan identificar patrones consistentes y replicables que respalden inferencias causales en el fenómeno estudiado.

3.4. Diseños de investigación

El diseño de investigación pre experimental es un enfoque que se caracteriza por su simplicidad y la falta de control riguroso sobre las variables externas, centrándose principalmente en la observación de un solo grupo antes y después de la aplicación de un tratamiento o intervención (Monette, Sullivan, & DeJong, 2014). En este tipo de diseño, no se utiliza un grupo de control, y la falta de aleatorización puede limitar la capacidad de establecer relaciones causales claras. El diseño pre experimental es particularmente útil para explorar la viabilidad de intervenciones o para obtener información preliminar sobre el impacto de ciertos tratamientos, pero se considera menos robusto en términos de establecer causalidad en comparación con diseños más controlados.

En el presente estudio se empleó el diseño pre-experimental, de un solo grupo pre y pos test, que se aplicará del 5to al 6to grado de educación primaria en la institución educativa multigrado. Cuyo gráfico es:

Donde:



GE: Representa el grupo experimental

O₁: Simboliza el pre test

X: Tratamiento experimental (10 sesiones)

O₂: Simboliza el pos test

3.5. Población y Muestra

3.5.1. Población

Se refiere al conjunto completo de elementos o individuos que comparten características específicas y son objeto de investigación en un estudio particular (Babbie, 2017). Esta población puede variar en tamaño y alcance, desde ser tan amplia como todos los habitantes de un país hasta tan específica como un grupo demográfico particular dentro de una comunidad. La selección y delimitación precisa de la población de estudio son fundamentales para garantizar la validez y la aplicabilidad de los resultados obtenidos en la investigación, ya que estos se generalizarán a la población definida.

La población de la presente investigación estuvo constituida por 16 estudiantes matriculados en el presente año académico 2022 de la institución educativa Yuraccraccay, Huanta.

3.5.2. La muestra

Se define como un subconjunto seleccionado de la población de estudio que se utiliza para realizar observaciones y recopilar datos (Neuman, 2014). La elección cuidadosa de la muestra es crucial para garantizar que los resultados obtenidos a partir de esta sean representativos y generalizables a la población más amplia. La muestra puede variar en tamaño y método de selección, y su adecuado manejo es esencial para reducir el sesgo y mejorar la validez externa de la investigación.

Se seleccionó así a 10 niños y niñas de quinto y sexto grado de la Institución Educativa Yuraccraccay.

El grupo experimental está constituido por 5 niños y 5 niñas haciendo un total de 10 niños.

3.6. Técnicas de muestreo

Para determinar el tamaño de la muestra, se optó por utilizar un enfoque de muestreo no probabilístico. El muestreo no probabilístico es un método de selección de muestras en el que los elementos o individuos no tienen una probabilidad conocida de ser incluidos en la muestra, y la elección se basa en criterios subjetivos o la disponibilidad de los elementos (Creswell & Creswell, 2017). Los 10 estudiantes entre varones y mujeres, fueron seleccionados mediante esta técnica de manera intencional por conveniencia.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.7.1. Técnica de observación

En la recolección de datos se empleó la técnica de observación, cuyo instrumento es la ficha de observación como pre test y pos test, que se aplicará el antes y después del experimento mediante 10 sesiones.

Se afirma que la observación implica el registro sistemático, válido y confiable de la conducta o comportamiento evidente (Gay, Mills, & Airasian, 2012). Este enfoque puede emplearse como un instrumento de medición en diversas situaciones, siendo especialmente frecuente en la investigación educativa. Su utilidad abarca la evaluación de la percepción de un grupo hacia su profesor, el análisis de conflictos en instituciones y el estudio del tratamiento de lenguas.

Para una pertinente recolección de datos dentro de la investigación fue fundamental considerar la técnica de la observación, debido a que ello implica determinar las variables que inciden en el logro de un estudio.

3.7.2. Validación de instrumento

Se valoró el instrumento mediante un juicio de expertos cuyo resultado se procesa sometiendo a la prueba de coeficiencia de validez, se ejecuta con el programa SPSS.

El juicio de expertos, según Leedy & Ormrod (2014), es un método que implica recopilar opiniones y evaluaciones de personas con experiencia y conocimiento especializado en un área específica para validar o mejorar la calidad de un proceso o proyecto. En la investigación, el juicio de expertos se utiliza para evaluar la validez de instrumentos, la relevancia de variables, o la adecuación de enfoques metodológicos. La participación de expertos proporciona una valiosa perspectiva que contribuye a la credibilidad y solidez del diseño de investigación, asegurando que la metodología y los resultados sean coherentes y confiables.

Tabla 1

Resultado de la prueba de validez de contenido del pre test de pos test juegos tradicionales

		Prueba binomial					
	Categoría	N	Prop. Observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)	Decisión	
Experto 1	Grupo 1	23	1,00	,50	,000	Significativo	
	Total	23	1,00				
Experto 2	Grupo 1	23	1,00	,50	,000	Significativo	
	Total	23	1,00				
Experto 3	Grupo 1	23	1,00	,50	,000	Significativo	
	Total	23	1,00				

Nota. Data de juicios de expertos.

Análisis. El resultado obtenido a través de la prueba binomial, evidencia un $p=0,000$ es $< a 0,005$. Se concluye que el pre test y pos test de juegos tradicionales presenta una perfecta validez de contenido.

3.7.3. *Confiabilidad de instrumento*

Es para determinar la fiabilidad del instrumento se realizó un pilotaje aplicando el instrumento validado a un grupo equivalente ajeno a la muestra, con el resultado se determina la fiabilidad con Alfa de Cron Bach procesando con SPSS.

Resultado de la prueba estadístico de fiabilidad.

Tabla 2

Estadísticas de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa deCronbach	N° de elementos
,849	24

Nota. Prueba de fiabilidad del instrumento.

3.8. **Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos**

Los datos recolectados con el instrumento fiable se organizaron en tablas de frecuencias, en gráficos estadísticos, determinado así las medidas céntrales y de dispersión. Luego se establece la prueba e normalidad y finalmente se somete a prueba de hipótesis en el programa SPSS.

3.9. **Aspectos éticos**

Los aspectos éticos en la investigación se refieren a principios y normas que rigen la conducta responsable de los investigadores al diseñar, llevar a cabo y comunicar investigaciones científicas. En palabras de Sieber & Stanley (1988), los aspectos éticos abarcan la protección de los derechos y el bienestar de los participantes, la integridad en la presentación de datos y resultados, la honestidad en la comunicación de hallazgos y la consideración de posibles impactos negativos en la sociedad. Estos principios éticos son esenciales para garantizar la integridad y la confiabilidad de la investigación, así como para proteger los derechos y la dignidad de los participantes involucrados.

Por tanto, el trabajo se realizó respetando las diferentes costumbres y tradiciones existentes dentro de nuestra cultura y de forma personalizada, ya que los estudiantes provienen de diferentes familias, por lo tanto, se respetará sus conocimientos frentes en referencia a los juegos tradicionales, así como a la relación escolar.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y descripción de los resultados

Los datos recolectados con el pre test y post test de 10 estudiantes que corresponde al 100% de 5to y 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay que representa el proceso y el grupo experimental, se trabajó utilizando estadística descriptiva, organizando los datos en tablas de distribución de frecuencia y representándolos en gráficos estadísticos para su posterior análisis e interpretación de los resultados. Luego, se utiliza estadística inferencial para contrastar los resultados mediante pruebas de normalidad e hipótesis sobre los juegos tradicionales y su influencia para la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas del 5to y 6to grado de la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay Huanta 2022.

4.1.1. A nivel descriptivo

La información recopilada a través de pre test y pos test fue estructurada utilizando una tabla de frecuencias y gráficos estadísticos, con el propósito de analizar y dar interpretación a los resultados.

Tabla 3

Resultado del contraste del desarrollo de la convivencia escolar ente el pre test y pos test

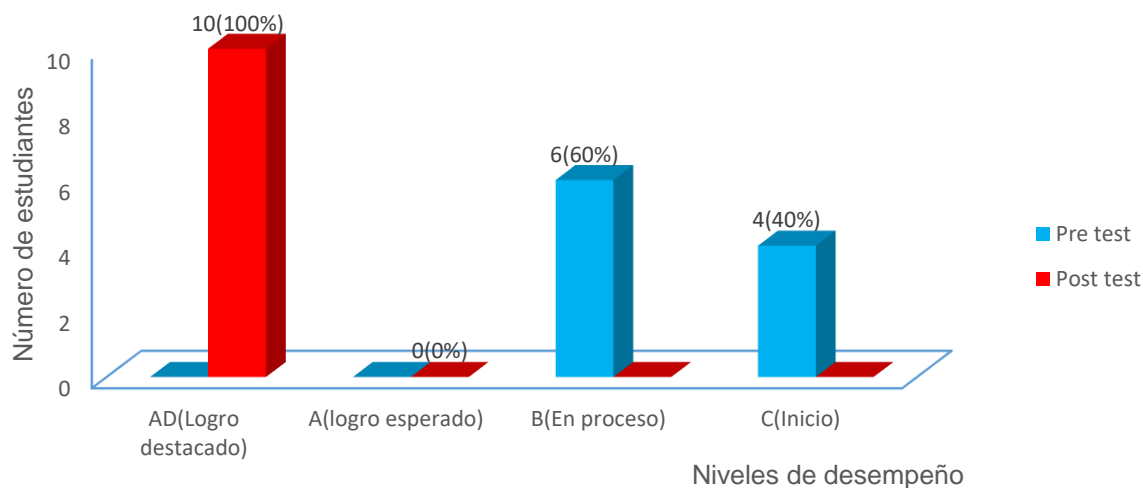
Nivel de desempeño	Pre test		Post test	
	n_i	$h_i\%$	n_i	$h_i\%$
AD: Logro destacado	0	0	10	100
A: Logro esperado	0	0	0	0
B: En proceso	6	60	0	0
C: En inicio	4	40	0	0
Total	10	100	10	100

Nota. En la tabla 3, muestra el resultado en tablas de frecuencia del desarrollo de la convivencia

escolar entre la pre test y pos test.

Gráfico 2

Resultado de contraste del desarrollo de la convivencia escolar entre la pre test y pos test



Nota. En la figura 2, evidencia el resultado en grafico de barras estadísticos sobre el desarrollo de la interacción entre la prueba de pre test y pos test.

Análisis. De un total de 10 estudiantes del 5to y 6to grado de la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay, con respecto del desarrollo de la “convivencia escolar” los resultados obtenidos en la prueba del pre test y post test son las siguientes:

Según la tabla 3 y la figura 2, el pre test se evidencia que, en el nivel de desempeño inicial, 40% (4) de los estudiantes alcanzaron el nivel de inicio (C), mientras que el 60% (6) se encontraban en el nivel de proceso (B). En relación con el pos test, se evidencia que el 100% (10) de los estudiantes del grupo experimental lograron un desempeño destacado (AD) en este nivel.

Este contraste entre resultados del pre test y pos test resalta la mejora significativa en el rendimiento del grupo experimental.

Tabla 4

Resultado de contraste del desarrollo de la interacción

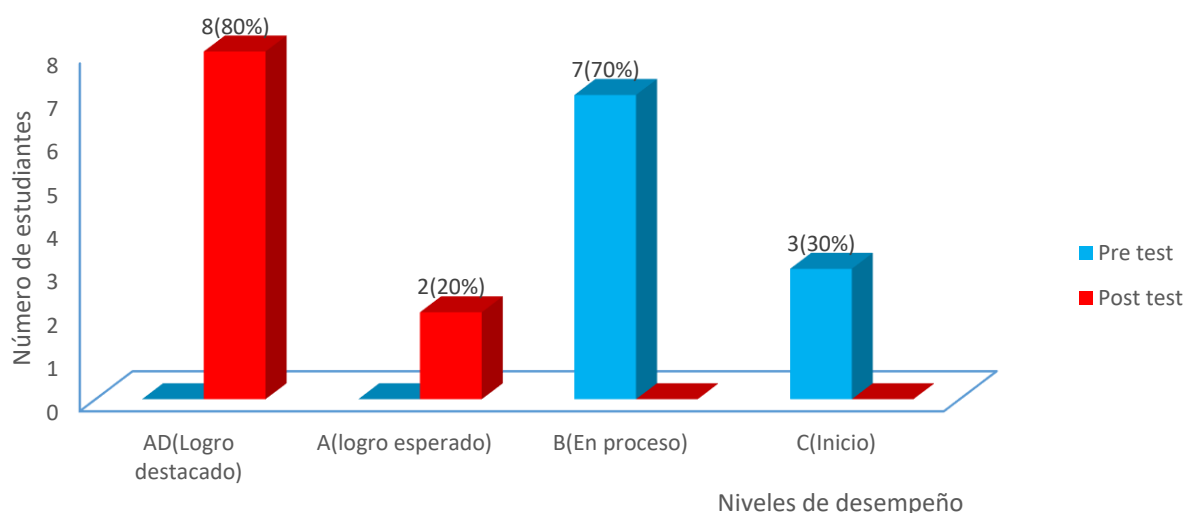
Nivel de desempeño	Pre test		Post test	
	n_i	$h_i\%$	n_i	$h_i\%$
AD: Logro destacado	0	0	8	80
A: Logro esperado	0	0	2	20
B: En proceso	7	70	0	0
C: En inicio	3	30	0	0

Total	10	100	10	100
-------	----	-----	----	-----

Nota. En la tabla 4, muestra el resultado en tablas de frecuencia del desarrollo de la interacción entre la prueba de pre test y pos test.

Gráfico 3

Resultado de contraste del desarrollo de la interacción



Nota. En la figura 3, evidencia el resultado en gráfico de barras estadísticas sobre el desarrollo de la interacción entre la prueba de pre test y pos test.

Análisis. De un total de 10 estudiantes del 5to y 6to grado de la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay, con respecto del desarrollo de la “interacción” los resultados obtenidos en la prueba del pre test y post test son las siguientes:

Según la tabla 4 y la figura 3, muestran que en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio (C) es de 30% (3) estudiantes y en proceso (B) se encontraban 70% (7) estudiantes. En el post test, evidencia el logro esperado (A) con 20% (2) estudiantes y en el logro destacado (AD) con 80% (8) estudiantes en el grupo experimental. Esto indica una mejora significativa en el desarrollo de la interacción de los participantes, evidenciando un cambio positivo desde las pruebas iniciales hasta las finales del estudio.

Este patrón coherente de resultados respalda la efectividad de la intervención implementada en el grupo experimental. Además, subraya la importancia de continuar explorando estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo interacción en la mejora de la convivencia escolar.

Tabla 5

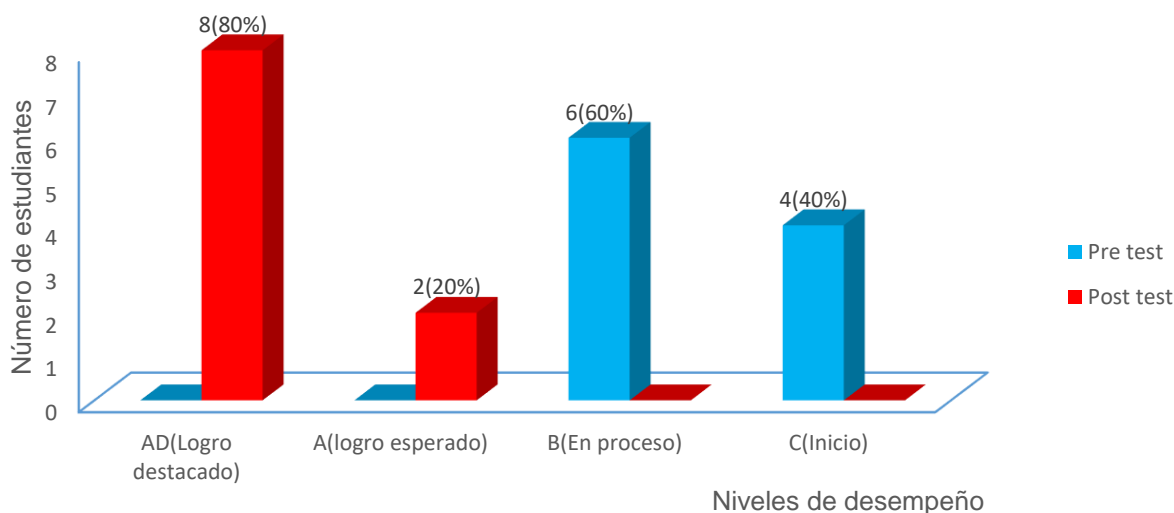
Resultado de contraste del desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia.

Nivel de desempeño	Pre test		Post test	
	n_i	$h_i\%$	n_i	$h_i\%$
AD: Logro destacado	0	0	8	80
A: Logro esperado	0	0	2	20
B: En proceso	6	60	0	0
C: En inicio	4	40	0	0
Total	10	100	10	100

Nota. En la tabla 5, muestra el resultado en tablas de frecuencia del desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia entre la prueba de pre test y pos test.

Gráfico 4

Resultado de contraste del desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia.



Nota. En la figura 4, evidencia el resultado en gráfico de barras estadísticas sobre el desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia entre la prueba de pre test y pos test.

Análisis. De un total de 10 estudiantes del 5to y 6to grado de la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay, con respecto al desarrollo de la “construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia” los resultados obtenidos en la prueba del pre test y post test son las siguientes:

Según la tabla 5 y la figura 4, muestra que en la prueba de pre test el 40% (4) de los estudiantes se encontraron en el nivel de inicio (C). Asimismo, 60% (6) de los estudiantes se encontraron en el nivel de proceso (B). En relación con el pos test, se evidencia que el 20% (2) de los estudiantes alcanzó el nivel correspondiente al logro

esperado (A). Además, se destaca que un significativo 80% (8) de los estudiantes del grupo experimental lograron un desempeño destacado (AD) en este nivel.

Este contraste entre resultados del pre test y pos test resalta la mejora significativa en el rendimiento del grupo experimental.

Tabla 6

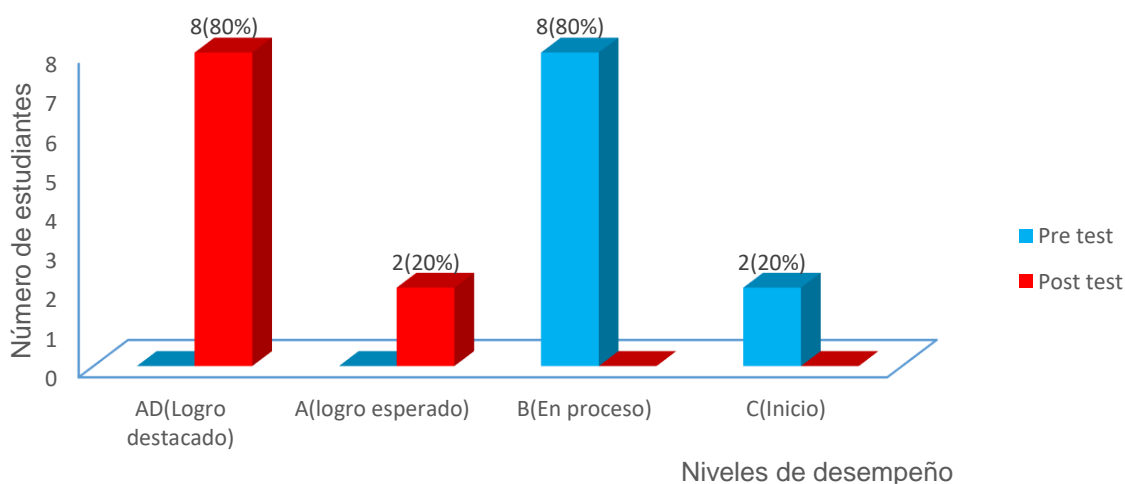
Resultado de contraste del desarrollo de manejo de conflictos entre los estudiantes del aula

Nivel de desempeño	Pre test		Post test	
	n_i	$h_i\%$	n_i	$h_i\%$
AD: Logro destacado	0	0	8	80
A: Logro esperado	0	0	2	20
B: En proceso	8	80	0	0
C: En inicio	2	20	0	0
Total	10	100	10	100

Nota. En la tabla 6, muestra el resultado en tablas de frecuencia del desarrollo de manejo de conflictos entre los estudiantes del aula entre la prueba de pre test y pos test.

