



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

**Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes
de educación inicial, El Porvenir 2019.**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
DOCTORA EN EDUCACIÓN**

AUTORA:

Mg. Lourdes María Pereda Quiroz (ORCID: 0000-0001-6400-2142)

ASESOR:

Dr. Manuel Ángel Pérez Azahuanche (ORCID: 0000-0003-4829-6544)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

Trujillo - Perú

2020

Dedicatoria

A mi hermosa familia a mis hermanas. Quienes nunca me sueltan de la mano y siempre están cuando más las necesito.

A mis angelitos que desde el cielo nos acompañan Abuela, Inesita, las extraño.

A mis hijas e hijo que nos dicen con su silencio y sus miradas, te acompañamos con amor y gratitud.

Lourdes.

Agradecimiento

Especial agradecimiento a todos maestros que han sido mis formadores y guías durante las experiencias curriculares durante los estudios doctorales. En especial a los doctores asesores Doctor Manuel Ángel Pérez Azahuanche, y Doctora Carola Claudia Calvo Gastañudi por su asesoría, apoyo, paciencia, comprensión y ayuda durante la elaboración y culminación de mi tesis.

Al doctor Carlos Alberto Yengle Ruiz, quien con su paciencia, apoyo en la parte estadística del trabajo de investigación.

A mi personal docente y administrativo, padres de Familia y niños de 4 años de la I. Educativa “Luis Felipe de las Casas” por apoyar este estudio de investigación.

La autora.

Página del Jurado

Declaratoria de autenticidad

Yo, LOURDES MARÍA PEREDA QUIROZ, estudiante del Programa académico de Doctorado en educación de la Escuela de Posgrado, Universidad César Vallejo, sede Trujillo, declaro que el trabajo académico titulado "*Los Juegos Tradicionales para mejorar la Convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir 2019*", presentado en 162 folios para la obtención del grado académico de doctora en educación, es de mi autoría.

Por lo tanto declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis provenientes de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquella expresamente señalada en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en busca de plagios.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el proceso disciplinario.

Trujillo, 20 de diciembre de 2019



Lourdes Maria Pereda Quiroz.

DNI.18021551

Índice

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del Jurado.....	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
Índice de Tablas	viii
Índice de Figuras	xi
Índice de Cuadros	xi
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
SOMMARIO	xii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO	25
2.1. Tipo y diseño de Investigación.....	25
2.2. Variables de Operacionalización:.....	25
2.3. Población Muestra	27
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	28
2.4.1. Técnica	28
2.4.2. Instrumento.....	28
2.4.3. Validez del Instrumento	29
2.4.4. Confiabilidad del Instrumento.....	29
2.5. Procedimiento.....	29
2.6. Método de análisis de datos	30
2.7. Aspectos éticos	31
III. RESULTADOS	32
3.1. Descripción de resultados	32
3.2. Prueba de Normalidad	40
3.3 Prueba de Hipótesis	41
3.3.1 Prueba de hipótesis general de la investigación.	41

3.3.2. Resultados de la dimensión aprender a convivir	42
3.3.3. Resultados de la dimensión aprender a relacionarse	45
3.3.4. Resultados de la dimensión aprender a cumplir normas	47
IV. DISCUSIÓN	49
V. CONCLUSIONES	53
VI. RECOMENDACIONES	55
VII. PROPUESTA.....	56
VIII. REFERENCIAS	62
ANEXOS	66
ANEXO 1: Matriz de validación del instrumento	67
ANEXO 2: Ficha de validación del Instrumento.....	71
ANEXO 3: Validez de Confiabilidad del Instrumento.....	76
ANEXO 4: Ficha Técnica.....	80
ANEXO 5: Test de gestión de convivencia escolar.	83
ANEXO 6: Base de datos	85
ANEXO 7: Niveles de la gestión de convivencia por variable y dimensiones.....	86
ANEXO 8: Actividades de Aprendizaje.....	90
ANEXO 9 Escala valorativa de actividad de aprendizaje N°	159
ANEXO 10: Aspectos Administrativos.....	160