Gráfico 5

Resultado de contraste del desarrollo de manejo de conflictos entre los estudiantes del aula



Nota. En la figura 5, evidencia el resultado en gráfico de barras estadísticas sobre el desarrollo de manejo de conflictos entre los estudiantes del aula entre la prueba de pre test y pos test.

Análisis. De un total de 10 estudiantes del 5to y 6to grado de la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay, con respecto al desarrollo del “manejo de conflictos entre los estudiantes del aula” los resultados obtenidos en la prueba del pre test y post test son las siguientes:

El análisis de la tabla y la figura revela datos significativos sobre el desempeño de los estudiantes en las pruebas de pre test y pos test. En el pre test, se evidencia que un 20% (2) de los participantes se ubicaron en el nivel de inicio (C), mientras que un 80% (8) alcanzaron el nivel de proceso (B). En contraste, en el pos test, se destaca un notorio progreso, ya que el 20% de los (2) estudiantes alcanzaron un logro esperado (B), además 80% (8) estudiantes pertenecientes al grupo experimental exhibieron un desempeño destacado (AD).

Este contraste entre resultados obtenidos en ambas pruebas subraya de manera elocuente la mejora sustancial en el rendimiento del grupo experimental. Es evidente que las intervenciones implementadas han demostrado ser eficientes, ya que todos los estudiantes evaluados experimentaron un avance notable en el desarrollo de este nivel. Estos resultados refuerzan la validez y efectividad de la estrategia de los juegos ancestrales aplicadas durante el periodo de intervención, confirmando así la contribución positiva de estas acciones en el desarrollo académico de los participantes.

Tabla 7

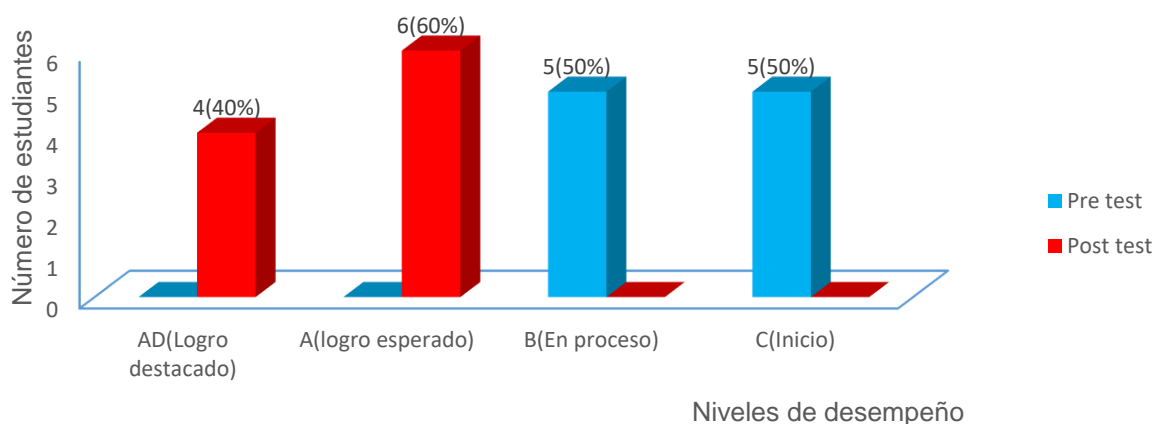
Resultado de contraste sobre el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula

Nivel de desempeño	Pre test		Post test	
	n_i	$h_i\%$	n_i	$h_i\%$
AD: Logro destacado	0	0	4	40
A: Logro esperado	0	0	6	60
B: En proceso	5	50	0	0
C: En inicio	5	50	0	0
Total	10	100	10	100

Nota. En la tabla 7, muestra el resultado en tablas de frecuencia sobre el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula entre la prueba de pre test y pos test.

Gráfico 6

Resultado de contraste sobre el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula



Nota. En la figura 6, evidencia el resultado en gráfico de barras estadísticas sobre el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula común entre la prueba de pre test y pos test.

Análisis. De un total de 10 estudiantes del 5to y 6to grado de la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay, con respecto al desarrollo del “sobre el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula común” los resultados obtenidos en la prueba del pre test y post test son las siguientes:

En la tabla 7 y en la figura 6, muestran que, en el pre test, se evidencia una distribución equitativa, con el 50% de los participantes ubicados en el nivel de inicio (C) y la otra mitad alcanzando el nivel de proceso (B). En contraste, en el pos test, se observa un progreso significativo, ya que el 60% de los estudiantes lograron un nivel esperado (B), y un destacado 40% del grupo experimental exhibió un desempeño sobresaliente (AD).

La marcada diferencia entre los resultados en ambas pruebas subraya de manera elocuente la mejora sustancial en el rendimiento del grupo experimental. Se puede concluir con certeza que las intervenciones implementadas demostraron ser eficaces, dado que todos los estudiantes evaluados experimentaron un avance notable en el desarrollo de este nivel.

Tabla 8

Resultado de contraste de la participación en acciones que promueven el bienestar común

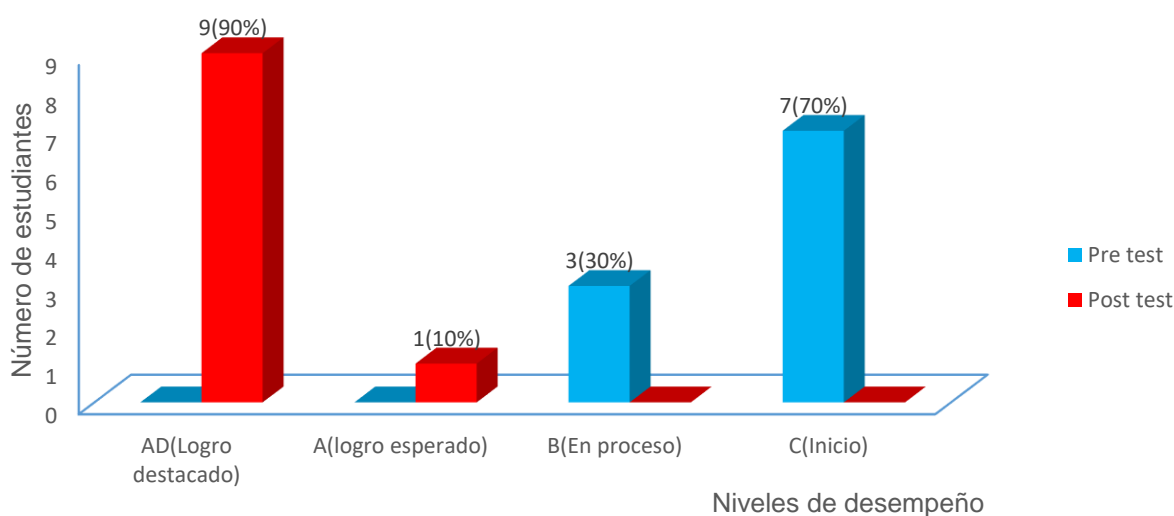
Nivel de desempeño	Pre test	Post test
--------------------	----------	-----------

	n_i	$h_i\%$	n_i	$h_i\%$
AD: Logro destacado	0	0	9	90
A: Logro esperado	0	0	1	10
B: En proceso	3	30	0	0
C: En inicio	7	70	0	0
Total	10	100	10	100

Nota. En la tabla 7, muestra el resultado en tablas de frecuencia sobre la participación en acciones que promueven el bienestar común entre la prueba de pre test y pos test.

Gráfico 7

Resultado de contraste de la participación en acciones que promueven el bienestar



común

Nota. En la figura 8, evidencia el resultado en gráfico de barras estadísticos sobre el desarrollo de la deliberación sobre la participación en acciones que promueven el bienestar común entre la prueba de pre test y pos test.

Análisis. De un total de 10 estudiantes del 5to y 6to grado de la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay, con respecto del desarrollo de la “participación en acciones que promueven el bienestar común” los resultados obtenidos en la prueba del pre test y post test son las siguientes:

Según la tabla 8 y la figura 7, el pre test se evidencia que, en el nivel de desempeño inicial 70% (7) de los estudiantes alcanzaron el nivel de inicio (C), mientras que el 30% (3) se encontraban en el nivel de proceso (B). En relación con el pos test, se evidencia que el 10% (1) de los estudiantes, logro el nivel de logro esperado (A), además, el 90% (9) estudiantes del grupo experimental lograron un desempeño destacado (AD) en este nivel.

Este contraste entre resultados del pre test y pos test resalta la mejora significativa en cuanto a la participación en acciones que promuevan el bienestar común en los estudiantes.

4.1.2. A nivel inferencial

a) Prueba de normalidad.

De acuerdo a Novales (2010), este test “se orienta a contrastar la normalidad, particularmente cuando el tamaño de la muestra es inferior a 50 se hace la prueba de Shapiro-Wilk. En el caso de muestras grandes, se aplica la prueba de kolmogorov-Smirnov.” (p. 89)

Tabla 9

Resultados de la prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre - Test	,640	10	,000
Pos - Test	,440	10	,000

Nota. Resumen de pruebas de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

Análisis. En la Tabla 9, se observan los resultados de la prueba Shapiro-Wilk, donde se obtuvieron valores de $p=0,000$ para todas las variables. En consecuencia, se concluye que los datos no siguen una distribución normal, especialmente debido al tamaño de la muestra, que es menor a 50 individuos. Por lo tanto, se constata la presencia de evidencia estadística que respalda la afirmación de que la convivencia escolar no se ajusta a una distribución normal con un nivel de significancia del 5%. Por esta razón, se decide emplear la prueba no paramétrica de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas.

b) Prueba de hipótesis

Considerando lo expresado por Quispe (2018), se señala que la prueba de hipótesis involucra la confrontación de dos proposiciones opuestas acerca de una población: la hipótesis nula y la hipótesis alternativa. La hipótesis nula representa la afirmación que está siendo puesta a prueba, mientras que la hipótesis alternativa es la afirmación verdadera respaldada por la evidencia proporcionada por los datos.

Prueba de hipótesis general

- **Sistema de hipótesis**

H₀= Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños y niñas del 5to y 6to grado de la institución educativa N° 38282 de Yuraccraccay Huanta 2022.

H_a= Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños y niñas del 5to y 6to grado de la institución educativa N° 38282 de Yuraccraccay Huanta 2022.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 10

Estadístico de prueba de la convivencia escolar con rangos de wilcoxon

	Pre Test – Pos Test
Z	-2,889 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

Nota. Data de pre test y pos test

Análisis. El resultado del grupo experimental en la tabla 10, evidencia que existe diferencia significativa en los resultados de pre test y pos test sobre el uso de los juegos ancestrales en el fortalecimiento de la convivencia escolar, evidenciando un valor $p=0,004 < 0,05$. Se rechaza la hipótesis nula y se acepta hipótesis alterna. Por lo tanto, se confluje que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños y niñas del 5to y 6to grado de la institución educativa N° 38282 de Yuraccraccay Huanta 2022.

Prueba de la primera hipótesis específica

- **Sistema de hipótesis**

H₀= Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la interacción entre entro los niños y niñas.

H_a= Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la interacción entre entro los niños y niñas.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 11

Estadístico de prueba del desarrollo de la interacción con rangos de wilcoxon

	Interacción 1 Interacción 2
Z	-2,850 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

Nota. Prueba del desarrollo de la interacción entre la pre test y pos test.

Análisis. El resultado del grupo experimental en la tabla 11, muestra que existe diferencia significativa en los resultados de pre test y pos test sobre el uso de los juegos ancestrales en el desarrollo de la interacción, evidenciando un valor $p=0,004 < 0,05$. Se rechaza la hipótesis nula y se acepta hipótesis alterna. Por lo tanto, se confluje que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la interacción entre entro los niños y niñas.

Prueba de la segunda hipótesis específica

- **Sistema de hipótesis**

H₀= Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia.

H_a= Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 12

Estadístico de prueba del desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia

	Desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia 1 Desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia 2
Z	-2,972 ^b

Sig. asintótica (bilateral)	,003
--------------------------------	------

Nota. Prueba del desarrollo de la interacción entre la pre test y pos test.

Análisis. El resultado del grupo experimental en la tabla 12, muestra que existe diferencia significativa en los resultados de pre test y pos test sobre el uso de los juegos ancestrales en el desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia, evidenciando un valor $p=0,003 < 0,05$. Se rechaza la hipótesis nula y se acepta hipótesis alterna. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia.

Prueba de la tercera hipótesis específica

- **Sistema de hipótesis**

Ho= Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo del manejo de conflictos en el aula.

Ha= Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del manejo de conflictos en el aula.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 13

Estadístico de prueba del desarrollo de manejo de conflictos entre los estudiantes del aula

	Desarrollo de manejo de conflictos entre los estudiantes del aula 1	
	Desarrollo de manejo de conflictos entre los estudiantes del aula 2	
Z		-2,970 ^b
Sig. asintótica (bilateral)		,003

Nota. Prueba del desarrollo de manejo de conflictos entre los estudiantes del aula entre la pre test y pos test.

Análisis. El resultado del grupo experimental en la tabla 13, muestra que existe diferencia significativa en los resultados de pre test y pos test sobre el uso de los juegos ancestrales en el desarrollo de manejo de conflictos entre los estudiantes del aula entre la pre test y pos test., evidenciando un valor $p=0,003 < 0,05$. Esto indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, se confluje que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del manejo de conflictos en el aula.

Prueba del cuarto hipótesis específica

- **Sistema de hipótesis**

H₀= Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula.

H_a= Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 14

Estadístico de prueba del desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula

	Desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula 1	Desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula 2
Z		-2,913 ^b
Sig. asintótica (bilateral)		,004

Nota. Prueba del desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula entre la pre test y pos test.

Análisis. El resultado del grupo experimental en la tabla 14, muestra que existe diferencia significativa en los resultados de pre test y pos test sobre el uso de los juegos ancestrales en el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula, evidenciando un valor $p=0,004 < 0,05$. Esto indica que se rechaza la hipótesis nula y se

acepta hipótesis alterna. Por lo tanto, se confluje que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula.

Prueba del quinto hipótesis específica

- **Sistema de hipótesis**

H₀= Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de participación en acciones que promueven el bienestar común en los niños y niñas.

H_a= Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de participación en acciones que promueven el bienestar común en los niños y niñas.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 15

Estadístico de prueba de la participación en acciones que promueven el bienestar común

	Participación en acciones que promueven el bienestar común 1	Participación en acciones que promueven el bienestar común 2
Z		-2,889 ^b
Sig. asintótica (bilateral)		,004

Nota. Prueba de la participación en acciones que promueven el bienestar común entre la pre test y pos test.

Análisis. El resultado del grupo experimental en la tabla 15, muestra que existe diferencia significativa en los resultados de pre test y pos test sobre el uso de los juegos ancestrales en la participación en acciones que promueven el bienestar común, evidenciando un valor $p=0,004 < 0,05$. Esto indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta hipótesis alterna. Por lo tanto, se confluje que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de participación en acciones que promueven el bienestar común en los niños y niñas.

4.2. Discusión de resultados

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños y niñas del 5to y 6to grado obteniendo un valor de $p = 0,004 < 0,05$. Esto indica que los estudiantes han fortalecido la convivencia escolar logrando desarrollar de la interacción, construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia, manejo de conflictos en el aula, deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula y la participación en acciones que promueven el bienestar común, en el pre test se evidencia que, en el nivel de desempeño inicial, 40% (4) de los estudiantes alcanzaron el nivel de inicio (C), mientras que el 60% (6) se encontraban en el nivel de proceso (B). En relación con el pos test, se evidencia que el 100% (10) de los estudiantes del grupo experimental lograron un desempeño destacado (AD) en este nivel. Asimismo, teniendo en cuenta a Abril, Montoya & Peñaranda (2019) afirma que la convivencia escolar en la hora de descanso no es la adecuada para el desarrollo de los niños pues en esta se pierde la práctica de valores y el respeto hacia los demás. La aplicación de juegos tradicionales en la hora de descanso fortalecer las relaciones interpersonales y la sana convivencia donde también se pueden desarrollar todas sus capacidades haciendo provecho de sus habilidades por esta razón los docentes tienen el compromiso de ejecutar los juegos que ameritan los niños del grado cuarto ya que juega un papel muy importante en su diario vivir. Asimismo, Según Quispe (2019) manifiesta que el uso de los juegos ancestrales mejora la convivencia escolar en los estudiantes, logrando fomentar el manejo de conflictos dentro del aula y la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula.

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la interacción entre los niños y niñas, evidenciando con un valor $p=0,004 < 0,05$. Esto muestra que los estudiantes desarrollaron la interacción con sus pares, así mostrando la tolerancia y respetando en actividades grupales, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio (C) es de 30% (3) estudiantes y en proceso (B) se encontraban 70% (7) estudiantes. En el post test, evidencia el logro esperado (A) con 20% (2) estudiantes y en el logro destacado (AD) con 80% (8) estudiantes en el grupo experimental. Esto indica una mejora significativa en el desarrollo de la interacción de los participantes, evidenciando un cambio positivo desde las pruebas iniciales hasta las finales del estudio. Con base en Pérez (2020) afirma que los juegos influyeron para el fortalecimiento de la interacción de los estudiantes, en donde facilito la construcción de relaciones sólidas entre

compañeros, promoviendo la empatía y el respeto mutuo. Cuando los estudiantes interactúan de manera regular, se establecen lazos sociales que ayudan a prevenir y abordar posibles conflictos, creando así un clima de convivencia más armonioso.

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia evidenciando un valor significativo de $p=0,003 < 0,05$, ello indica que los niños y niñas desarrollaron la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia, logrando proponer normas y cumplirlas elocuentemente, en la prueba de pre test el 40% (4) de los estudiantes se encontraron en el nivel de inicio (C). Asimismo, 6% (6) de los estudiantes se encontraron en el nivel de proceso (B). En relación con el pos test, se evidencia que el 20% (2) de los estudiantes alcanzó el nivel correspondiente al logro esperado (A). Además, se destaca que un significativo 80% (8) de los estudiantes del grupo experimental lograron un desempeño destacado (AD) en este nivel. Este contraste entre resultados del pre test y pos test resalta la mejora significativa en el rendimiento del grupo experimental. Asimismo, según Pérez (2020) manifiesta que los juegos influyeron para la construcción de acuerdos de convivencia en los estudiantes, los acuerdos de convivencia sirvieron como herramienta para gestionar y prevenir conflictos, al establecer expectativas claras sobre el trato entre pares, la comunicación efectiva y la resolución pacífica de disputas. Esta construcción conjunta de normas promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, enseñando a los estudiantes a comprender y respetar las necesidades y perspectivas de los demás.

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del manejo de conflictos en el aula, con un valor $p=0,003 < 0,05$, esto indica que los estudiantes lograron desarrollar el manejo de conflictos dentro del aula, además en esta dimensión los niños y niñas actuaron con empatía y asertividad frente a los conflictos que se presentó dentro del aula reflexionando y evaluando de cómo se dieron los conflictos. En el pre test, se evidencia que un 20% (2) de los participantes se ubicaron en el nivel de inicio (C), mientras que un 80% (8) alcanzaron el nivel de proceso (B). En contraste, en el pos test, se destaca un notorio progreso, ya que el 20% de los (2) estudiantes alcanzaron un logro esperado (B), además 80% (8) estudiantes pertenecientes al grupo experimental exhibieron un desempeño destacado (AD). Como lo hace notar Quispe (2019) que el uso de los juegos ancestrales fomentó el manejo de conflictos dentro del aula, logrando

brindar momentos de diversión, actuando como un vehículo para el desarrollo de habilidades fundamentales en el manejo de conflictos. Desde la promoción de la cooperación hasta la internalización de normas y la gestión de desafíos, estos juegos contribuyen de manera significativa a la formación integral de estudiantes capaces de enfrentar y resolver conflictos de manera constructiva.

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula, evidenciando un valor $p=0,004 < 0,05$. Ello revela, que en esta dimensión los estudiantes lograron desarrollar la deliberación sobre asuntos comunes, proponiendo y gestionando acciones de dialogo común, asimismo usan mecanismos de concertación y participación democrática entre compañeros de trabajo. En la prueba el pre test, se evidencia una distribución equitativa, con el 50% de los participantes ubicados en el nivel de inicio (C) y la otra mitad alcanzando el nivel de proceso (B). En contraste, en el pos test, se observa un progreso significativo, ya que el 60% de los estudiantes lograron un nivel esperado (B), y un destacado 40% del grupo experimental exhibió un desempeño sobresaliente (AD). Como manifiesta Quispe (2019) que el uso de los juegos ancestrales mejora la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula, asimismo, establece una base sólida para mejorar la deliberación sobre asuntos comunes dentro del aula. Desde la mejora de la comunicación hasta el fomento de la toma de decisiones colaborativa, estos juegos enriquecen el proceso educativo al desarrollar habilidades clave en los estudiantes. Por ende, analizando el estudio con los antecedentes puede concluir con certeza que las intervenciones implementadas demostraron ser eficaces, dado que todos los estudiantes evaluados experimentaron un avance notable en el desarrollo de este nivel.

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la participación en acciones que promueven el bienestar común en los niños y niñas, demostrando con un valor $p=0,004 < 0,05$. Esto muestra, que en esta dimensión participaron en acciones que promueven el bienestar, fomentando el trabajo colaborativo y participativo en los trabajos grupales, asume sus funciones y responsabilidades de la gestión grupal, escuchan de forma asertiva a sus compañeros para promover el bienestar común, reconocen las dificultades de sus compañeros y las asume como suyas, comparte sus materiales con sus compañeros de trabajo, usan palabras mágicas para prestar y prestarse en distintas situaciones y asume acciones en bien de todos sus compañeros

durante las actividades o trabajos grupales. En la prueba de pre test se evidencia que, en el nivel de desempeño inicial 70% (7) de los estudiantes alcanzaron el nivel de inicio (C), mientras que el 30% (3) se encontraban en el nivel de proceso (B). En relación con el pos test, se evidencia que el 10% (1) de los estudiantes, logro el nivel de logro esperado (A), además, el 90% (9) estudiantes del grupo experimental lograron un desempeño destacado (AD) en este nivel. Al juicio de Pérez (2018) menciona que los juegos mejoran el desarrollo de la participación en acciones que promueven el bienestar común de los estudiantes, actuando como un catalizador para el desarrollo de la participación en acciones que promueven el bienestar común, al fomentar la colaboración, fortalecen habilidades sociales, construyen y promover valores positivos. Estos aspectos contribuyen a la creación de un ambiente en el que los individuos se sienten motivados y comprometidos a trabajar juntos para el beneficio colectivo, por ende, el contraste entre resultados resalta la mejora significativa en cuanto a la participación en acciones que promuevan el bienestar común en los estudiantes dentro del aula.

CONCLUSIONES

Luego del desarrollo de la presente investigación sobre los juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar se ha llegado a las siguientes conclusiones:

1. Se logró determinar que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños y niñas de 5to y 6to grado de primaria. Por ende, se evidencia que el 100% (10) de los estudiantes del grupo experimental lograron un desempeño destacado (AD), desarrollando de una manera eficaz la interacción, construcción, ejecución de acuerdos de convivencia, manejo de conflictos, deliberación de asuntos comunes y promoviendo el bienestar común entre compañeros de aula.
2. Se logró determinar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la interacción entre los niños y niñas del 5to y 6to grado. Se evidencia, que en logro esperado (A) con 20% (2) estudiantes interactuaron pertinentemente en los trabajos grupales, asimismo en el logro destacado (AD) con 80% (8) estudiantes en el grupo experimental desarrollaron la interacción con sus pares, así mostrando la tolerancia y respetando el trabajo colaborativo.
3. Se logró determinar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia en los niños y niñas del 5to y 6to grado. Se constata que el 20% (2) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente al logro esperado (A). Además, se destaca que un significativo 80% (8) de los estudiantes del grupo experimental lograron un desempeño destacado (AD) desarrollando la ejecución de normas, cumpliendo los acuerdos de convivencia y proponiendo proponiendo normas de convivencia.
4. Se logró determinar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del manejo de conflictos entre los estudiantes del 5to y 6to grado, se destacó un notorio progreso, ya que el 20% de los (2) estudiantes alcanzaron un logro esperado (B), además 80% (8) estudiantes pertenecientes al grupo experimental lograron un desempeño destacado (AD), actuando con empatía y asertividad frente a los conflictos que se presentó dentro del aula, además reflexionaron y evaluaron sus comportamientos ante los demás.
5. Se logró determinar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes en los niños y niñas del 5to y 6to grado. Se constata un progreso significativo, ya que el 60% de los

estudiantes lograron un nivel esperado (B), y un destacado 40% del grupo experimental exhibió un desempeño sobresaliente (AD), proponiendo y gestionando acciones de dialogo común, asimismo usaron mecanismos de concertación y participación democrática entre compañeros de trabajo.

6. Se logró determinar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de acciones de participación que promueve el bienestar común en los niños y niñas del 5to y 6to grado. Se evidencia que el 10% (1) de los estudiantes, logro el nivel de logro esperado (A), además, el 90% (9) estudiantes del grupo experimental lograron un desempeño destacado (AD), fomentando el trabajo colaborativo y participativo, usando palabras mágicas para prestar y prestarse en distintas situaciones.

RECOMENDACIONES

1. Al director de la Unidad de Gestión Educativa Local de Huanta, incentivar la aplicación de los juegos tradicionales en proceso de aprendizaje de los estudiantes, porque mediante esta estrategia se fomenta la convivencia escolar en los niños y niñas.
2. Los docentes de la Institución Educativa N° 38282 de Yuraccraccay deben priorizar los juegos tradicionales como un medio dinámico para mejorar la convivencia escolar en el aula, en tal sentido se recomienda que la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle impulse estudios más profundos sobre este tema.
3. Los padres de familia de la Institución Educativa deben involucrarse a través de talleres y sesiones o escuela de padres de familia sobre la importancia que tiene la convivencia escolar a través de los juegos tradicionales.
4. Los magistrales de las Instituciones Educativas de la región y nacional, deben apostar los juegos como estrategia, por ejemplo, más espacios de juegos como salta cajones, lugares donde haya hoyos para que puedan jugar a las canicas donde haya espacios que puedan interactuar y mejorar día a día la convivencia escolar.
5. Los docentes y autoridades de la facultad de ciencias en educación, los directivos de las escuelas e instituto pedagógico y el ministerio de educación deben fomentar la formación de profesionales competitivos a los futuros docentes de esa manera ellos promover la práctica de los juegos tradicionales y la convivencia escolar. Establecer espacios y horarios para las actividades de juegos tradicionales y mejorar el estado socio emocional de los estudiantes.
6. A los estudiantes de las diferentes Instituciones Educativas, que practiquen los juegos tradicionales para fortalecer la convivencia escolar con sus compañeros del aula.

REFERENCIAS

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Jonassen, D. H. (1999). Designing Constructivist Learning Environments. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory* (Vol. II, pp. 215–239). Lawrence Erlbaum Associates.
- Jonassen, D. H. (1991). Evaluating constructivist learning. *Educational technology*, 31(10), 28-33.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan.
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Hughes, B. (2010). Conceptualizing play: A review of the “play types” literature. *Early Child Development and Care*, 180(1), 25-43.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Beacon Press.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. Gallimard.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.
- Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.
- Caillois, R. (1961). *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press.
- Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.
- Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.
- Corsaro, W. A. (1985). *Friendship and Peer Culture in the Early Years*. Ablex Publishing.
- Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.

- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades: Léxico de praxiología motriz*. Paidotribo.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. Norton & Company.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.
- Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. University of Toronto Press.
- Caillois, R. (1958). *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. W. W. Norton & Company.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (pp. 30-45). Utrecht, Netherlands: Utrecht University.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Erikson, E. H. (1977). *Juego y Desarrollo en la Primera Infancia*. Buenos Aires: Paidós.
- Piaget, J. (1973). *Psicología y epistemología*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
- Groos, K. (1902). *The Play of Animals*. New York: D. Appleton and Company.
- Piaget, J. (1956). *The Child's Conception of Number*. New York: Norton.
- Vygotsky, L. S. (1924). *Thought and Language*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: Ensayo sobre la función social del juego*. Editorial Taurus.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. Gallimard.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: Ensayo sobre la función social de la cultura*. Alianza Editorial.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. Gallimard
- Pérez, J. (2019). "Convivencia y Relaciones Interpersonales: Claves para una Comunidad Armoniosa." *Revista de Psicología Social*, 12(3), 87-102.

- Gómez, M. (2020). "Convivencia Familiar: Claves para la Armonía en el Hogar." *Revista de Psicología Familiar*, 18(2), 56-70.
- Díaz, A. (2018). "Convivencia Social: Construyendo Comunidades Armoniosas." *Revista de Psicología Social y Comunitaria*, 14(1), 34-49.
- Sánchez, L. (2021). "Convivencia Humana: Explorando las Dinámicas Sociales." *Revista de Psicología Social y Comunitaria*, 17(2), 78-94.
- Rodríguez, C. (2019). "Convivencia Ciudadana: Construyendo Comunidades Participativas." *Revista de Psicología Social y Comunitaria*, 15(3), 102-118.
- Gutiérrez, E. (2020). "Convivencia Democrática: Bases para la Participación Ciudadana." *Revista de Ciencias Políticas*, 25(2), 45-60.
- Fernández, M. (2018). "Convivencia Escolar: Claves para un Ambiente Educativo Positivo." *Revista de Educación y Psicología Escolar*, 22(1), 34-50.
- Moreno, E. (2009). *Convivencia escolar: Educación y valores para la participación ciudadana*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- García-Huidobro, J. E. (2011). *Convivencia escolar: un modelo para el trabajo en aula y la formación integral*. Ediciones UC.
- Paredes, C. (2017). *Resolución de conflictos en la escuela: un enfoque teórico-práctico*. Editorial CCS.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. Simon & Schuster.
- Antón, M. (2010). Aportaciones de la teoría sociocultural al estudio de la adquisición del español como segunda lengua. *Revista española de lingüística aplicada*, (23), 9-30. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Aportaciones+de+la+teor%C3%ADa+sociocultural+al+estudio+de+la+adquisici%C3%B3n+del+espa%C3%B1ol+co+mo+segunda+lengua&btnG=.
- Mujica B, León P. & Santa C. (2017). Los juegos tradicionales y desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de 2do grado Educación Primaria de la IE 38057.Mx/P Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista del año 2017. Recuperado de <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/2601>.
- Quispe M., Gayo H. & Labio C. (2018) La convivencia familiar y la violencia escolar de los estudiantes del 5° grado de primaria de la institución educativa "José

- Abelardo Quiñones”- 2018.
<http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/3144>.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches." Sage Publications.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). "Metodología de la investigación." McGraw-Hill Education.
- Smith, J. (2008). "Analysis and Synthesis: Approaches to Research." Sage Publications.
- Babbie, E. (2017). "The Practice of Social Research." Cengage Learning.
- Rosenthal, R., & Rosnow, R. L. (2008). "Essentials of Behavioral Research: Methods and Data Analysis." McGraw-Hill Education.
- Monette, D. R., Sullivan, T. J., & DeJong, C. R. (2014). "Applied Social Research: A Tool for the Human Services." Cengage Learning.
- Babbie, E. (2017). "The Practice of Social Research." Cengage Learning.
- Neuman, W. L. (2014). "Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches." Pearson.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches." Sage Publications.
- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. (2012). "Educational Research: Competencies for Analysis and Applications." Pearson.
- Leedy, P. D., & Ormrod, J. E. (2014). "Practical Research: Planning and Design." Pearson.
- Sieber, J. E., & Stanley, B. (1988). "Ethical and Professional Issues in Counseling." Springer.
- Díaz, A. (2019). El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales. [Tesis de Pregrado - Universidad San Ignacio de Loyola].
<http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/8860>.
- Abril, Montoya y Peñaranda (2014) “juegos tradicionales como estrategia para fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar en el grado cuarto de la institución educativa La Salle sede José Antonio Galán de Ocaña de S. <http://www.enso.edu.co/biblionline/archivos/3050.pdf>.
- Delgado, Aguas y Ortega (2019) “Los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del grado 3° de la institución educativa San Marcos, sede Monseñor Santo del municipio de

San Marcos, Sucre
<http://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/123456789/431/Tesis%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Calderón, Rodríguez y Vera (2019) “Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del colegio Técnico República de Guatemala
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17677/Los%20juegos%20tradicionales%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Aguilar y Paz (2019) “Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la institución educativa ciudad córdoba ubicado en la ciudad de Santiago de Cali – Colombia.
<https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1434/JUEGOS%20TRADICIONALES.pdf;jsessionid=4C8C508247DCCCF78C84929FB96F1378?sequence=>.

Sánchez, N. (2001). Juegos tradicionales: más allá del jugar
<http://www.redcreacion.org/simposio2vg/NSanchez.htm#:~:text=Los%20juegos%20tradicionales%20. Cali, Colombia: Memorias del II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación. http://www.redcreacion.org/simposio2vg/NSanchez.htm#:~:text=Los%20juegos%20tradicionales%20son%20en,tendr%C3%ADamos%20que%20decir%20como%20Oscar>

Berns, J., & Fitzduff, M. (2007). ¿Qué es la convivencia y por qué adoptar un enfoque complementario? Coexistence International en Brandeis University.
https://flacsoandes.edu.ec/web/imagesFTP/1281636421.What_is_coex_Spanish.pdf

Del Rey, R., Ortega, R., & Feria, I. (2009). Convivencia escolar: fortaleza de la comunidad educativa y protección ante la conflictividad escolar. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(3), 159-180.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27419066009>.

Guy jacquin (1996) El juego y su actividad dentro de la convivencia escolar

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

ANEXOS

Anexo 1.

RD de Aprobación del Proyecto de Investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Resolución Directoral No. 197-2022-EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 26 de agosto del 2022

Visto los Proyectos de Investigación Básica de la especialidad de Educación Primaria Intercultural Bilingüe VIII ciclo y el Informe N° 007-2022-DMPEI-EESPP "JSCO"-HTA con Expediente N° TM20221241 de fecha 01/08/2022, presentado por el Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal – Docente del Área de Investigación :

CONSIDERANDO:

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, departamento de Ayacucho; garantizar la titulación de los alumnos de las diferentes especialidades que se desarrollan en este centro Superior de Formación Docente con la aprobación de los Proyectos de Investigación Educativa, para cumplir con el objetivo fundamental de formar profesionales en Educación, en los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria establecidos por la Ley del Profesorado y los reglamentos pertinentes:



Que, de conformidad al D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los estudiantes y formadores para ofrecer a la sociedad maestros capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que son objetivos de las Escuelas Superiores de Formación Docente, impulsar que los futuros maestros(as) sean investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar el Proyecto de Investigación Educativa, presentado por los(las) alumnos(as) del programa de estudios regulares que se desarrolla en este Centro Superior de Formación Magisterial, para garantizar la adecuada elaboración de la Investigación;

Que, estando a lo informado y opinado por el(la) Docente de Investigación, de conformidad al N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados; Guía de Investigación y el Reglamento de Titulación en la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" de esta provincia:

SE RESUELVE:

PRIMERO.- APROBAR, los Proyectos de Investigación Educativa del Programa Académico de Educación Primaria Intercultural Bilingüe VIII ciclo, de acuerdo al siguiente detalle:



PROGRAMA DE EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ESPECIALIDAD	ASESOR
1	ACHA RUIZ, WILLY ALEJANDRO	El método fonético en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en quechua en los estudiantes de quinto y sexto grado de la Institución Educativa N°38263/Mx-P "Nuestra Señora del Rosario" de Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
2	BENDEZU FARFAN, JHON MIRKO	La aplicación del método Pólya para la resolución de problemas aditivos en los niños(as) del 1°, 2° y 3° grado en la Institución Educativa N° 38281/Mx-U "Lilia Salomé Llanto Chávez" de Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
3	BOLUARTE SURCO, GUADALUPE	Las canciones andinas para el desarrollo de la identidad cultural en los estudiantes de primero y segundos grados de la Institución Educativa N° 38261/Mx-P de Pucaraqay, Huanta- 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
4	CARDENAS HUAYTA, MARUJA	La lectura de cuentos andinos en el desarrollo de la comprensión de lectura en los estudiantes de 1° y 2° grados en la Institución Educativa N°38392/Mx-P de Chancaray-Huanta-2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
5	CURO PALOMINO, IVÁN	El método de Pólya en el desarrollo resuelve problemas de cantidad en el área de matemática con los estudiantes del sexto grado en la Institución Educativa 38990-8/Mx-P "José Félix Iguain" Luricocha, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
6	GAVILÁN CORICAHUA, DARWIN	Los cuentos autóctonos como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas del cuarto grado de primaria en la Institución Educativa N.º 38990-8/Mx-P "José Félix Iguain Intay" de Luricocha, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
7	HUAMÁN CURO, MICKAEL	Los juegos tradicionales y su influencia para la mejora de la convivencia escolar, en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 "de Yuraccraccay, Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

8	HUAMANI RAMOS, LUZ MARÍA	El método de Pólya en la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa N° 38990-8/Mx-P "José Félix Iguain" de Intay, Huanta 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
9	HUILLCA VILLARROEL, JUAN	Los cantos alto andinos para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas en la Institución Educativa N° 38990-8 /Mx- P. "José Félix Iguain"- Luricocha, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
10	MARCA ESCOBAR, GLADYS TANIA	El método de síntesis de información en la comprensión de lectura narrativa en los estudiantes de quinto grado "A" en la Institución Educativa N° 38262/Mx-P "Carmen Soto Flores" de Uyuvirca, Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
11	MUCHA CUADROS, MIRIAM	Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx-P de Pampay – Luricocha, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
12	OSORES URPAY, JACKELIN	La yupana como estrategia para desarrollar la estimación y cálculo en matemática en los niños del tercer grado de la Institución Educativa N° 38990-8/Mx-P "José Félix Iguain", Luricocha, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
13	PACHECO HUAYLLA, YOMER	El uso de la fábula en la comprensión de textos en los estudiantes del 1° grado de primaria en la Institución Educativa N° 38306 / Mx – P "José Antonio Encinas Franco" de Pueblo Libre Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
14	PORRAS MALLQUE, YULIZA REYNA	Trabajo colaborativo para el desarrollo del pensamiento crítico en los niños y niñas de 4° grado en la Institución Educativa "Carmen Soto Flores" de Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
15	QUISPE PACHECO, NATIVIDAD	Los juegos ancestrales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 30990-11/Mx-P de Castro pampa, Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

16	QUISPE VALENCIA, NILDRA ROXANA	Los cuentos infantiles para desarrollar la expresión oral en los estudiantes del tercer ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 38261/Mx-P de Pucaraqay, Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
17	RICRA FERNÁNDEZ, ROMER	La fábula como estrategia para desarrollar el fortalecimiento de valores en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa N° 38990-8/Mx-P "José Félix Iguafn Intay", de Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
18	RICRA QUISPE, YESICA	Uso de trabalenguas como estrategia para mejorar el nivel de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado en la Institución Educativa N° 38306/Mx-P "José Antonio Encinas Franco" de Palmayocc- Huanta 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
19	ROJAS CENTENO, FREDY	La lectura de cuentos andinos en la comprensión lectora en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 38306/Mx - P "José Antonio Encinas Franco" de Pueblo Libre - Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
20	SILVA TAGUADA, RONALD DEYVI	Los cuentos infantiles y su influencia en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del 3° y 4° grado de la Institución Educativa 38261/Mx-P "Pucaraqay" Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
21	SOTO CHACHAYMA, JACKELINE FILIBERTA	El taller de tutoría en el fortalecimiento del respeto en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 38306/Mx-P "José Antonio Encinas Franco" de Palmayocc - Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
22	TINOCO GOZME, YADIRA	Lectura de la poesía en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de 5to grado "A" en la Institución Educativa "José Antonio Encinas Franco" de Palmayocc - Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
23	TOVAR ZUÑIGA, ALBERTO	El método Pólya en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 6° de la Institución Educativa "José Antonio Encinas Franco- Palmayocc" de Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL



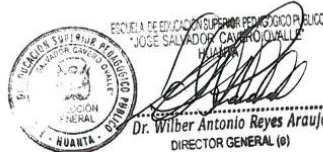
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

24	VARGAS RAMOS, LUZ VANESSA	La canción autóctona como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3° y 4° grado de la Institución Educativa N° 38392/Mx-P de Chancaray de 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
----	---------------------------	--	---	-------------------------------

SEGUNDO.- AUTORIZAR Y ADMITIR, a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la continuación del Trabajo de Investigación Educativa Básica; bajo la orientación del Asesor y en coordinación permanente con el Formador Informante, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados;

REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE


ESCUOLA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAERO OVALLE"
HUANTA
Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo
DIRECTOR GENERAL (e)

DISTRIBUCIÓN:
Interesados
Archivo
WARA/D.G.(e)
prd/sec.