Índice de Tablas

Tabla 1: Distribución de los estudiantes que conforman la población de 4 años "Luis Felipe de Las Casas"	27
Tabla 2: Niveles de la variable convivencia escolar en el pre test y pos test del grupo experimental y grupo control	32
Tabla 3: Niveles de la dimensión 1 aprender a convivir pre test y pos test del grupo experimental y grupo control	34
Tabla 4: Niveles de la dimensión 2 aprender a relacionarse pre test y os test del grupo experimental y grupo control	36
Tabla 5: Niveles de la dimensión 3 aprende a cumplir acuerdos y normas en el pre test y pos test del grupo experimental y grupo control.	38
Tabla 6: Prueba de Mann Whitney para comprobar preex-precon dimensión convivir.	41
Tabla 7: Prueba Mann Whitney para comparar posexp y poscon	41
Tabla 8: Prueba de rangos con signo Wilcoxon preexp_D1_posexpD1	41
Tabla 9: Prueba de muestras emparejadas	42
Tabla 10: Prueba de Mann Whithney para comprar preex_precon D2 _aprende a relacionarse.....	43
Tabla 11: Prueba de Mann Whitney para comparar posexp_poscon D2 aprender a relacionarse.....	43
Tabla 12: Prueba de rangos con signos Wilcoxon preexp_D2 _posexp.....	43
Tabla 13: Prueba de rangos con signos Wilcoxon precon D2.	43
Tabla 14: Prueba de rangos con signo Wilcoxon preexp_D2 posexp_D2	45
Tabla 15: Prueba de Mann Whitney para comparar posexp_D2poscon-aprende a relacionares.....	45
Tabla 16: Prueba de rangos con signos de Wilcoxon preexpD2_posexp_D2.....	45
Tabla 17: prueba precon_D2 - poscon_D2 ¹	46
Tabla 19: Prueba de Wilcoxon para comparar preexp_VD3_posexp_VD3.....	48
Tabla 20: Prueba de rangos con signos de Wilcoxon precon_VD3_posconDV3.	48
Tabla 21: Prueba de Wilcoxon para comparar preexp_VD3_posexp_VD3.....	48
Tabla 22: Prueba de rangos con signos de Wilcoxon precon_VD3_posconDV3.....	48

Índice de Figuras

Figuras 1: Niveles de la variable convivencia escolar en el pre test y pos test del grupo experimental y control.	32
Figuras 2: Niveles de la dimensión 1 aprender a convivir en el pre test y pos test del grupo experimental y control.	34
Figuras 3: Niveles de la dimensión 2 aprender a relacionarse en el pre test y pos test del grupo experimental y control.	36
Figuras 4: Niveles de la dimensión 3 aprender a cumplir acuerdos y normas en el pre test y pos test del grupo experimental y grupo control.	38

Índice de Cuadros

CUADRO 1: Matriz de Variables.....	26
------------------------------------	----

RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito, determinar si la aplicación de un programa de Juegos Tradicionales mejora la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial - Porvenir 2019. El estudio es de tipo cuantitativo, de diseño cuasi experimental cuya población fue de 50 estudiantes de 4 años de edad, 25 formaron parte del grupo experimental y los otros 25 fueron parte del grupo control. A los dos grupos se les aplicó un Test de gestión de la convivencia, antes y después de iniciar la intervención pedagógica, la que tuvo una duración de aproximada de 2 meses. Al término del programa aplicado, se obtienen los resultados que demostraron nivel de significancia $p = 0,000$ menor que $p = 0,05$ ($p < \alpha$), por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa (H_i), confirmándose de este modo que: El programa de Juegos Tradicionales mejora la Convivencia escolar en los estudiantes de 4 años de edad de Educación Inicial, El Porvenir – 2019.

Palabras claves: Programa, Juegos Tradicionales, Convivencia.

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine if the application of a Traditional Games program improves school life in early education student- Porvenir 2019.