ANEXO 2.

RD de Expedito de la Tesis



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

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

Resolución Directoral N° 0122-2024 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 02 de febrero del 2024

Visto, el Informe de Opinión N° 039,040, 041y061-2024-JUA-EESPP"JSCO"-HTA de fecha 01/02/2024, presentado por el Lic. Máximo Contreras Cconovilca, Jefe de la Unidad Académica;



CONSIDERANDO:

Que, de conformidad al D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes de los Programas de Estudios en este centro superior de Formación Inicial Docente realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado (a) y cumplir con el objetivo fundamental de la formación profesional en educación, fortaleciendo su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que, es necesario aprobar en calidad de expedito las Tesis de Investigación Educativa, presentados por las estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe para garantizar su titulación y acreditación como profesionales de la educación y puedan asumir ese rol en concordancia con las normas del sector.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Jefe de la Unidad Académica Lic. Máximo Contreras Cconovilca en concordancia al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y facultado por el OFICIO No 008-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-PER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – **DECLARAR EXPEDITO** las **TESIS DE INVESTIGACIÓN** siguientes:

N°	INVESTIGADOR(A)	TESIS	PROGRAMA ESTUDIOS
01	HUANACO QUISPE, CARMELA	LAS CANCIONES INFANTILES PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-111/Mx-U DE HUANTACHACA, HUANTA-2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

02	MUÑOZ ROMANÍ, LIZ VIANNEY	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE 3,4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-169/Mx-U DE CCOLLANA, HUANTA, 2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
03	PACCORI RUA, JHULY	EL JUEGO DE ROLES EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°429-43/Mx-P DE CHACA – HUANTA, 2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
04	HUAMÁN CURO, MICKAEL	LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA PARA LA MEJORA DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 5TO Y 6TO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38282 "DE YURACCRACCAY, HUANTA, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE

SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación de la Tesis cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a las interesadas, asimismo, publicar en la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



DISTRIBUCIÓN:
Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.

ANEXO 3 RD de Fecha de Sustentación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

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

Resolución Directoral N.º 0156-2024 - EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 14 de febrero de 2024

Visto, el Expediente TM20240584-F de fecha **07 de febrero del 2024** y la **Resolución Directoral de Expedito No 122-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **02 de febrero de 2024**;



CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados de formación inicial docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los (as) ex alumnos(as) de los Programas de Estudios Licenciados en este Centro Superior de Formación



Docente previa sustentación de la Tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DE LA TESIS conducente a la **OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN** de acuerdo al siguiente detalle:

TESIS	
LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA PARA LA MEJORA DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 5TO Y 6TO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38282 "DE YURACCRACCAY, HUANTA, 2022.	
AUTORA	HUAMÁN CURO, MICKAEL
PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	26 DE FEBRERO DE 2024
HORA	4:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

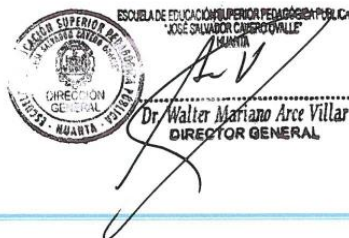
SEGUNDO.- COMUNICAR a la interesada y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.



ANEXO 4 RD de Jurados de Sustentación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

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

Resolución Directoral No. 0157-2024 - EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 14 de febrero de 2024

Visto, el Expediente TM20240584-F de fecha **07 de febrero del 2024** y la **Resolución Directoral de Expedito No 122-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **02 de febrero de 2024**;



CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los/las egresados (as) de formación inicial docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los (as) ex alumnos(as) de los Programas de Estudios Licenciados en este Centro Superior de Formación Docente previa sustentación de tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Prof. EDHGAR HECTOR VALENCIA AGUILAR

TESIS	
LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA PARA LA MEJORA DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 5TO Y 6TO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38282 "DE YURACCRACCAY, HUANTA, 2022.	
AUTORA	HUAMÁN CURO, MICKAEL
PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	26 DE FEBRERO DE 2024
HORA	4.00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesada, el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2023.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (c)
prd/sec.



Anexo 5

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	VARAIBLES,	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general • ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la convivencia escolar en los niños y niñas del 5to y 6to grado” en la institución educativa “N° 38282 Yuraccraccay Huanta, 2022?</p>	<p>Objetivo general Identificar la influencia de los juegos tradicionales en la convivencia escolar en los niños y niñas de 5to y 6to grado de la Institución Educativa “N° 38282 de Yuraccraccay, Huanta, 2022”.</p>	<p>El estudio está fundamentado en un enfoque socioconstructivista fundamentado por Vygotsky, Ausbel, Bruner, quienes realzan que el conocimiento del aprendizaje y enseñanza debe partir de las situaciones reales, vivenciales y sociales de los estudiantes. Asimismo, la teoría se basa bajo el marco de la interculturalidad ya que estamos en un contexto quechua hablante. El trabajo además esta enfatizada en el área de Personal Social y su competencia convive y participa democráticamente en el bien común. Todo esto con la finalidad de desarrollar y aplicar la propuesta de los juegos didácticos como métodos para desarrollar la convivencia en el aula.</p>	<p>Hipótesis general Los juegos tradicionales influyen significativamente en la convivencia escolar en los niños y niñas del 5° y 6° grado de la institución educativa N° 38282 de “Yuraccraccay” Huanta 2022.</p>	<p>Variable independiente Juegos tradicionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Presentación del juego ✓ Organización del juego ✓ Ejecución del juego ✓ Evaluación del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El juego corresponde a su vivencia social ✓ El juego contiene valores y reglas. ✓ Se planifica de forma pertinente las acciones a ejecutar. ✓ Se efectúa el juego tradicional acorde a lo planificado. ✓ Reflexionan y se auto evalúan con pertenencia sobre las actividades realizadas. 	<p>Tipo de estudio: Cuantitativa. Nivel: Experimental</p> <p>Diseño: Pre experimental de un solo grupo pre y post test</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>GE: 01 X 02</p> </div> <p>GE: Representa al grupo experimental O1: Simboliza el pre test. X: Representa a la variable experimental. O2: Simboliza el post test</p> <p>Población: La población está constituida por 16 estudiantes matriculados en el presente año académico 2022.</p> <p>Muestra: Está constituido por 10 estudiantes de 5to y 6to grado matriculados en el presente año académico</p> <p>Muestreo: No probabilístico.</p> <p>Técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • V.I. Experimento • V.D. Observación <p>Instrumentos:</p>
<p>Problemas específicos ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la interacción entre los estudiantes? ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia? ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo del manejo de conflictos entre los estudiantes? ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula? ¿Cómo influye los</p>	<p>Objetivos específicos Determinar la influencia de juegos tradicionales en el desarrollo de la tolerancia en los estudiantes. Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del en los estudiantes. Evaluar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la solidaridad de los estudiantes. Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la disciplina en los estudiantes. Demostrar la</p>	<p>Asimismo, la teoría se basa bajo el marco de la interculturalidad ya que estamos en un contexto quechua hablante. El trabajo además esta enfatizada en el área de Personal Social y su competencia convive y participa democráticamente en el bien común. Todo esto con la finalidad de desarrollar y aplicar la propuesta de los juegos didácticos como métodos para desarrollar la convivencia en el aula.</p>	<p>Hipótesis específicas Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la interacción entre los estudiantes. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del manejo de conflictos entre los estudiantes del aula. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de acciones de participación que promueve el bienestar común en los estudiantes.</p>	<p>Variable dependiente Convivencia escolar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo de la interacción ✓ Desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia ✓ Acciones de participación que promueve el bienestar común en los estudiantes ✓ Desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula. ✓ Participación en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Respeta las diferencias. ✓ Muestra tolerancia. ✓ Construye normas y las cumple en relación a los principios que la sustentan. ✓ Es disciplinado. ✓ Actúa con empatía y asertividad frente a los conflictos del aula. ✓ Usa el dialogo y la reflexión en asuntos de interés común en el aula. ✓ Trabaja en equipo. ✓ Uso de la empatía como una forma de desarrollar el bienestar común ✓ Usa la solidaridad como una forma de interacción en el aula. 	<p>Población: La población está constituida por 16 estudiantes matriculados en el presente año académico 2022.</p> <p>Muestra: Está constituido por 10 estudiantes de 5to y 6to grado matriculados en el presente año académico</p> <p>Muestreo: No probabilístico.</p> <p>Técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • V.I. Experimento • V.D. Observación <p>Instrumentos:</p>

<p>juegos tradicionales en el desarrollo de acciones de participación que promueve el bienestar común en los estudiantes?</p>	<p>influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del dialogo en los estudiantes. Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del trabajo en equipo en los estudiantes.</p>						<ul style="list-style-type: none"> • V.I. Material experimental • V.D. Guía de observación <p>Análisis de procesamiento de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estadística descriptiva: tabla de datos Estadística inferencial: prueba de hipótesis; prueba de normalidad procesamiento.
---	--	--	--	--	--	--	---

Anexo 6

Matriz de Operacionalización de Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable independiente Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son las actividades que se realiza en una determinada región sin la intervención de objetos o juguetes, solo necesita voluntad de uno mismo en donde los recursos sean fáciles de obtener, pero esto de la naturaleza. Lo cual esto contribuye a que los niños tengan conocimiento de sus raíces culturales.	Los juegos tradicionales se emplearán para diseñar el material experimental como una propuesta pedagógica para solucionar problemas y se desarrollara mediante 10 sesiones de aprendizajes	Presentación del juego	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El juego corresponde a su vivencia social ➤ El juego contiene valores y reglas. 	Nominal No aplica (material experimental)
			Organización del juego	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se planifica de forma pertinente las acciones a ejecutar. 	
			Ejecución del juego	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se efectúa el juego tradicional acorde a lo planificado. 	
			Evaluación del juego	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflexionan y se auto evalúan con pertenencia sobre las actividades realizadas. 	
Variable dependiente Convivencia escolar	La convivencia escolar son el conjunto de las relaciones personales que se da o figura en la vida escolar de los estudiantes, como hemos logrado esto nos permite que el estudiante tenga un buen desarrollo en el proceso de la integración a su vida social.	Con una lista de cotejo de pres test y pos test	Desarrollo de la interacción	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respeta las diferencias. ➤ Muestra tolerancia. 	Ordinal Si aplica nivel desempeños: AD: logro destacado A: logro esperado B: el proceso C: inicio
			Desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Construye normas y las cumple en relación a los principios que la sustentan. ➤ Es disciplinado. 	
			Desarrollo del manejo de conflictos entre los estudiantes del aula.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Actúa con empatía y asertividad frente a los conflictos del aula. 	
			Desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Usa el dialogo y la reflexión en asuntos de interés común en el aula. 	
			Participación en acciones que promueven el bienestar común.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Trabaja en equipo. ➤ Uso de la empatía como una forma de desarrollar el bienestar común ➤ Usa la solidaridad como una forma de interacción en el aula. 	

--	--	--	--	--	--

Anexo 7

Matriz Instrumental

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	N° ITEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ESCALA	VALORACIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE • Juegos tradicionales	• Presentación del juego	<ul style="list-style-type: none"> • El juego corresponde a su vivencia social • El juego contiene valores y reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de 10 sesiones de aprendizaje mediante la propuesta pedagógica innovadora 	Experimento	Material experimental	Nominal	No aplica
	• Organización del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Se planifica de forma pertinente las acciones a ejecutar. 					
	• Ejecución del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Se efectúa el juego tradicional acorde a lo planificado. 					
	• Evaluación del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan y se auto evalúan con pertenencia sobre las actividades realizadas. 					
VARIABLE DEPENDIENTE • Convivencia escolar	• Desarrollo de la interacción entre los estudiantes	• Respeta las diferencias.	<ul style="list-style-type: none"> • Evidencia respeto a las diferencias de sus compañeros y compañeras. • Actúa frente a las distintas formas de discriminación. • No usa términos inadecuados en situaciones de conflicto en el aula para expresar su incomodidad. 	Observación	Ficha de observación	Ordinal	NIVEL DE DESEMPEÑO AD: Logro destacado A: Logro esperado B: En poseso C: En inicio
		• Muestra tolerancia.	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona sobre las diversas formas que vulnera la convivencia democrática. • Respeta las opiniones distintas de sus compañeros como suyas. • Reconoce sus errores y las asume de forma reflexiva y pide disculpas. 				
	• Desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia	• Construye normas y las cumple en relación a los principios que la sustentan.	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la elaboración de las normas de convivencia en el aula. • Las hace suyas los principios democráticos de las normas y acuerdos establecidos. • Reconoce el valor ético de las normas y acuerdos durante sus actividades de clase. 				
		• Es disciplinado.	<ul style="list-style-type: none"> • Asume con responsabilidad los acuerdos y normas planteadas durante las clases. • Evalúa y reflexiona sobre el cumplimiento de las normas y acuerdos, para sumir como reto las deficiencias. 				
	• Desarrollo del manejo de conflictos entre los estudiantes del aula.	• Actúa con empatía y asertividad frente a los conflictos del aula.	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve los problemas de forma pacífica utilizando el dialogo como una forma de solución. • Comprende que los conflictos son parte de las relaciones humanas. • Reflexiona y evalúa de cómo se dieron los conflictos en el aula. 				
	• Desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula.	• Usa el dialogo y la reflexión en asuntos de interés común en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> • Propone y gestiona acciones de dialogo común en el aula. • Usa mecanismos de concertación y participación democrática. • Es comunicativo y reflexivo frente a temas de contraposición. 				
	• Acciones de participación que promueve el bienestar común en los estudiantes	• Trabaja en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • Es colaborativo y participativo en los trabajos grupales • Asume sus funciones y responsabilidades de la gestión grupal 				
		• Uso de la empatía como una forma de desarrollar el bienestar común	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha de forma asertiva a sus compañeros para promover el bienestar común. • Reconoce las dificultades de sus compañeros y las asume como suyas. 				
		• Usa la solidaridad como una forma de interacción en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte sus materiales con sus compañeros de trabajo. • Usa palabras mágicas para prestar y prestarse en distintas situaciones. 				

			<ul style="list-style-type: none">• Asume acciones en bien de todos sus compañeros durante las actividades.				
--	--	--	---	--	--	--	--

8	Linda Pozo Ortiz																								
9	Noe Quipe tineo																								
10	Kenyo Quispe Ortiz																								

4=AD: logro destacado

3=A: logro esperado

2=B: en proceso

1=C: inicio

Anexo 9. Juicio de Expertos

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto Ramirez Gutierrez Jesús
 Grado académico: Magister
 Título profesional: Educación primaria
 Institución en el que labora: Jose salvador cervera ovalle
 Fecha: 18 de julio de 2022.

Instrumento de evaluación: Ficha de observación

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

N°	ÍTEMS	APRECIA		OBSERVACIÓN
		Sí	No	
DIMENSIÓN: Desarrollo de la interacción entre los estudiantes.				
1	• Evidencia respeto a las diferencias de sus compañeros y compañeras.	X		
2	• Actúa frente a las distintas formas de discriminación.	X		
3	• No usa términos inadecuados en situaciones de conflicto en el aula para expresar su incomodidad.	X		
4	• Reflexiona sobre las diversas formas que vulnera la convivencia democrática.	X		
5	• Respeto las opiniones distintas de sus compañeros como suyas.	X		
6	• Reconoce sus errores y los asume de forma reflexiva y pide disculpas.	X		
DIMENSIÓN: Desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia				
6	• Participa en la elaboración de las normas de convivencia en el aula.	X		
7	• Las hace suyas los principios democráticos de las normas y acuerdos establecidos.	X		
8	• Reconoce el valor ético de las normas y acuerdos durante sus actividades de clase.	X		
9	• Asume con responsabilidad los acuerdos y normas planteadas durante las clases.	X		
10	• Evalúa y reflexiona sobre el cumplimiento de las normas y acuerdos, para sumir como reto las deficiencias.	X		
DIMENSIÓN: Desarrollo del manejo de conflictos entre los estudiantes del aula.				
11	• Resuelve los problemas de forma pacífica utilizando el dialogo como una forma de solución.	X		
12	• Comprende que los conflictos son parte de las relaciones humanas.	X		
13	• Reflexiona y evalúa de cómo se dieron los conflictos en el aula.	X		
DIMENSIÓN: Desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula.				
14	• Propone y gestiona acciones de dialogo común en el aula.	X		
15	• Usa mecanismos de concertación y participación democrática.	X		
16	• Es comunicativo y reflexivo frente a temas de contraposición.	X		
DIMENSIÓN: Usa la solidaridad como una forma de interacción en el aula.				
17	• Es colaborativo y participativo en los trabajos grupales	X		
18	• Asume sus funciones y responsabilidades de la gestión grupal	X		
19	• Escucha de forma asertiva a sus compañeros para promover el bienestar común.	X		
20	• Reconoce las dificultades de sus compañeros y las asume como suyas	X		
21	• Comparte sus materiales con sus compañeros de trabajo.	X		
22	• Usa palabras mágicas para prestar y prestarse en distintas situaciones.	X		
23	• Asume acciones en bien de todos sus compañeros durante las actividades.	X		

Sugerencias:

.....