The study is of a quantitative type, of a quiasi-experimental design whose population was 4 year ol students of age, 25 werer part of the experimental group and the other 25 werer par of the control group. A coexistence management test was applied to the two groups, before and after starting the pedagogical intervention, which lasted approximately 2 months. At the end of the program applied, the results that showed a level of significance $p < 0.01$ are obtained, therefore, thenull hypothesis is rejected and the alternative hypotesis (hi) is accepted, confirming in this way that: The Traditional Games program improves the School Coexistence in the 4 year old students of Initial Education, El Porvenir.

Keywords: Program, Traditional Games, School coexistence.

SOMMARIO

Lo scopo di questa ricerca è determinare se l'applicazione di un programma di giochi tradizionali migliora la vita scolastica degli studenti della prima infanzia Porvenir 2019

Lo studio è di tipo quantitativo di un progetto quasi sperimentale la cui popolazione era di 50 studenti di 4 anni. Di età 25 facevano parte del gruppo sperimentale e gli altri 25 facevano parte del gruppo di controllo, Un test di gestione della coesistenza è stato applicato ai due gruppi prima e dopo l'inizio dell'intervento pedagogico che è durato circa 2 mesi. Alla fine del programma applicato si ottengono i risultati che hanno mostrato un livello di significatività $p < 0.01$, pertanto l'ipotesi nulla è respinta e l'ipotesi alternativa (H_1) è accettata confermando in questo modo che: Il programma di giochi tradizionali migliora la coesistenza scolastica negli studenti di 4 anni di educazione iniziale. El Porvenir.

Parole chiave: programma giochi tradizionali coesistenza scolastica.

I. INTRODUCCIÓN

La escuela, es el ámbito donde convergen diversos actores que conforman la institución, que al relacionarse o interactuar presentan problemas en la gestión de la convivencia, tema que no es tratado de manera apropiada, observándose la existencia de diversos conflictos al realizar interacciones entre pares o con el resto de integrantes de la comunidad, presentándose puntos de vista diversos, que arrojan como resultado violencia dentro de las escuelas desencadenando efectos negativos sobre la sociedad a futuro.

Por ello es necesario que se reconozcan los problemas que en la gestión de la convivencia aparecen, las cuales llevaron a buscar soluciones, partiendo de la importancia debida de asumir la búsqueda de la armonía y generación de un buen clima en las escuelas.

La realidad problemática base de la presente tesis, se inicia partiendo de la observación de hechos o situaciones existente en nuestra sociedad, por ello a nivel internacional, existen situaciones que remecen la vida de los seres humanos, las noticias del día nos hablan sobre el alto índice de violencia que ocurre en las comunidades y últimamente estas acciones y conductas se presentan en las escuelas, en donde se ha conductas impropias agresiones de todo índole o tipo, en donde lamentablemente se han perdido los valores y el respeto entre pares, la armonía e interacción de los alumnos y estos hacia los docentes y padres de familia, que lamentablemente, no realizaron bien su tarea en casa y nunca enseñaron a sus hijos a asumir acuerdos y compromisos, notándose cuando la mayoría de familia son disfuncionales o muy permisivas, en algunos casos la violencia ha sido tal que ha llegado a manos de intervenciones policiales, casos como el de Francia en donde existe la presencia de la policías en los colegios se ha visto motivados de mejora de la seguridad escolar, tras conocerse que un estudiante de 15 años amenazó a una profesora de instituto con un arma falsa, en los Estados Unidos se ha presentado casos de muerte sucedidos en varias ciudades americanas, adolescentes matan a su compañeros en sus aulas, existe racismo, falta de respeto de los pensamientos o costumbres de los pueblos de origen.

Frente a este acto donde se vulnera la seguridad y se han roto las normas de convivencias, el respeto y sobre todo la seguridad de la comunidad es por ellos que al preguntarnos qué hacen las instituciones y los países del mundo frente a ello observamos que se encuentran a realizando estudios sobre la convivencia en las escuelas para así fijar planes de trabajo, muy pocas veces tienes los resultados esperados, porque aún no existe compromiso de la comunidad educativa de manera consciente que les permitan encontrar herramientas de

cambio y protección frente a la falta de armonía dentro de la convivencia de una escuela. La comunidad educativa muchas veces por diversos medios sociales impulsa campañas donde hace de conocimiento a la sociedad del problema en el que nos encontramos debido a los recurrentes casos de violencia, desde verbal a física. Noticias o situaciones como estas nos permite ver como las distintas organizaciones que pertenecen a la ONU como la UNESCO expresan desde hace mucho tiempo atrás en sus escritos e investigaciones esta realidad problemática mundial.