Firma Jesús Ramirez Gutierrez
 DNI: 20119585

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto Mayhua Quispe Frida
 Grado académico: Magister
 Título profesional: Educación Primaria E.B.I
 Institución en el que labora: E.E.S.P Pub. "JSCO"
 Fecha: Huanta, 18 de Julio del 2022

Instrumento de evaluación: Ficha de observación

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

N°	ÍTEMS	APRECIA		OBSERVACIÓN
		Sí	No	
DIMENSIÓN: Desarrollo de la interacción entre los estudiantes				
1	• Evidencia respeto a las diferencias de sus compañeros y compañeras.	X		
2	• Actúa frente a las distintas formas de discriminación.	X		
3	• No usa términos inadecuados en situaciones de conflicto en el aula para expresar su incomodidad.	X		
4	• Reflexiona sobre las diversas formas que vulnera la convivencia democrática.	X		
5	• Respeto las opiniones distintas de sus compañeros como tuyas.	X		
6	• Reconoce sus errores y las asume de forma reflexiva y pide disculpas.	X		
DIMENSIÓN: Desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia				
6	• Participa en la elaboración de las normas de convivencia en el aula.	X		
7	• Las hace tuyas los principios democráticos de las normas y acuerdos establecidos.	X		
8	• Reconoce el valor ético de las normas y acuerdos durante sus actividades de clase.	X		
9	• Asume con responsabilidad los acuerdos y normas planteadas durante las clases.	X		
10	• Evalúa y reflexiona sobre el cumplimiento de las normas y acuerdos, para sumir como reto las deficiencias.	X		
DIMENSIÓN: Desarrollo del manejo de conflictos entre los estudiantes del aula.				
11	• Resuelve los problemas de forma pacífica utilizando el dialogo como una forma de solución.	X		
12	• Comprende que los conflictos son parte de las relaciones humanas.	X		
13	• Reflexiona y evalúa de cómo se dieron los conflictos en el aula.	X		
DIMENSIÓN: Desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula.				
14	• Propone y gestiona acciones de dialogo común en el aula.	X		
15	• Usa mecanismos de concertación y participación democrática.	X		
16	• Es comunicativo y reflexivo frente a temas de contraposición.	X		
DIMENSIÓN: Usa la solidaridad como una forma de interacción en el aula.				
17	• Es colaborativo y participativo en los trabajos grupales	X		
18	• Asume sus funciones y responsabilidades de la gestión grupal	X		
19	• Escucha de forma asertiva a sus compañeros para promover el bienestar común.	X		
20	• Reconoce las dificultades de sus compañeros y las asume como tuyas	X		
21	• Comparte sus materiales con sus compañeros de trabajo.	X		
22	• Usa palabras mágicas para prestar y prestarse en distintas situaciones	X		
23	• Asume acciones en bien de todos sus compañeros durante las actividades.	X		

Sugerencias:

.....

.....

Firma
DNI:


743499113
 Frida Mayhua Quispe

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto León Peralta, María Justina
 Grado académico: Magister
 Título profesional: Lic. en Educación
 Institución en el que labora: EESPP " José Salvador Cavero Ovalle "
 Fecha: 18-07-2022

Instrumento de evaluación: **Ficha de observación**

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.


N°	ÍTEMS	APRECIA		OBSERVACIÓN
		Sí	No	
DIMENSIÓN: Desarrollo de la interacción entre los estudiantes				
1	• Evidencia respeto a las diferencias de sus compañeros y compañeras.	/		
2	• Actúa frente a las distintas formas de discriminación.	/		
3	• No usa términos inadecuados en situaciones de conflicto en el aula para expresar su incomodidad.	/		
4	• Reflexiona sobre las diversas formas que vulnera la convivencia democrática.	/		
5	• Respeta las opiniones distintas de sus compañeros como suyas.	/		
6	• Reconoce sus errores y los asume de forma reflexiva y pide disculpas.	/		
DIMENSIÓN: Desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia				
6	• Participa en la elaboración de las normas de convivencia en el aula.	/		
7	• Las hace suyas los principios democráticos de las normas y acuerdos establecidos.	/		
8	• Reconoce el valor ético de las normas y acuerdos durante sus actividades de clase.	/		
9	• Asume con responsabilidad los acuerdos y normas planteadas durante las clases.	/		
10	• Evalúa y reflexiona sobre el cumplimiento de las normas y acuerdos, para sumir como reto las deficiencias.	/		
DIMENSIÓN: Desarrollo del manejo de conflictos entre los estudiantes del aula.				
11	• Resuelve los problemas de forma pacífica utilizando el diálogo como una forma de solución.	/		
12	• Comprende que los conflictos son parte de las relaciones humanas.	/		
13	• Reflexiona y evalúa de cómo se dieron los conflictos en el aula.	/		
DIMENSIÓN: Desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula.				
14	• Propone y gestiona acciones de diálogo común en el aula.	/		
15	• Usa mecanismos de concertación y participación democrática.	/		
16	• Es comunicativo y reflexivo frente a temas de contraposición.	/		
DIMENSIÓN: Usa la solidaridad como una forma de interacción en el aula.				
17	• Es colaborativo y participativo en los trabajos grupales	/		
18	• Asume sus funciones y responsabilidades de la gestión grupal	/		
19	• Escucha de forma asertiva a sus compañeros para promover el bienestar común.	/		
20	• Reconoce las dificultades de sus compañeros y las asume como suyas	/		
21	• Comparte sus materiales con sus compañeros de trabajo.	/		
22	• Usa palabras mágicas para prestar y prestarse en distintas situaciones	/		
23	• Asume acciones en bien de todos sus compañeros durante las actividades.	/		

Sugerencias:

.....

.....

Firma _____
 DNI: _____


 0789068
 Mg. María León Peralta

Anexo 10

Prueba de confiabilidad

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Pregunta1	52,20	16,844	-,184	,221
Pregunta2	52,30	14,011	,278	,050
Pregunta3	52,20	17,067	-,223	,218
Pregungta4	52,10	12,767	,605	-,058 ^a
Pregunta5	52,10	16,989	-,208	,216
Pregunta6	52,30	17,567	-,289	,251
Pregunta7	52,30	16,011	-,056	,174
Pregunta8	52,20	15,067	,144	,108
Pregunta9	52,30	15,122	,087	,123
Pregunta10	52,10	13,878	,367	,030
Pregunta11	52,20	17,067	-,216	,231
Pregunta12	52,30	14,900	,124	,109
Pregunta13	52,20	12,400	,552	-,075 ^a
Pregunta14	52,20	17,511	-,277	,252
Pregunta15	52,20	14,622	,155	,095
Pregunta16	52,10	13,433	,460	-,003 ^a
Pregunta17	52,10	16,322	-,094	,182
Pregunta18	52,40	14,933	,140	,106
Pregunta19	52,20	17,067	-,223	,218
Pregunta20	52,30	14,011	,278	,050
Pregunta21	52,30	14,011	,278	,050
Pregunta22	52,30	16,900	-,192	,220
Pregunta23	52,30	17,567	-,289	,251
Pregunta24	52,30	16,011	-,056	,174

9	Noe Quipe tinea	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	
10	Kenyo Quispe Ortiz	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4

4=AD: logro destacado

3=A: logro esperado

2=B: en proceso

1=C: inicio

Anexo 13. Material Experimental

MATERIAL EXPERIMENTAL

I. Introducción

A partir de una reflexión e indagación exhaustiva respecto a la situación problemática identificado en el aula que en este caso es la falta de una buena convivencia escolar se pudo concretar un marco que responda a esta problemática. Por ende, este estudio está estructurado para responder y plantear nuevas situaciones que mejoran la problemática de nuestros estudiantes en el contexto de Huanta y otro contexto. Fundamentalmente como propósito pretendo responder a prioridades problémicas del contexto pedagógico, social y humanístico en la que están inmersos los estudiantes de quinto y sexto grado, para ello se ha dado una mirada a aspectos culturales y lúdicas de nuestras comunidades rescatando así saberes casi olvidadas.

Para lograr con el objetivo propuesto en esta propuesta se acude a estructurar en diez apartados y en cada uno de ellos responderemos aspectos que usaremos para aplicarlos durante las clases. En el primer apartado I: se desarrollará una instrucción al problema y el método la propuesta para mejorar al problema identificado en el aula. Apartado II: fundamentaremos con teoría para mejor la problemática identificada todo con estudios actualizados y fundamentos pedagógicos que aporten al buen desarrollo de la convivencia. Apartado III: Se desarrollará o se planteará el objetivo a lograr con esta propuesta o estudio. Apartado IV: se realizará la descripción genérica de cómo será o en qué consistirá la aplicación de la nueva propuesta alternativa a aplicar para luego recolectar datos suficientes. Apartado V: en esta sección se plantea las competencias, las capacidades el propósito de aprendizaje, así como las evidencias de estas actividades. Apartado VI: asimismo en este apartado lo que se efectuará será una descripción de la situación significativa del cual partiremos para aplicar la experiencia de aprendizaje, así como estructurar las actividades elaboradas en un cuadro. Apartado VII: En esta sección o capítulo lo que se desarrollará será una cronogramación del proceso de aplicación de las sesiones o actividades de aprendizaje donde estará acorde a la secuencia de aplicación. Apartado VIII: estará la evaluación a ejecutar o los tipos de evaluación a efectuar durante la aplicación de esta propuesta. Apartado IX mientras que en este capítulo estarán los materiales a usar en la aplicación de la propuesta. Apartado X: finalmente estarán las referencias bibliográficas al que se acudiría en todo este proceso de la propuesta y elaboración del marco teórico.

Por lo tanto, cumpliendo con los requisitos y las normas que establece la institución pedagógica hago presente el siguiente trabajo dar a conocer lo realizado en las siguientes páginas.

II. Fundamentación

Esta propuesta de aplicación netamente es para realizar la comparación de estudio entre dos poblaciones o muestra de estudio en la que a un grupo se aplicara la propuesta que en este caso consiste en la aplicación de juegos tradicionales y actividades lúdicas que son netamente pertenecientes al contexto cultural de nuestra comunidad para ver de qué manera influyen en la convivencia en el aula. Así también ver en qué medida se diferencia con la población a la que no se le aplico la propuesta. En tal sentido, lo que se pretende con esta propuesta es aplicar un conjunto de bases teóricas que respondan a la problemática evidenciada en el aula de quinto grado, para el cual se acudieron a los siguientes enfoques y teóricas para diseñar esta propuesta:

a) Enfoque Socioconstructivista

Este enfoque corresponde o responde a la necesidad de ver que la educación no sea netamente cognitivista(conocimiento sistémico) que no tome en cuenta sus condiciones sociales y culturales del estudiante o que separa su vivencia social con el mundo de la educación, al contrario busque de antemano relacionar su aprendizaje con su forma vivencial de cada niño y niña por ello El estudio esta direccionado a un enfoque socioconstructivista, por las mismas razones de que todo el trabajo se sustenta en la vivencia social de los estudiantes y además en la construcción de los conocimientos que parten de esa vivencia sociocultural. por ello, se asumirá la teoría de Vygotsky, así como los fundamentalistas del enfoque constructivista para establecer todo el marco teórico, ya que ello fundamenta de que el entorno social debería ser la fuente de los conocimientos de donde deben partir para la enseñanza dentro del aula pedagógica.

Antón (2010) manifiesta:

Se entiende que todo aprendizaje tiene su origen en un entorno social y que el lenguaje capacita a los humanos en el desarrollo de funciones mentales superiores tales como la memoria intencional y la atención voluntaria, la planificación, el aprendizaje y el pensamiento racional. (p.11)

Por tanto, la interacción social se convierte en el motor del desarrollo, el cual consiste en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial, de esta forma para el desarrollo del conocimiento,

b) Enfoque intercultural

Del mismo modo nuestra fundamentación teórica basa sus raíces no solo en el enfoque socioconstructivista sino también a la intercultural porque en ella está la interrelación comunicativa, vivencial y social de nuestros pueblos andinos o comunidades, esencialmente donde está el respeto a las diferencias vivenciales y saberes existentes en cada contexto social de los estudiantes, ya que nuestras vivencias o pueblos no son estáticos ni están separadas.

Según el [MINEDU] (2017): menciona:

Se entiende por interculturalidad al proceso dinámico y permanente de interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas, orientado a una convivencia basada en el acuerdo y la complementariedad, así como en el respeto a la propia identidad y a las diferencias. Esta concepción de interculturalidad parte de entender que en cualquier sociedad del planeta las culturas están vivas, no son estáticas ni están aisladas, y en su interrelación van generando cambios que contribuyen de manera natural a su desarrollo, siempre que no se menoscabe su identidad ni exista pretensión de hegemonía o dominio por parte de ninguna.

Por lo tanto, nuestro estudio este apartado tan en la ley general de educación, así como en la propia constitución política del Perú y también en contextos internacionales que apan este enfoque como una forma de educación para todos y todas.

c) Enfoque

El enfoque específico a desarrollar es la de personal social ya que se busca que los estudiantes tengan un nivel de convivencia y participación dentro de la sociedad y sobre todo lo que se desarrollará será la competencia “Convive y participa democráticamente en el bien común” enfatizada en las capacidades para la buena convivencia en el aula que son las siguientes.

1. Desarrollo de la interacción entre los estudiantes
2. Desarrollo de la construcción y ejecución de normas y acuerdos de convivencia
3. Desarrollo del manejo de conflictos entre los estudiantes del aula.
4. Desarrollo de la deliberación sobre los asuntos comunes dentro del aula.
5. Participa en acciones que promueven el bienestar común.

➤ Estrategias para la convivencia en el aula

Vygotsky (1924) en su teoría él nos menciona que el juego es como una necesidad de reproducir el contacto con lo demás, la naturaleza, origen y fondo del

juego son fenómenos de tipo social y a través del juego se representan escenas que van más allá de los instintos y las pulsaciones internas individuales. Por tanto, para una buena convivencia en el aula es preponderante usar los juegos como medios para interrelacionar ya que como bien mencionan Vygostsky el juego no solo es una acción individual sino social que van más allá del aspecto internos si no de lo social, dicho de otra manera a la convivencia, porque si uno se encuentra bien también consigo mismo también podrá relacionarse de forma dinámica con los demás ya que la acción de la convivencia requiere que la conducta y las emociones estén bien. En suma, para una buena convivencia acudiremos a los procesos de aplicación de los juegos tradicionales:

a. Procedimiento de los juegos tradicionales

- **Presentación del juego**

El juego presentado responderá a juegos de contexto cultural de cada estudiante para ello se requerida de un análisis preliminar.

- **Organización del juego**

La activada antes de ser practicada debe ser bien familiarizada considerando además las reglas de juegos y todo el procedimiento que requiera para ejecutarla de manera adecuada, además los discentes deben conocer en qué modo serán evaluados y que materiales se requerirán.

- **Ejecución del juego**

El juego se efectuará acorde a lo planificado en el aula, para ello cada estudiante debe responder a las exigencias de cada juego, que dicho sea de paso corresponde a los ya conocidos o juegos conocidos y practicados por los niños y niñas.

- **Evaluación del juego**

Luego de la actividad los estudiantes reflexionan sobre todo el proceso de la actividad aprendida o practicada, además describirán los aspectos positivos y negativos y como lo pudieron superar.

b. Uso de los tipos de juegos tradicionales

El segundo proceso de la estrategia de esta propuesta consiste en que el docente aplique juegos tradicionales, para ello es indispensable conocerla cada uno de ellos.

III. Objetivo

La finalidad de esta propuesta es usar los juegos tradicionales para crear situaciones de convivencia escolar donde se puedan superar los diferentes conflictos

en aula, de modo que permita que el aprendizaje y la enseñanza sea más significativo.

IV. Descripción

Como bien ya se mencionó en puntos anteriores para logra una respuesta significativa lo que se hará es aplicar juegos tradicionales para mejorar la buena convivencia en el aula la cual también tiene sus procedimientos las están detalladas en el enfoque de área de personal social. En consecuencia, para lograr o se acudirá a los dos puntos, primero considerar los procedimientos para la aplicación de los juegos, luego conocer los diferentes tipos de juegos que hay dentro del marco de nuestro contexto cultural para aplicarlos o ejecutarlos durante las actividades, considerando además los procesos didácticos del área de personal social.

V. Experiencia de aprendizaje del material experimental

Rencontrando con nuestros saberes ancestrales enriquecemos nuestra convivencia en el aula.



VI. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA DEL CONTEXTO

Los niños y las niñas de quinto grado de primaria dan inicio con nuevos retos y aprendizajes que deben ser consolidados como es el plantear estrategias de juego en colectivo, así como el de compartir y favorecer la inclusión de sus pares en espacios de aprendizajes y los destinados al uso de tiempo libre. En este sentido, se hace necesario que los estudiantes participen en juegos populares y/o tradicionales cuya estructura les demande llegar a consensos que buscan la participación de todas y todos sus compañeros, así como generar estrategias colectivas que pueden ser modificadas en tiempo real. En ella los estudiantes interactuarán con sus pares en diversas actividades y como es sabido la convivencia entre ellos no siempre es sencilla, por ello deben organizarse en equipos, organizar su aula, determinar normas de convivencia, en un ambiente apropiado y ordenado irán construyendo una adecuada convivencia en base a la comunicación, el respeto mutuo, el diálogo, la participación y generar un clima conveniente para facilitar el aprendizaje. La convivencia en el aula resulta un aspecto esencial que posibilita el aprendizaje y el desarrollo de los/as alumnos/a y les permite trabajar valores fundamentales para la vida en sociedad. Esto los llevará a preguntarse: ¿Cómo podemos organizar nuestra aula y organizarnos para una mejor convivencia?

En esta unidad se promoverá diferentes situaciones que tienen como finalidad que los estudiantes desarrollen competencias y capacidades en el área de Personal Social.

Así en esta unidad surgen los siguientes desafíos: **¿Como podemos convivir mejor en el aula? ¿De qué maneras podemos lograr la buena convivencia en el aula?**

VII. Propósitos de aprendizaje (Competencias, capacidades y desempeños)

Área	Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumentos de evaluación
Personal social	Convive y participa democráticamente en el bien común. ✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos	Establece relaciones con sus compañeros sin discriminarlos y expresa su desacuerdo frente a situaciones de discriminación en la escuela.	Jugamos a las canicas para mejorar nuestra convivencia del respeto en el aula.	Ficha de observación.
	✓ Construye y asume normas y leyes	Participa con sus compañeros en acciones orientadas a la solidaridad y la protección de los derechos, especialmente los de las personas vulnerables, mediante mecanismos de participación estudiantil.	Conocemos el valor de la tolerancia a través del juego de la carrera de sacos.	Ficha de observación
	✓ Maneja conflictos de manera constructiva	Delibera sobre asuntos públicos enfatizando en aquellos que involucran a todos los miembros de su comunidad y región	Compartimos experiencias en el juego de la gallinita ciega.	Ficha de observación.

	✓ Delibera sobre asuntos públicos	Sustenta su posición reconociendo el punto de vista de los actores involucrados y aporta a la construcción de una postura común.	Jugamos a la salta soga para aprender las reglas de juego.	Ficha de observación.
	✓ Participa en acciones que promueve en bienestar común	Comprende que muchos conflictos se originan por no reconocer a los otros como sujetos con los mismos derechos y por falta de control de las emociones, y utiliza el diálogo y la negociación para superar los conflictos.	Se da saberes previos de todos los juegos que se desarrolla.	Ficha de observación
	✓	Establece relaciones con sus compañeros sin discriminarlos y expresa su desacuerdo frente a situaciones de discriminación en la escuela.	Proponemos actividades para divertirnos entre compañeros.	Ficha de observación.