El Informe de la Corporación Latino barómetro (2018, p.57) se observa que en los últimos años el brote de violencia ha marcado de manera más dañina a la sociedad. Mostrándose índices de violencia intrafamiliar sobre todo las ligadas al denominado sexo débil en (64%), la violencia a repercutidos en los individuos que forman parte de la etapa pre escolar y escolar en un (63%) y el acoso escolar ya sea por individuos pertenecientes al contexto escolar es el que más aumenta de 37% en 2016 a 49% en 2018, asimismo la violencia de entre los agentes que pertenecen al estado aumenta de 36% a 42%, la violencia verbal de 36% a 39% en el mismo año. No se observa disminución de violencia. Esta problemática requiere medidas preventivas, es por ello la necesidad de usar a la escuela como ámbito estratégico. También para la UNESCO (2008, P.16) Es imprescindible priorizar políticas y prácticas para optimizar la eficacia de la convivencia dentro de las comunidades educativas latinoamericanas esta situación la respaldan resultados encontrados por el (SERCE) de la UNESCO, quienes brindan indicadores sobre el papel preponderante que cumple la convivencia en la educación de calidad.

La Unesco, (2008) a través de la publicación da a conocer que muy pocas veces las actividades para el desarrollo de la convivencia dentro de la escuela no obtienen la atención debida por parte de los docentes no observándose resultados positivos debido a que no se le presta la debida importancia y la puesta en práctica no es utilizada de manera asertiva para el logro de aprendizajes. Ahora bien, no se fortalece la convivencia, quizás porque los docentes no se sienten fortalecidos para poder desarrollar la gestión de una convivencia efectiva, eficaz y esto a final de cuentas no permite el desarrollo de cualquier meta, espacio o propuesta en la institución. Además la UNESCO (2013, p.70) señala que mejorar la convivencia es un fin primordial sugiriendo que las escuelas se conviertan en espacios donde los niños contribuyan a construir sus propios aprendizajes educativos, socioemocionales y los reflejen en la comunidad, involucrándose en la construcción de

su propia convivencia democrática, reflejándose en ser artífices de sociedades más justas y cooperativas, porque todo ser humano adquiere el derecho ser parte de la construcción de una la educación que le garantice desenvolverse socialmente, permitiéndole actuar de forma ética, ponga en práctica el uso de sus emociones y se desarrolle académicamente para alcanzar sus objetivos.

Instituciones gubernamentales como la Unicef y Plan Internacional (2011, p.70) a su tiempo manifestaron la necesidad de hacer frente a esta problemática encontrada, a través del informe sobre Violencia escolar en América Latina y el Caribe, cuyo objetivo estratégico fue el de sistematizar buenas prácticas con la finalidad de prevenir la violencia. La IIDH, (2011, p.1) Determina la necesidad hacer uso de políticas que permitan convivir y brindar seguridad a los alumnos en las escuelas basándose en el enfoque de derechos, gracias al estudio se conoció cuáles son las acciones a tomar en cuenta, recolección de datos y el hecho de reconocer cuales son los esfuerzos que los países inmersos, realizaron por conocer el papel fundamental de una buena convivencia y la de prevenir mediante estrategias la violencia en las instituciones. Red AGE(2014, p.5), Igualmente, en el Informe de la Red de Gestión Educativa, realizado en países de Latinoamérica permite tener un conocimiento sobre la reflexión por parte de los agentes educativos sobre la importancia de ser parte del compromiso de la gestión de convivir con sus pares y propiciar fundamental para que se propiciar aprendizajes. El informe proporciona datos recogidos por 46 especialistas de 15 países de Iberoamérica, que bajo su propia apreciación y reflexión, abre el camino para dar cabida a las formas de comprender y accionar, promoviendo la convivencia en las escuelas.