Competencia transversal	Se desenvuelve en entornos rituales generados por la TIC
Estándar 7	
Capacidades	Desempeños
Personaliza entornos virtuales	Construye su perfil personal cuando accede a aplicaciones o plataformas de distintos propósitos y se integra a comunidades colaborativas virtuales. Ejemplo agrega fotos e interés personales en su perfil del portal Perú Educa, Comunidades virtuales.
Gestiona información del entorno virtual	Establece búsquedas utilizando filtros en diferentes entornos virtuales que respondan a necesidades de información. Clásica y organiza la información obtenida de acuerdo con criterios establecidos y cita las fuentes en forma apropiada con eficiencia y efectividad. Aplica funciones de cálculo cuando resuelve problemas

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque intercultural	Promueve el intercambio de ideas y expresiones entre las distintas formas de ver el mundo.
Enfoque de derechos	Fomenta el reconocimiento de los derechos y deberes, asimismo promueve el dialogo, la participación y la democracia.
Enfoque del bien común	Busca que el conocimiento, los valores y la educación sean bienes que todos compartimos, promoviendo relaciones solidarias en comunidad

VIII. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE O SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<u>Sesión 1: PERSONAL SOCIAL</u> <i>Nos divertimos en el juego de la canica para conocernos y respetarnos</i>	<u>Sesión 2: PERSONAL SOCIAL</u> Nos divertimos en el juego de la carrera de sacos conociendo el valor de la tolerancia
En esta sesión los niños jugaran el juego de las canicas para poder aprender a respetarse entre compañeros, para ello seguiremos los siguientes pasos: 1 preparar la sesión, 2 prepara materiales para el juego, 3	En esta sesión los niños y niñas mediante el juego de la carrera de sacos conocerán la tolerancia de un compañero a otro, para ello seguiremos los siguientes pasos: 1 preparar la sesión, 2 prepara materiales para el juego, 3

ejecutarlo.	ejecutarlo.
<u>Sesión 3: PERSONAL SOCIAL</u> <i>Nos divertimos el juego de la gallinita ciega conociendo el valor de la solidaridad</i>	<u>Sesión 4: PERSONAL SOCIAL</u> <i>Nos divertimos en el juego de salta soga conociendo el valor de la disciplina</i>
En esta sesión, los niños y niñas compartirán <i>eexperiencias vividas</i> mediante el juego de la gallinita ciega viendo la importancia de jugar en equipo. Para ello seguiremos los siguientes pasos: 1 preparar la sesión, 2 prepara materiales para el juego, 3 ejecutarlo. .	En esta sesión los estudiantes mediante el juego desarrollado, aprenderán cuales son las reglas de juego parque así puedan obtener respeto mutuo, para ello seguiremos los siguientes pasos: 1 preparar la sesión, 2 prepara materiales para el juego, 3 ejecutarlo.
<u>Sesión 5: PERSONAL SOCIAL</u> <i>Nos divertimos con el dialogo mediante los saberes previos</i>	<u>Sesión 6: PERSONAL SOCIAL</u> Nos divertimos realizando trabajaos en equipo
En esta sesión los estudiantes de todos los juegos desarrollados que se hicieron cada uno da a conocer lo vivido, para ello seguiremos los siguientes pasos: 1 preparar la sesión, 2 prepara materiales para el juego, 3 ejecutarlo.	En esta sesión los niños y niñas participan dan propuesta de diferentes actividades para el desarrollo divertido entre compañeros, para ello seguiremos los siguientes pasos: 1 preparar la sesión, 2 prepara materiales para el juego, 3 ejecutarlo
<u>Sesión 7: PERSONAL SOCIAL</u> <u>Compartimos nuestras experiencias sobre los juegos que conocemos.</u>	<u>Sesión 8: PERSONAL SOCIAL</u> <u>Describimos los juegos que practican nuestros abuelos.</u>
En esta sesión, lo estudiantes podrán expresar y compartir todas sus experiencias respecto a los juegos que conocen en casa o que hayan visto o practicado con sus familiares.	En esta sesión, los estudiantes podrán de forma escrita describir algún juego tradicional que conocen sus abuelos o abuelas, para ello se les dará una estructura para que puedan describir dichas actividades.
<u>Sesión 9: PERSONAL SOCIAL</u> <u>Proponemos nuevas actividades lúdicas para divertirnos.</u>	<u>Sesión 10: PERSONAL SOCIAL</u> <u>Elaboramos normas para que todos participen durante las actividades creadas.</u>
En esta sesión los estudiantes los estudiantes podrán proponer nuevas	En esta sesión los discentes crearan nuevas normas adicionales a los juegos para crear

activades que no hayan practicado con la finalidad de crear ambiente agradable.	convivencia y participación democrática de todos los discentes.
---	---

IX. EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE (permite reorientar la planificación)

Durante el desarrollo de las unidades y sesiones se realizarán los siguientes tipos de evaluación:

a) Evaluación diagnóstica

Esta evaluación diagnóstica me permitirá conocer el nivel o estado en que se encuentran los estudiantes al inicio del proceso educativo. Realizaré una prueba de entrada escrita al inicio del año académico. Este conocimiento me servirá para adecuar los tiempos de estudio y lograr los propósitos deseados según necesidades individuales, poner atención en las carencias de aquellos estudiantes.

Según los resultados, reajustaré mi planificación.

b) Evaluación formativa

En esta me permitirá mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje al valorar al estudiante de su propio aprendizaje, con el apoyo y seguimiento constante de mi persona mediante la retroalimentación.

Permite al estudiante autorregular sus desempeños

Se debe incorporar estrategias de evaluación congruentes con las características y necesidades individuales y colectivas de los estudiantes.

Técnicas e instrumentos de evaluación que podría usar en este proceso, son:

- La observación sistemática con guías de observación y registro anecdótico.
- La observación de desempeño de los estudiantes a través de rúbricas
- Autoevaluación y coevaluación para potenciar las habilidades sociales como el trabajo en equipo, participación activa, etc.

X. MATERIALES EDUCATIVOS

- Cuaderno de trabajo de quinto de Personal Social – MINEDU
- Programa curricular
- Material de escritorio, lápiz, reglas, tijeras, plumones, papelotes, etc.
- Material concreto, estructurado y no estructurado.
- Imágenes, textos en papelotes
- Organigrama de juegos tradicionales

XI. REFERENCIAS

- Antón, M. (2010). Aportaciones de la teoría sociocultural al estudio de la adquisición del español como segunda lengua. *Revista española de lingüística aplicada*.
- Vygotsky, L. S. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.
- MINEDU (2017). Currículo Nacional. Recuperado de <http://curriculonacional.isos.minedu.gob.pe/index.php?action=artikel&cat=2&id=38&artlang=es>



ACTIVIDAD N°01

Nos divertimos en el juego de la canica para conocernos y respetarnos

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	CICLO/GRADO	FECHA	DURACIÓN	DOCENTE
Huanta	N° 38282	Personal Social	V		2h	Mickael Huamán Curo

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Exponemos una maqueta y realizamos una campaña de limpieza en la I.E. para promover el cuidado del medio ambiente y la salud respiratoria.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
- Convive y participa democráticamente en el bien común.	<ul style="list-style-type: none">Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Participa con sus compañeros en acciones orientadas a la solidaridad y la protección de los derechos, especialmente los de las personas vulnerables, mediante mecanismos de participación estudiantil.	Nuestras tradiciones lúdicas como riqueza de nuestra cultura.






Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
-Los estudiantes demuestran	<ul style="list-style-type: none">Respeto la opinión de sus compañeros y compañeras	- Ficha de observación




respeto durante el juego de las canicas	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades por ellos mismos mostrando autonomía y asumiendo el respeto a los demás. • Describe como es y en que consiste el juego de las canicas asumiendo las acciones que debe tomar en cuenta durante el juego. 	
---	--	--

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estrategias para alcanzar sus metas de aprendizaje. • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta • Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteado produce resultados esperados para llegar a la meta. • Explica el proceso, los resultados obtenidos, las dificultades y los ajustes y cambios que realizó para alcanzar la meta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote y plumones. - Tableta. - Canicas.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs	<ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos 	<ul style="list-style-type: none"> • Intercambia experiencias en espacios virtuales compartidos de manera organizada considerando las normas de trabajo colaborativo con medios sincrónicos (chat, videoconferencia) y asincrónicos (foros, wikis, correos electrónicos). 	<ul style="list-style-type: none"> - Celular - Tablet - Laptop

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
<i>Enfoque de derecho</i>	Respeto	- Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento de la mediación y retroalimentación de los aprendizajes			
MOMEN	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS	TIEMPO
 INICIO	<p>- Saludamos cordialmente a los estudiantes recordando los protocolos de bioseguridad ante la nueva convivencia, los cuales debemos tener en cuenta antes, durante y después de la sesión, por ser una responsabilidad social y damos la bienvenida a una nueva actividad.</p>  <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes observan la siguiente imagen. <p>(ANEXO 01)</p> <p>MIS SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A partir de lo observado, los estudiantes responden a las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué observamos? ➤ ¿Qué nos quieren decir las imágenes? ➤ ¿Qué juego están jugando los niños? 	 <ul style="list-style-type: none"> - Material impreso. - Proyector multimedia - Material fungible - Canicas.  	25min

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cómo crees que se sienten jugando a las canicas? ➤ ¿Qué sucede si uno de los niños pierde el juego? ¿Crees que durante el juego se respeten? <p>- Registramos sus respuestas en el pizarrón o en un papelote.</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>- La o el docente genera la problematización cognitiva mediante la siguiente interrogante:</p> <p style="text-align: center;">“¿De qué manera podemos respetarnos durante las actividades que practicamos?”</p> <p style="text-align: center;">(Sustenta tu respuesta)</p> <p>- Apoyamos a los estudiantes que necesiten absolver dudas e inquietudes y luego reforzamos las ideas emitidas.</p> <p>- Luego se presenta el propósito de la sesión con la participación de los estudiantes: “Hoy aprenderemos a divertirnos con el juego de las canicas respetándonos los unos a los otros”</p> <p>- Luego se menciona como serán evaluados los estudiantes durante las actividades.</p> <p>- Seguidamente se establecerá los acuerdos de convivencia para asumirlos responsablemente y lograr el propósito de aprendizaje.</p>		
 <p>DESARR</p> <p>OLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>Se presenta la siguiente situación en un papelote.</p>  <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Rosa está un poco molesta y triste, ya que su mejor amiga Carla siempre la molesta y para burlarse la invita a jugar con ella, pero Rosa intentan ser valiente y acepta el reto y se pone a jugar, pero se dificulta dar tincones a las canicas y por más que lo intenta se le hace difícil tanto que se cree incapaz de hacerlo. Mientras carla la grita diciendo que no sabe jugar, que mejor debería sentarse.</p> </div>	<p>- Tableta</p> 	<p>90 min</p>



- Se les hace las siguientes preguntas a las niñas y niños:

- ✓ ¿Crees que Rosa alguna vez sepe jugar a las canicas?
- ✓ ¿Por qué crees que Rosa está molesta?
- ✓ ¿Carla su mejor amiga crees que la respeta sabiendo sus dificultades en el juego?
- ✓ ¿Saben ustedes como se juega a las canicas y cuáles son sus reglas?

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:

- Se presenta a los estudiantes un texto para que puedan averiguar cómo se juegan a las canicas y cuáles son las reglas y como se debe jugar respetando las opiniones y dificultades de cada compañero y compañera.

Como jugar canicas

Esta es la guía básica explicando cómo jugar a las canicas según las reglas internacionales aprobadas por la Federación Mundial de Canicas. Como puedes ver, son muy simples y bastante intuitivas para aprender a jugar realmente bien hay que pensar muchísimo en la estrategia. Todo lo que necesitas son las canicas y un pequeño espacio donde puedas hacer un hoyo.

1. Dos jugadores compiten uno contra otro. Ambos jugadores utilizan canicas de color diferente. El objetivo del juego es colocar más canicas propias en el hoyo como el primero.

2. El partido comienza con un lanzamiento de una canica de color rojo hacia el hoyo. El jugador, cuya canica esté más cerca del hoyo decide quién vaya a comenzar el primer juego.

3. El primer jugador empieza con el lanzamiento de todas sus canicas (una por una) desde la línea de tiro tratando de acertar al hoyo. Luego le toca al mismo su oponente. El jugador que tenga más canicas en el hoyo gana. El jugador que tenga alguna de sus canicas más cerca del hoyo gana la segunda parte del juego.

4. A continuación, los jugadores siguen en el juego tirando las canicas con un dedo en dirección del hoyo. Es permitido tirar sólo sus propias canicas. Se cambia el turno después de cada tiro (no importa si la canica haya acertado al hoyo o no).

5. El tiro correcto está definido como un movimiento de un único dedo que puede tocar sólo una canica. Es posible usar cualquier dedo. La canica puede golpear entonces otras canicas, incluso las del oponente.


6. El jugador que consiga meter todas sus canicas en el hoyo como primero, llega a ser el ganador del juego. El ganador del partido es aquél que haya ganado el número determinado de los juegos (generalmente hay que ganar dos o tres juegos).

7. Las canicas pueden estar fabricadas de cualquier material no metálico y sus diámetros no deben ser superiores a 16,5 mm. La línea de tiro está situada a 7,5 metros de distancia del centro del hoyo. El hoyo tiene 7 – 11 cm de diámetro.

- Durante el análisis de los textos se acompañará a los estudiantes a responder al planteamiento del problema a través de las siguientes preguntas:
 - ¿Desde cuándo se practican el juego de las canicas?
 - ¿Debemos practicarla aun en este tiempo?
 - ¿Cómo debemos jugar y que debemos considerar durante los juegos?
 - ¿Creen que durante la actividad de las canicas podamos respetarnos?
 - Luego del análisis de los textos los estudiantes realizaran un organizador para conocer sobre como es el juego de las canicas y que se debe considerar para jugar y que acciones deben hacer para respetarse durante el juego.
 - Seguidamente se les entrega las canicas para que puedan poner en práctica lo analizado.

TOMA DE DECISIONES:

Usando nuestra maqueta elaborada en la clase

	<p>anterior</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes luego del juego y la práctica de la actividad en el patio ingresan al aula y expondrá si cumplieron con dichas normas y respeto durante el juego. • También responderán en sus cuadernos sobre que deberían hacer en caso vieran situaciones como la de Rosa y Carla. • Se les explicara las causas y consecuencias de la falta de respeto entre compañeros. 		
<p>CIERRE</p> 	<p>RETROALIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué es el respeto? ✚ ¿Cuándo debemos practicarla? ✚ ¿Debemos convivir en respeto hacia los demás? ✚ ¿Qué acciones crees que ayudarían a disminuir la falta de respeto en el aula? <p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>¿Qué aprendimos hoy?</i> ❖ <i>¿Cómo lo aprendimos?</i> ❖ <i>¿Qué dificultades tuvimos en el desarrollo de la actividad?</i> ❖ <i>¿Cómo lo superamos?</i> ❖ <i>¿Para qué nos servirá lo aprendido?</i> <ul style="list-style-type: none"> • Damos por concluida la sesión felicitando a los estudiantes por su participación y actitud de respeto durante la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote - Plumones 	<p>20min</p>



ACTIVIDAD °02

Nos divertimos en el juego de carrera de sacos conociendo el valor de tolerancia

IV. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	CICLO/GRADO	FECHA	DURACIÓN	DOCENTE
Huanta	N° 38282	Personal Social	V		2h	Mickael Huamán Curo

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Exponemos una maqueta y realizamos una campaña de limpieza en la I.E para promover el cuidado del medio ambiente y la salud respiratoria.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
- Convive y participa democráticamente	<ul style="list-style-type: none"> Maneja conflictos de manera constructiva 	- Comprende que muchos conflictos se originan por no reconocer a los otros como sujetos con los mismos derechos y por falta de control de las emociones, y utiliza el diálogo y la negociación para superar los conflictos	Nuestras tradiciones lúdicas como riqueza de nuestra cultura.

Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
-Los estudiantes demuestran tolerancia durante el juego de la carrera de	<ul style="list-style-type: none"> Juega con sus compañeros y compañeras con tolerancia en cada actividad que desarrolla. 	- Ficha de observación







sacos.	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades por ellos mismos mostrando tolerancia y el respeto a los demás. • Describe como es y en que consiste el juego de la carrera de sacos, para que tome acciones durante el juego. 	
--------	---	--





COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estrategias para alcanzar sus metas de aprendizaje. • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta • Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteado produce resultados esperados para llegar a la meta. • Explica el proceso, los resultados obtenidos, las dificultades y los ajustes y cambios que realizó para alcanzar la meta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote y plumones. - Tableta
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs	<ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos 	<ul style="list-style-type: none"> • Intercambia experiencias en espacios virtuales compartidos de manera organizada considerando las normas de trabajo colaborativo con medios sincrónicos (chat, videoconferencia) y asincrónicos (foros, wikis, correos electrónicos). 	<ul style="list-style-type: none"> - Celular - Tablet - Laptop

ENFOQUE	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
----------------	----------------	-----------------------------

TRANSVERSAL		
Enfoque de derecho	Tolerancia	- Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento de la mediación y retroalimentación de los aprendizajes			
MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS	TIEMPO
	<p>- Saludamos cordialmente a los estudiantes recordando los protocolos de bioseguridad ante la nueva convivencia, los cuales debemos tener en cuenta antes, durante y después de la sesión, por ser una responsabilidad social y damos la bienvenida a una nueva actividad.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p>  <p>- Los estudiantes observan la siguiente imagen.</p> <p>(ANEXO 01)</p> <p>MIS SABERES PREVIOS:</p> <p>- A partir de lo observado, los estudiantes responden a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué observamos? ➤ ¿Qué nos quieren decir las imágenes? ➤ ¿Qué juego están jugando los niños? ➤ ¿Cómo crees que se sienten jugando a la carrera de sacos? ➤ ¿Qué sucede si uno de los niños pierde el juego? ¿Crees que durante el juego habrá tolerancia? 	 <p>- Material impreso.</p> <p>- Proyector multimedia</p> <p>- Material fungible</p> <p>- Canicas.</p>  	25min
INICIO			
			

	<ul style="list-style-type: none"> - Registramos sus respuestas su saberes previos en el pizarrón o en un papelote. CONFLICTO COGNITIVO: - La o el docente genera la problematización cognitiva mediante la siguiente interrogante: <p style="text-align: center;">“¿De qué manera podemos lograr la tolerancia durante las actividades que practicamos? (Sustenta tu respuesta)</p> - Apoyamos a los estudiantes que necesiten absolver dudas e inquietudes y luego reforzamos las ideas emitidas. - Luego se presenta el propósito de la sesión con la participación de los estudiantes: “Hoy aprenderemos a divertirnos con el juego de la carrera de sacos con tolerancia los unos a los otros en la actividad que se desarrolla” - Luego se menciona como serán evaluados los estudiantes durante las actividades. - Seguidamente se establecerá los acuerdos de convivencia para asumirlos responsablemente y lograr el propósito de aprendizaje. 		
 <p>DESARR OLLO</p> 	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>Se presenta la siguiente situación en un papelote.</p>  <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 20px; padding: 10px; background-color: #e6f2ff;"> <p>Pedro está un poco triste, porque su mejor amigo cuando hicieron la carrera no pudo esperarlo y empezó a correr, desde muy lejos le miro y empezó a burlarse lo invito a jugar el juego carrera de sacos intento ser valiente y acepta el reto y se pone a jugar, pero se dificulta en correr y por más que lo intenta se le hace difícil tanto que se cree incapaz de hacerlo. Mientras su amigo lo grita diciendo que no sabe correr, que mejor debería sentarse.</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta  - Cuaderno de trabajo - Lapiceros - Recurso verbal 	<p style="text-align: center;">90 min</p>

- Se les hace las siguientes preguntas a las niñas y niños:

- ✓ ¿Crees que Pedro gane alguna vez la carrera de sacos?
- ✓ ¿Por qué crees que Pedro está triste?
- ✓ ¿Amigo de Pedro crees que sabiendo la dificultad que tuvo en el juego podrá ser tolerante con él?
- ✓ ¿Saben ustedes como se juega la carrera de sacos y cuáles son sus reglas?

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:

- Se presenta a los estudiantes un texto para que puedan averiguar cómo se juegan a la carrera de sacos y cuáles son las reglas y como se debe jugar teniendo en cuenta la tolerancia a cada compañero y compañera.

Carrera de sacos

Edad: A partir de 10 años

OBJETIVOS

- . Saltar con los dos pies juntos
- . Saltar con in saco.
- . Ser rápido

MATERIALES: Sacos

DESCRIPCION

Cada jugador/a se coloca dentro de un saco que les llegará hasta la cintura. Cada jugador/a deberá saltar con los dos pies juntos. El que primero llegará a la meta sin hacer trampas será el que gane. El que no participa en el juego se lo sujetaran con la mano. Estos se colocarán en una línea que estará marcada en el suelo. Una persona que no participa en el juego será el encargado/a de dar la salida y los de los sacos deberán hacer un salto hasta llegar a la meta que también estará debidamente marcada en el suelo, el que antes llegue a la meta sin hacer trampas será el que gane.

Beneficios de las carreras de sacos

1. Es un juego excelente para **fomentar el equilibrio**. Los niños que realizan este juego con frecuencia consiguen **augmentar su capacidad de equilibrio y coordinación motriz**.
2. Ayuda a **realizar ejercicio y perder peso**. También, este juego **favorece la pérdida de peso**, por lo que se transforma en un juego excelente para la

educación física en el colegio.

3. **Fortalece las relaciones sociales.** Este juego ayuda a que niños y adultos puedan jugar en parejas y se refuercen los lazos entre los compañeros generando un ambiente cálido y grato de amistad.


4. **Promueve la velocidad, el esfuerzo y la resistencia.** Tres características que resultan indispensables para el entrenamiento y la salud física y mental de los niños.

- Durante el análisis de los textos se acompañará a los estudiantes a responder al planteamiento del problema a través de las siguientes preguntas:
 - ¿Desde cuándo se practican el juego de la carrera de sacos?
 - ¿Debemos practicarla aun en este tiempo?
 - ¿Cómo debemos jugar y que debemos considerar durante los juegos?
 - ¿Creen que durante el juego de la carrera de sacos habrá tolerancia entre compañeros?
 - Luego del análisis de los textos los estudiantes realizaran un organizador para conocer sobre como es el juego de la carrera de sacos y que se debe considerar para jugar y que acciones deben hacer para lograr la tolerancia entre compañeros durante el juego.
 - Seguidamente se les entrega los costales para que puedan poner en práctica lo analizado.

TOMA DE DECISIONES:

Usando nuestra maqueta elaborada en la clase anterior

- Los estudiantes luego del juego y la práctica de la actividad en el patio ingresan al aula y

	<p>expondrá si cumplieron con dichas normas y respeto durante el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • También responderán en sus cuadernos sobre que deberían hacer en caso vieran situaciones como la de Pedro y su amigo. • Se les explicara las causas y consecuencias de la falta de respeto entre compañeros. 		
<p>CIER</p> <p>RE</p> 	<p>RETROALIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué es el respeto? ✚ ¿Cuándo debemos practicarla? ✚ ¿Debemos ser tolerantes hacia los demás? ✚ ¿Qué acciones crees que ayudarían a disminuir la falta de tolerancia en el aula? <p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>¿Qué aprendimos hoy?</i> ❖ <i>¿Cómo lo aprendimos?</i> ❖ <i>¿Qué dificultades tuvimos en el desarrollo de la actividad?</i> ❖ <i>¿Cómo lo superamos?</i> ❖ <i>¿Para qué nos servirá lo aprendido?</i> <ul style="list-style-type: none"> • Damos por concluida la sesión felicitando a los estudiantes por su participación y actitud de ser tolerantes durante la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote - Plumones 	<p>20min</p>



ACTIVIDAD N°03

Nos divertimos en el juego de la gallinita ciegas conociendo el valor de la solidaridad y la tolerancia

VII. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	CICLO/GRADO	FECHA	DURACIÓN	DOCENTE
		Personal Social			2h	Michael Huaman Curo

VIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Exponemos una maqueta y realizamos una campaña de limpieza en la I.E para promover el cuidado del medio ambiente y la salud respiratoria.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
- Convive y participa democráticamente	-Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Comprende que muchos conflictos se originan por no reconocer a los otros como sujetos con los mismos derechos y por falta de control de las emociones, y utiliza el diálogo y la negociación para superar los conflictos	Nuestras tradiciones lúdicas como riqueza de nuestra cultura.

Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
-Los estudiantes demuestran tolerancia durante el juego de la gallinita	<ul style="list-style-type: none"> Juega con sus compañeros y compañeras siendo solidarios en cada actividad que desarrolla. Realiza actividades por ellos mismos mostrando solidaridad a los demás. 	- Ficha de observación






ciega.	<ul style="list-style-type: none"> Describe como es y en que consiste el juego de la gallinita ciega, para que tome acciones y se solidarice durante el juego. 	
--------	---	--





COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estrategias para alcanzar sus metas de aprendizaje. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteado produce resultados esperados para llegar a la meta. Explica el proceso, los resultados obtenidos, las dificultades y los ajustes y cambios que realizó para alcanzar la meta. 	<ul style="list-style-type: none"> Papelote y plumones. Tableta
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs	<ul style="list-style-type: none"> Personaliza entornos virtuales Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales. Crea objetos virtuales en diversos formatos 	<ul style="list-style-type: none"> Intercambia experiencias en espacios virtuales compartidos de manera organizada considerando las normas de trabajo colaborativo con medios sincrónicos (chat, videoconferencia) y asincrónicos (foros, wikis, correos electrónicos). 	<ul style="list-style-type: none"> Celular Tablet Laptop

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
----------------------------	----------------	-----------------------------

Enfoque de derecho	Solidaridad	- Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.
---------------------------	--------------------	--

IX. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento de la mediación y retroalimentación de los aprendizajes			
MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS	TIEMPO
	<p>- Saludamos cordialmente a los estudiantes recordando los protocolos de bioseguridad ante la nueva convivencia, los cuales debemos tener en cuenta antes, durante y después de la sesión, por ser una responsabilidad social y damos la bienvenida a una nueva actividad.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes observan la imagen que se muestra. 	 <ul style="list-style-type: none"> - Material impreso. - Proyector multimedia - Material fungible - Canicas. 	25min
INICIO	 <p>(ANEXO 01)</p> <p>MIS SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A partir de lo observado, los estudiantes responden a las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué observamos? ➤ ¿Qué nos quieren decir las imágenes? ➤ ¿Qué juego están jugando los niños? ➤ ¿Cómo crees que se sienten jugando a la gallinita ciega? ➤ ¿Qué sucede si uno de las niñas pierde el juego? ¿Crees que durante el juego los niños y niñas serán solidarios? 	 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Registramos sus respuestas sus saberes previos en el pizarrón o en un papelote. <p>CONFLICTO COGNITIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La o el docente genera la problematización cognitiva mediante la siguiente interrogante: “¿De qué manera podemos lograr la solidaridad durante las actividades que practicamos?” (Sustenta tu respuesta) - Apoyamos a los estudiantes que necesiten absolver dudas e inquietudes y luego reforzamos las ideas emitidas. - Luego se presenta el propósito de la sesión con la participación de los estudiantes: “Hoy aprenderemos a divertirnos con el juego de la gallinita ciega, siendo solidarios los unos a los otros en la actividad que se desarrolla” - Luego se menciona como serán evaluados los estudiantes durante las actividades. - Seguidamente se establecerá los acuerdos de convivencia para asumirlos responsablemente y lograr el propósito de aprendizaje. 		
	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>Se presenta la siguiente situación en un papelote.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta 	<p>90</p>
<p>DESARROLLO</p> 	 <div data-bbox="603 1527 1161 2033" style="border: 1px solid blue; border-radius: 20px; padding: 10px;"> <p>Rosa está molesta porque sus compañeras empezaron a burlarse de ella y luego lo invitaron a jugar el juego de la gallinita ciega intento ser valiente y aceptar el reto y se pone a jugar, pero se dificulta en atrapar a sus compañeras y por más que lo intenta se le hace difícil tanto que se cree incapaz de hacerlo. Mientras su amiga Yaneth lo grita diciendo que no sabe agarrar, que mejor debería no debería jugar.</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno de trabajo - Lapiceros - Recurso verbal 	<p>min</p>

- Se les hace las siguientes preguntas a las niñas y niños:
 - ✓ ¿Crees que Rosa alguna vez sepe jugar a la gallinita ciega?
 - ✓ ¿Por qué crees que Rosa está molesta?
 - ✓ ¿Rosa y su amiga Yaneth crees que son solidarios sabiendo sus dificultades en el juego?
 - ✓ ¿Sabes ustedes como se juega la gallinita ciega y cuáles son sus reglas?

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:

- Se presenta a los estudiantes un texto para que puedan averiguar cómo se juegan a la gallinita ciega y cuáles son las reglas y como se debe jugar teniendo en cuenta la solidaridad entre compañero y compañera.

JUEGO INFANTIL: "LA GALLINA CIEGA"

El juego que recuerdo era: La Gallina ciega.

Localidad donde se realizaba: Granada.

Año de nacimiento de la persona que narra el juego: 1989

Edad para su realización: a partir de 4 años.

Finalidad del juego: Grupos de 8 a 10 participantes, aunque este número se puede incrementar sin problemas para el desarrollo del juego. Su finalidad es 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.

Objetivos del juego:

- Desarrollar coordinación auditiva-motora.
- Mejorar el equilibrio.
- Trabajar la estabilidad.

_ **Dirigido a:** niños y niñas de diferentes edades.

_ **Explicación del juego:**

Al que la queda se le da varias vueltas mientras cantamos la canción oficial

juego: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido...". Tras esto ha de intentar uno de sus compañeros y ayudándose del tacto adivinar quién es. Si lo adivina cambiará de rol con el compañero alcanzado, si se equivoca el monitor es el compañero que le sucederá. Reglas:

No podemos salirnos de un espacio determinado para facilitarle el trabajo a la queda.

Si alguien se deja coger se le eliminará por entender que está haciendo trampas.

Pautas para el desarrollo del juego:

1. Se sortea entre los jugadores quien "se la queda" para hacer de

ciega.

2. Al que "se la queda" se le vendan los ojos y después los jugadores le preguntan:
"Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" a lo que "el que se la queda" responde:
"Una aguja y un dedal". Entonces el resto de jugadores le responde: "da tres vueltecitas y los encontrarás".

3. El que hace de gallinita ciega da tres vueltas sobre él mismo mientras el resto de **jugadores cantan:** "Una, dos y tres".

4. Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta.


Temporalización: Indefinida.

Lugar de realización: en el patio, en el gimnasio o exteriores del centro Educativo.

_ Materiales necesarios: un pañuelo o trapo.

_ Imágenes, fotografías o grabaciones sobre el juego

- Durante el análisis de los textos se acompañará a los estudiantes a responder al planteamiento del problema a través de las siguientes preguntas:
 - ¿Desde los cuantos años se practican el juego de la gallinita ciega?
 - ¿Cuántas personas se necesita para realizar el juego?
 - ¿Debemos practicarla aun en este tiempo?
 - ¿Cómo debemos jugar y que debemos considerar durante los juegos?
 - ¿Creen que durante el juego de la gallinita ciega se practica la solidaridad entre compañeros?
 - Luego del análisis de los textos los estudiantes realizaran un organizador para conocer sobre como es el juego de la

	<p>gallinita ciega y que se debe considerar para jugar y que acciones deben hacer para lograr la solidaridad entre compañeros durante el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seguidamente se les entrega pañuelo para que puedan poner en práctica lo analizado. <p>TOMA DE DECISIONES:</p> <p>Usando nuestra maqueta elaborada en la clase anterior</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes luego del juego y la práctica de la actividad en el patio ingresan al aula y expondrá si cumplieron con dichas normas de solidaridad durante el juego. • También responderán en sus cuadernos sobre que deberían hacer en caso vieran situaciones como la de Rosa y Carla. • Se les explicara las causas y consecuencias de la falta de solidaridad entre compañeros y compañeras. 		
<p>CIERRE</p> 	<p>RETROALIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué es la solidaridad? ✚ ¿Cuándo debemos practicarla? ✚ ¿Debemos ser solidarios hacia los demás? ✚ ¿Qué acciones crees que ayudarían a disminuir la falta de solidaridad en el aula? <p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué aprendimos hoy? ❖ ¿Cómo lo aprendimos? ❖ ¿Qué dificultades tuvimos en el desarrollo de la actividad? ❖ ¿Cómo lo superamos? ❖ ¿Para qué nos servirá lo aprendido? • Damos por concluida la sesión felicitando a los estudiantes por su participación y actitud de ser solidarios durante la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote - Plumones 	<p>20min</p>



ACTIVIDAD N°04

Nos divertimos en el juego de salta sogas conociendo el valor de la disciplina

X. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	CICLO/GRADO	FECHA	DURACIÓN	DOCENTE
		Personal Social			2h	Michael Huamán Curo

XI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Exponemos una maqueta y realizamos una campaña de limpieza en la I.E para promover el cuidado del medio ambiente y la salud respiratoria.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
- Convive y participa democráticamente	-Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la construcción y evaluación de normas de convivencia en el aula teniendo en cuenta los derechos del niño.	Nuestras tradiciones lúdicas como riqueza de nuestra cultura.

Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
-Los estudiantes demuestran disciplina durante el juego de la salta sogas.	<ul style="list-style-type: none"> Juega con sus compañeros y compañeras con disciplina en cada actividad que desarrolla. Realiza actividades por ellos mismos mostrando disciplina a los demás. 	- Ficha de observación






	<ul style="list-style-type: none"> • Describe como es y en que consiste el juego de salta sogas, para que tome acciones y con • • disciplina durante el juego. 	
--	---	--






COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estrategias para alcanzar sus metas de aprendizaje. • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta • Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteado produce resultados esperados para llegar a la meta. • Explica el proceso, los resultados obtenidos, las dificultades y los ajustes y cambios que realizó para alcanzar la meta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote y plumones. - Tableta
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs	<ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos 	<ul style="list-style-type: none"> • Intercambia experiencias en espacios virtuales compartidos de manera organizada considerando las normas de trabajo colaborativo con medios sincrónicos (chat, videoconferencia) y asincrónicos (foros, wikis, correos electrónicos). 	<ul style="list-style-type: none"> - Celular - Tablet - Laptop

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
---------------------	---------	----------------------

Enfoque de derecho	Disciplina	- Los docentes y estudiantes acogen con disciplina a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie, manteniendo orden y de manera constante con todos los estudiantes.
---------------------------	------------	---

XII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento de la mediación y retroalimentación de los aprendizajes			
MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS	TIEMPO
 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">INICIO</div>	<p>- Saludamos cordialmente a los estudiantes recordando los protocolos de bioseguridad ante la nueva convivencia, los cuales debemos tener en cuenta antes, durante y después de la sesión, por ser una responsabilidad social y damos la bienvenida a una nueva actividad.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes observan la imagen que se muestra. <div style="text-align: center;">  (ANEXO 01) </div> <p>MIS SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A partir de lo observado, los estudiantes responden a las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué observamos? ➤ ¿Qué nos quieren decir las imágenes? ➤ ¿Qué juego están jugando los niños? ➤ ¿Cómo crees que se sienten jugando a la gallinita ciega? ➤ ¿Qué sucede si uno de las niñas pierde el juego? ¿Crees que durante el juego los niños y niñas serán solidarios? 	 <ul style="list-style-type: none"> - Material impreso. - Proyector multimedia - Material fungible - Canicas. <div style="text-align: center;">   </div>	25min

	<ul style="list-style-type: none"> - Registramos sus respuestas sus saberes previos en el pizarrón o en un papelote. <p>CONFLICTO COGNITIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La o el docente genera la problematización cognitiva mediante la siguiente interrogante: “¿De qué manera podemos lograr la solidaridad en las actividades que practicamos?” (Sustenta tu respuesta) - Apoyamos a los estudiantes que necesiten absolver dudas e inquietudes y luego reforzamos las ideas emitidas. - Luego se presenta el propósito de la sesión con la participación de los estudiantes: “Hoy aprenderemos a divertirnos con el juego de salta soga, con disciplina los unos a los otros en la actividad que se desarrolla” - Luego se menciona como serán evaluados los estudiantes durante las actividades. - Seguidamente se establecerá los acuerdos de convivencia para asumirlos responsablemente y lograr el propósito de aprendizaje. 		
 <div data-bbox="225 1579 414 1680" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> DESARROLL  </div> 	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>Se presenta la siguiente situación en un papelote.</p>  <div data-bbox="606 1451 1141 1966" style="border: 1px solid blue; border-radius: 20px; padding: 10px; background-color: #e6f2ff;"> <p>Carla es una niña que mira el juego que realizan sus compañeros, queriendo que la inviten a jugar, pero nadie lo llama, después de un tiempo uno de sus compañeras como en burla le invitan a jugar el juego salta soga, intento ser valiente y acepta el reto y se pone a jugar, pero se dificulta en saltar y por más que lo intenta se le hace difícil tanto que se cree incapaz de hacerlo. Mientras su amiga lo grita diciendo que no sabe saltar que mejor debería sentarse.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Se les hace niños: 	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta  <ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno de trabajo - Lapiceros - Recurso verbal 	<p>90 min</p>

- ✓ ¿Crees que Carla alguna vez sepe jugar salta sogas?
- ✓ ¿Por qué crees que Rosa está molesta?
- ✓ ¿Carla su mejor amiga crees que la respeta sabiendo sus dificultades en el juego?
- ✓ ¿Sabes ustedes como se juega la salta sogas y cuáles son sus reglas?

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:

- Se presenta a los estudiantes un texto para que puedan averiguar cómo se juegan a la salta sogas y cuáles son las reglas y como se debe jugar teniendo en cuenta la disciplina entre compañeros y compañeras.

JUEGO INFANTIL: "SALTA SOGA"

Saltar a la comba es un juego que se asocia tradicionalmente con la actividad "para niñas", pero lo cierto es que tanto niños como niñas se benefician de este divertido y completo juego infantil.

Con el juego de saltar a la comba los niños mejoran su rapidez, coordinación y agilidad. Además si participan varios jugadores deben aprender a cooperar y trabajar en equipo, inventando nuevas variantes de este popular juego con un distinto número de jugadores.

Realizar un círculo con los participantes. Dos niños se encargan de sostener la comba en círculos, cada uno desde un extremo.

2. Mientras damos vueltas a la cuerda se comienza a cantar una canción repetitiva, existen muchas variantes con mayor o menor dificultad, muchas es común ir contando en voz alta hasta que uno de los jugadores falla y se comienza de nuevo la cuenta. Los jugadores deben entrar dentro del tiempo que dure la melodía, y después salir.

3. Si alguno de los jugadores falla al saltar ocupará uno de los lugares de los niños que "se la quedan" dando vueltas a la comba. El objetivo del juego es saltar la cuerda el mayor número de veces por turno sin equivocarse.

Este juego también puede ser individual, con una comba más corta que el niño sujete los dos extremos y salta.

Leer también: los mejores juegos populares infantiles

Más información sobre el juego de la comba

Edad recomendada

A partir de 6 años

¿Dónde se juega?

En exterior: en patios, parques etc

Número de jugadores

1 o más

Materiales necesarios

Una comba o cuerda

Beneficios del juego de saltar a la cuerda

Saltar a la cuerda o a la comba no solo es un juego infantil, también forma parte del entrenamiento de muchos deportistas debido a sus múltiples beneficios. Por lo tanto, un simple juego, se convierte en una forma de:

- **Mejorar la coordinación y el equilibrio:** el niño ha de concentrarse en el movimiento que hace con el cuerpo y con las piernas.

- **Fortalece los músculos y los huesos:** aumenta la fuerza en los músculos que rodean el tobillo y el pie, por lo tanto, disminuyen las lesiones más frecuentes en la infancia, como el esguince de tobillo.

- **Es una estupenda forma de hacer deporte:** saltar a la cuerda quema muchísimas calorías, tanto que, si lo intentas tú, es posible que no puedas saltar tanto como lo hace tu hijo. Es un ejercicio cardiovascular de alta intensidad.

- Es un juego divertido que puede practicarse en solitario o junto con amigos. Se pueden realizar distintos juegos y saltos con una cuerda para saltar.

- Según el Jump Rope Institute de Estados Unidos, saltar a la comba ayuda al desarrollo de los hemisferios izquierdo y derecho del cerebro, lo que fomenta la conciencia espacial, mejora las habilidades de lectura, aumenta la memoria y te hace estar más mentalmente alerta, ¿se puede pedir más?

- Al ser un juego que combina la concentración y el ejercicio físico, es decir, en niño ha de sincronizar cuerpo y mente, puede ayudar a fomentar la concentración y la atención.

- Puede ayudar a combatir situaciones en las que el niño se siente


estresado.

- Durante el análisis de los textos se acompañará a los estudiantes a responder al planteamiento del problema a través de las siguientes preguntas:
 - ¿Desde los cuantos años se practican el juego de la salta soga?
 - ¿Cuántas personas se necesita para realizar el juego?
 - ¿Debemos practicarla aun en este tiempo?
 - ¿Cómo debemos jugar y que debemos considerar durante los juegos?
 - ¿Creen que durante el juego de la salta soga se practica la disciplina entre compañeros?
 - Luego del análisis de los textos los estudiantes realizaran un organizador para conocer sobre como es el juego de la salta soga y que se debe considerar para jugar y que acciones deben hacer para lograr la disciplina entre compañeros durante el juego.
 - Seguidamente se les entrega soga para que puedan poner en práctica lo analizado.

TOMA DE DECISIONES:

Usando nuestra maqueta elaborada en la clase anterior

- Los estudiantes luego del juego y la práctica de la actividad en el patio ingresan al aula y expondrá si cumplieron con dicho valor de la disciplina durante el juego.
- También responderán en sus cuadernos sobre que deberían hacer en caso vieran situaciones como la de Carla y sus amigas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explicara las causas y consecuencias de la falta de disciplina entre compañeros y compañeras. 		
<div data-bbox="231 398 418 495" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">CIERRE</div> 	<p>RETROALIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué es la disciplina? ✚ ¿Cuándo debemos practicarla? ✚ ¿Debemos practicar la disciplina con los demás? ✚ ¿Qué acciones crees que ayudarían a disminuir la falta de disciplina en el aula? <p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>¿Qué aprendimos hoy?</i> ❖ <i>¿Cómo lo aprendimos?</i> ❖ <i>¿Qué dificultades tuvimos en el desarrollo de la actividad?</i> ❖ <i>¿Cómo lo superamos?</i> ❖ <i>¿Para qué nos servirá lo aprendido?</i> <ul style="list-style-type: none"> • Damos por concluida la sesión felicitando a los estudiantes por su participación y actitud de ser disciplinados respetando las reglas durante la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote - Plumones 	20min

AHUK PUNCHAW LLAMKANAPAQ PATACHASQA N° 05



Yachasqanchikunamanta rimanakuspa kusirikusun.

XIII. Riksichikuynin:

UGEL	I.E.	ÁREA	CICLO/GRADO	FECHA	DURACIÓN	DOCENTE
		Personal Social				Michael Huamán Curo





XIV. Atipanakuna:




Ima kaq yachaymanta: Llaqtanchikunapa yachaninmanta rimarispan kusirikusunchik			
Atipanakuy	Quntachina	Imakaq yachankuna	Imamanta rimay
Allin kausaypi Yachapaku n.	Rimarin tukuy ima ruraypi llapayanku allin kausakunankupaq	Qamutan tukuy niraq kaninakuyqa qamun mana allin huk kawsaq masin riksisqankurayku hinaspa mana allin rimanakusqankuraykuy.	Riksinqa hinaspa rimañqa tukuy niraq llaqtampi llachayninkunamanta

Tupuk		
Imamanta yachaynin	Imakaqkuna qawanan	llankaynakuna
Qari warmi yachapakuqkunaran rimarinkuy pukllayniinkunamanta.	<ul style="list-style-type: none"> Pukyan yachapkuq masinkunawan rimaripa tukuy niraq ruraypil Yachapakuq masinkunawan allinta kawsakun. Rimaripa qillqan imamantataq pukyarqaku hinaspa imaynatataq. 	- Rapi qawana.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derecho	Dialogo	- Los docentes y directivos propician un dialogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariedades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafíos comunes.

XV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Ima ruraykuna			
	IMAYNA RURAYKUNA	ruranakuna	Pacha
	<p>- Warkunata rimakuykuspay allin gamukusqankunamata riksichisaq.</p> <p>- Qanaq pacha taytanchikta mañakusaqku, chaypaqmi huk yachapakuqta yuksichimusaq</p> <p>-</p> <p>- Yuyaymanasaqku imayna unquykunamanta karunchakuyta.</p> <p>KUSIRICHİY :</p> <p>- Warmakunaman qawarichisaq kay</p>	Rapikuna	25min
<p>QALLARIY</p> 	<p>YACHASQAKUNATA QUQARIY:</p> <p>- Qawasqankumantan warmakunata tapusaq kay tapuykunawan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Imatataq qawarankichik? ➤ ¿ Imaninantaq chay siqi? ➤ ¿Imamantataq waramkuna chay siqipi rimarichkanmanku? 	 	

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Ima rimaytataq rimarichkanku? ➤ ¿Imataq rikuriman mana rimariptinkuqa? ¿Yachasqankunamantachu rimarichkanku? <p>- warmakunapa kutichimusqantam kuchu qillqakupi qillqasaq.</p> <p>SASACHAKUY:</p> <p>- Kay sasachakuyta laqaspaymi warmakunata ñawinchachisaq:</p> <p style="text-align: center;">“¿Imaynatataq tukuy rurasqanchikunapi allinta kawsakunchikman?</p> <p>Warmakuna qillqanqaku chay tapuymanta rapinkupi</p> <p>-</p> <p>- Ima rurayninchikmanta riksichiy:</p> <p>- Kunami tukuy niraq pukyanchikmanta rimarispá allinta kausakusun”</p> <p>- Warmakunata allinta umanchaykachismpañ chay rurayninkumanta riqsichisaq imaynatataq tupuchiknaymanta.</p> <p>- Qatinqinmañataqmi allin yachaykunta puririchinapaq rurasaku chay acuerdos de convivencia nisqanta.</p>		
	<p>YACHAYKUNA QAWAY:</p> <p>Sasachakuy:</p> <p>Qatun rapipi kay sasachakuy willakuymanta laqaspay ñawinchachisaq.</p>	<p>- Tableta</p> 	<p>90</p>
<p>AWAY</p>	<p>Pawlinus lliw warmamasinkunawan huñunakurqusqaku llapan pukllaykuna pukllasqankumanta rimanakunankupaq, chaypis yuyarirunku Pawlinupa pantasqanmanta hinaspas llapanku asikunku.</p>	<p>Llamkana maytu</p>	<p>min</p>
	<p>Ninkutaqsi Pawlinuta hukkaqñin pukllayta pukllanampaq, paytaqsi allinmi nispan pukllayta qallaykun, ichaqa sasachakunsi pawayta, yapamanta yapamanta pawaspanpas manas atinchu, llumpay sasas chay pukllay kikchakapun, chaisi mana atiqpaqña qapikusqa. Chayna kanankamañataqsi huk kaqñin warmi marmañataq qayaykachan yachanchu pawayta tiyakamuchunña nispá.</p> <p>tapukuykuna.</p>	<p>Qillqanak una</p> <p>Recurso verbal</p>	

- ✓ ¿Pimantataq kay sasachakuy willakuy karqa?
- ✓ ¿Imanasqataq Pawlinu allinmi nispa pukllaypi pukllarqa?
- ✓ ¿Imapaqtaq pawlino warmamasinkunawan huñanakusqaku?
- ✓ ¿Qamkuna yachankichikchum imam rimanakuy kasqanmanta?

YACHAYKUNA ÑAWINCHAY:

- Trumpu pukllaymanta rimasun.
- Amawta lajan pizarra nisqapi huk llimpita trumpu pikllaymanta.



- Llapa warmi qari warmakuna rimanakunku chay lajasqa llimpita qawaspanku, yuyaymananku imaynatan pukllana, imakunam kanan pukllanapaq chaykunamanta.
- Chay rimasqankuman hina huk qillqata qispichinku amawtapa yanapakuyninwan.



ACTIVIDAD N°06

Nos divertimos realizando trabajos en equipo

XVI. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	CICLO/GRADO	FECHA	DURACIÓN	DOCENTE
		Personal Social			2h	Michael Huamán Curo



XVII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Exponemos una maqueta y realizamos una campaña de limpieza en la I.E para promover el cuidado del medio ambiente y la salud respiratoria.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
- Convive y participa democráticamente	-Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Establece relaciones con sus compañeros sin discriminarlos y expresa su desacuerdo frente a situaciones de discriminación en la escuela.	Nuestras tradiciones lúdicas como riqueza de nuestra cultura.

Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
-Los estudiantes demuestran el buen	<ul style="list-style-type: none"> Juega con sus compañeros y compañeras dialogando en cada actividad que desarrolla. 	- Ficha de observación

compañerismo del trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • Mediante un dialogo se realiza actividades por ellos mismos mostrando respeto a los demás. • Describe como es y en que consiste el dialogo, para que tome acciones y todos los saberes previos de los juegos que realizaron. 	
-------------------------------------	---	--

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estrategias para alcanzar sus metas de aprendizaje. • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta • Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteado produce resultados esperados para llegar a la meta. • Explica el proceso, los resultados obtenidos, las dificultades y los ajustes y cambios que realizó para alcanzar la meta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote y plumones. - Tableta
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs	<ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos 	<ul style="list-style-type: none"> • Intercambia experiencias en espacios virtuales compartidos de manera organizada considerando las normas de trabajo colaborativo con medios sincrónicos (chat, videoconferencia) y asincrónicos (foros, wikis, correos electrónicos). 	<ul style="list-style-type: none"> - Celular - Tablet - Laptop

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿A l dialogar que tipo de palabras intercambia? ➤ ¿Qué sucede si uno de los niños no acepta trabajar en equipo de sus compañeros? ¿Crees que durante el trabajo en equipo los niños y niñas tendrá más posibilidades de lograr los objetivos planificados? <p>- Registramos sus respuestas sus saberes previos en el pizarrón o en un papelote.</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>- La o el docente genera la problematización cognitiva mediante la siguiente interrogante: “¿De qué manera podemos lograr el buen trabajo en equipo de los niños y nias? (Sustenta tu respuesta)</p> <p>- Apoyamos a los estudiantes que necesiten absolver dudas e inquietudes y luego reforzamos las ideas emitidas.</p> <p>- Luego se presenta el propósito de la sesión con la participación de los estudiantes: “Hoy aprenderemos a tener un buen trabajo en equipo entre los estudiantes”.</p> <p>- Luego se menciona como serán evaluados los estudiantes durante las actividades.</p> <p>- Seguidamente se establecerá los acuerdos de convivencia para asumirlos responsablemente y lograr el propósito de aprendizaje.</p>		
 <p>DESARRO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>Se presenta la siguiente situación en un papelote.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta  - Cuaderno de trabajo - Lapiceros 	<p>90 min</p>

LLO



Paulino y sus compañeros se agruparon para tener un dialogo sobre todos los juegos que habían realizado en eso se acordaron la equivocación que tuvo Paulino paraqué se burlaran de él, luego le proponen a que él pueda realizar uno de los juegos y el acepta el reto y se pone a jugar, pero se dificulta en saltar y por más que lo intenta se le hace difícil tanto que se cree incapaz de hacerlo. Mientras su amiga lo grita diciendo que no sabe saltar que mejor debería sentarse.

- Recurso verbal

Se les hace las siguientes preguntas a las niñas y niños:

- ✓ ¿Crees que Paulino al dialogar con sus compañeros sobre los juegos que realizo se burlaron?
- ✓ ¿Por qué crees que Paulino acepta el reto?
- ✓ ¿Paulino y sus amigos en el dialogo que tuvieron habrán podido participar todos, de los juegos que realizaron?
- ✓ ¿Saben ustedes que es un dialogo?

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:

- Se presenta a los estudiantes un texto del buen trabajo en equipo para la buena convivencia en el aula.

TRABAJO EN EQUIPO

Trabajar en equipo refuerza en los niños y en las niñas los vínculos y mejora sus habilidades para relacionarse con los demás, aumenta la empatía y la solidaridad. Además, ayuda a desarrollar su inteligencia emocional y a forjar una autoestima sana y robusta.


Las actividades que fomentan el trabajo en equipo en los niños tienen muchos beneficios. La creatividad y el aprendizaje son dos aspectos que se potencian cuando trabajamos en equipo. Por ejemplo, hacer un listado de ideas dentro de un grupo para conocer las diferentes propuestas. Cada uno de los miembros ayuda a evitar egocentrismos y permite que los niños potencien su creatividad e imaginación.

- Durante el análisis de los textos se acompañará a los estudiantes a responder al planteamiento del problema a través de las siguientes preguntas:
 - ¿Desde los cuantos años se practican el juego de la salta sogas?
 - ¿Cuántas personas se necesita para realizar el juego?
 - ¿Debemos practicarla aun en este tiempo?
 - ¿Cómo debemos jugar y que debemos considerar durante los juegos?
 - ¿Creen que durante el juego de la salta sogas se practica la disciplina entre compañeros?
 - Luego del análisis de los textos los estudiantes realizaran un organizador para conocer sobre como es el juego de la salta sogas y que se debe considerar para jugar y que acciones deben hacer para lograr la disciplina entre compañeros durante el juego.
 - Seguidamente se les entrega sogas para que puedan poner en práctica lo analizado.

TOMA DE DECISIONES:

Usando nuestra maqueta elaborada en la clase anterior

- Los estudiantes luego del juego y la práctica de la actividad en el patio ingresan al aula y expondrá si cumplieron con dicho valor de la disciplina durante el juego.
- También responderán en sus cuadernos sobre que deberían hacer en caso vieran situaciones como la de Carla y sus amigas.
- Se les explicara las causas y consecuencias de la falta de disciplina entre compañeros y compañeras.

	<p>RETROALIMENTACIÓN</p>		
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué es el la disciplina? ✚ ¿Cuándo debemos practicarla? ✚ ¿Debemos practicar la disciplina con los demás? ✚ ¿Qué acciones crees que ayudarían a disminuir la falta de diciplina en el aula? 		
	<p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>¿Qué aprendimos hoy?</i> ❖ <i>¿Cómo lo aprendimos?</i> ❖ <i>¿Qué dificultades tuvimos en el desarrollo de la actividad?</i> ❖ <i>¿Cómo lo superamos?</i> ❖ <i>¿Para qué nos servirá lo aprendido?</i> <ul style="list-style-type: none"> • Damos por concluida la sesión felicitando a los estudiantes por su participación y actitud de ser disciplinados respetando las reglas durante la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote - Plumones 	<p>20min</p>

**Anexo 14. Carta de consentimiento de la autoridad de la I. E.
(directora)**



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Karina Caspcha Marquez, directora de la Institución Educativa Primaria. N°38282, declaro que he sido informado e invitado para que participe mis estudiantes de 5 y 6to grado, a la vez que use nombres de los estudiantes y de la Instituciones educativa en una investigación educativa aplicada denominada "Juegos tradicional", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa Primaria de Yuraccraccay-Luricocha-Huanta.

Entiendo que este estudio busca mejorar la convivencia y sé que, con su participación se llevará a cabo en la comunidad de Yuraccraccay del distrito de luricocha Provincia de Huanta departamento de Ayacucho en el horario tres veces a la semana, las dos últimas horas y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos antes y después que se aplicará alrededor de una hora y 50 minutos.

Me han explicado que la información registrada de los estudiantes y de la institución será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de los estudiantes y uso del nombre de la institución o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participen los estudiantes y que use nombre de la institución en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Huanta, 20 de octubre de 2022.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

<u>Karina Capcha Marquez</u> Nombres y Apellidos de la Directora	<u>40796046</u> DNI	<u>[Firma]</u> Firma
<u>Michael Huaman Cura</u> Nombres y Apellidos del investigador/a	<u>70790836</u> DNI	<u>[Firma]</u> Firma
<u>Kalee Ccalomayo Berdezi</u> Nombres y Apellidos del testigo	<u>74553596</u> DNI	<u>[Firma]</u> Firma

Profesora del aula.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Karina Capcho Marquez profesora de aula 5^{to} y 6^{to}, declaro que he sido informado e invitado para que participe mis estudiantes en una investigación educativa aplicada denominada "Juegos tradicionales", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa Primaria N°38282 M-U de Yuraccraccay

Entiendo que este estudio busca mejorar la convivencia y sé que, con su participación se llevará a cabo en la comunidad de Yuraccraccay del distrito de Luricocha Provincia de Huanta departamento de Ayacucho en el horario tres veces a la semana, las dos últimas horas y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos antes y después que se aplicará alrededor de una hora y 50 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mis estudiantes, será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mis estudiantes o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mis estudiantes en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Huanta, 20 de octubre de 2022.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

<u>Karina Caafcha Marquez</u>	<u>40796046</u>	<u>[Firma]</u>
Nombres y Apellidos de profesor/a de aula	DNI	Firma
<u>Mickael Huamán Curo</u>	<u>70790836</u>	<u>[Firma]</u>
Nombres y Apellidos del investigador/a	DNI	Firma
<u>Kaelze Catamayo Bendezo</u>	<u>74553546</u>	<u>[Firma]</u>
Nombres y Apellidos del testigo	DNI	Firma

Padres de familia de la I.E.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Benedicta Landeo Medina (a) Linda Pozo Ortiz,

..... declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "Juegos tradicional", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa Primaria N°38282 M-U de Yuraccraccay.

Entiendo que este estudio busca mejorar la convivencia y sé que, con su participación se llevará a cabo en la comunidad de Yuraccraccay del distrito de luricocha Provincia de Huanta departamento de Ayacucho en el horario tres veces a la semana, las dos últimas horas y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos antes y después que se aplicará alrededor de una hora y 50 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija/a será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mi hijo/a o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Huanta, 20 de octubre de 2022.

Anexo 15. Evidencias fotográficas

Figura 1

Juego de las canicas



Nota: Como podemos observar en la imagen los estudiantes realizan la sesión de las canicas donde ellos se ponen de acuerdo para poder jugar en armonía, respetándose los unos a los otros. Ahí podemos observar que los niños trabajan la dimensión del desarrollo de la interacción entre los estudiantes donde ellos interactúan para poder trabajar en el enfoque basado en el respeto para así todos puedan participar y salgan todos contentos y felices.

Figura 2

Juego de la gallinita ciega



Nota: En la imagen observamos que los niños están jugando a la gallinita ciega, este juego se basa en el enfoque de derecho debido a que un compañero esta vendado, es ahí donde observamos que los niños están jugando de manera que todos se diviertan y se respeten entre todos. Como podemos observar el niño que está haciendo el papel de gallinita ciega y el ya atrapo a su compañera donde el deberá adivinar a quien agarro para el poder pasarle su rol a su compañera, si no adivina deberá seguir vendado hasta poder

lograr adivinar de a quién agarro para poder pasar su rol.

Figura 3

Juego de salta soga



Nota. Como podemos observar es la docente de planta quien también es participe en los juegos tradicionales como parte también de generar más confianza con los estudiantes y para mejorar la convivencia entre todos, nos encontramos jugando el salta soga, donde todos los niños esperan su turno con ansias. En la imagen es mi persona quien está siendo partícipe del juego donde nos divertimos mucho, donde los niños están asiéndome barra, y los demás cantando la canción “Ana María se fue al colegio” y así todos felices aquel día los niños, y aún más nosotros como docentes siendo partícipes ellos se sentían felices.

Figura 4

Juego de la chapa chapa



Nota. En la imagen como se puede observar los niños se junta luego de ello se elige el juego que desarrollará durante la actividad para ello cada uno ubica su pie derecho para poder hacer el conteo del juego zapatito roto dile a tu mamita que te compre otro y al que le toca ya va saliendo se va salvando y así no inicia chapando. En esta imagen se observa a los niños atrapándose uno a los otros divirtiéndose y así revalorando la tradición cultural que poco a poco se está perdiendo.

Figura 5

Juego del salta costales



Nota. En esta imagen los niños realizan un ejemplo del juego que se va a trabajar para ello se hace un ejemplo con los niños en el cual el resto de los estudiantes observan de la manera en cómo desplazarse para así poder salir victorioso del juego. En esta imagen podemos observar a los estudiantes en competencia entre niños y niñas el quien incumple las reglas establecidas pierden para ello se debe de cumplir y también se observa que los niños trabajan en equipo respetándose y siendo solidarios el uno y los otros.

Figura 6

Juego del pañuelo



Nota. Como se observa en la imagen se debe de trabajar en grupo en donde se les brinda las instrucciones del juego del pañuelo que se va a trabajar para ello se da a conocer las reglas luego de ello se escoge al juez y esta lanza y al estudiante que le toque tiene que acercarse para que el pañuelo no caiga al suelo. A continuación, observamos que los niños que ya cumplieron o perdieron siete veces ya van saliendo y esperan a el resto de niños que siguen jugando y de esa manera llegar al ganado.