En las últimas décadas se va acrecentando una gran preocupación por el aumento de agresiones de diferente índole en las escuelas, la cual se observa en muchos países de Latinoamérica, por ello las instituciones gubernamentales, partiendo del estudio diagnóstico de los niveles de violencia escolar. Países como Chile, Perú, México y El Salvador, tienen una idea clara sobre el incremento de la violencia escolar. Del mismo modo, cada vez que hay un cambio de gobierno se deja de lado el problema o en su mayoría de los casos en los países aun cuando los gobiernos de turno se esfuercen por mostrar en mejoras en el ámbito escolar. Además, según el estudio realizado por el Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo y Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo (SERCE- TERCE) (2006-2013) en América Latina y el Caribe, aplicada a instituciones mediante un estudio de comparación, de tipo explicativo,

determina datos sobre la relación del aprendizaje y la convivencia escolar a través de la prueba SERCE y TERCE que mide resultados de aprendizaje y al respecto determinó que existen factores que contribuyen de manera significativa a disminuir la desigualdad de aprendizaje. Los resultados obtenidos señalaron que las condiciones favorables de convivencia influyen en el aprendizaje en diversas dimensiones, por ello es de necesidad de optimizar la convivencia dentro de la escuela, en primera estancia en el aula. Estos hallazgos fueron ampliamente utilizados por los países y en algunos casos fueron una herramienta para guiar las decisiones políticas en el ámbito educativo, confirmando la relevancia del estudio y validando su continuidad en el tiempo. Es por esto que en el año 2010 los países participantes acuerdan realizar un tercer estudio debido a que, si no es generado dentro de los hogares y en las instituciones educativas, pues al no ser atendidas generara situaciones de violencia rebote en la sociedad.

En diversos países, la inseguridad ciudadana, es el resultado de la aceleración y ascendencia o aumento de la violencia, la delincuencia ante la en la percepción ciudadana que se siente y ve atada de manos.

El índice alcanzado sobre la violencia data desde muchos años tema que se encuentra ligada a la mala gestión o gestación de la convivencia en el hogar reflejada en las escuelas generando diversos problemas o conflictos personales y colectivos. Las organizaciones no gubernamentales han dado aviso de este problema a través de sus investigaciones con la finalidad de que en su momento sirvan de cimiento para la toma de futuras investigaciones y decisiones. Las instituciones educativas y las interacciones de sus integrantes son los legítimos escenarios donde se forman individuos en constante aprendizaje, cambio de actitudes y valores que en su momento por diversas situaciones que se presentan no se llega a promover la armonía que a su vez no se llega a alcanzar un buen manejo de la situación provocando involucramientos negativos generando en situaciones conflictivas que muchas veces concluyen en violencia. Es así, como algunos autores como Pérez, (2001); Maturana (2002); Mockus (2002). Determinan que la armonía en una escuela necesita de la construcción individual y social de los seres humanos para la creación de la sociedad, por ello es necesario que estos actores en su momento vivencien a la par valores como es la equidad, el respeto la confianza y el respeto a la inclusión y la pluriculturalidad. Fierro, (2013, p.5) Realiza la observación en la que indica que el docente frente a diversos casos donde se visualice la presencia de violencia o actitudes negativas por parte de los alumnos busca un determinado momento

el incremento de la armonía en el contexto escolar, reconociéndola como un proceso donde se interrelacionan los factores de desarrollo interpersonal y colectivo, enmarcado mediante lineamientos y prácticas que se convierten parte de la cultura escolar de la escuela. Es decir que todos los actores en un determinada situación sepan cómo actuar de manera cooperativa, en aprender a establecer y construir relaciones interpersonales basándose en el respeto, el saber reconocer al par, ser solidario y empático pues lamentablemente los índices de violencia, nos están ganado terreno, ya que situaciones de mala convivencia que recae en violencia se están acrecentando de manera negativa, aun así estas situaciones nos brindan el asidero para optar por este campo de interés investigativo debido a que es un tema importante en diversas instituciones internacionales quienes a través de informes dan a conocer a la comunidad mundial su preocupación frente a la falta de manejo, o él nos saber cómo generar y promover la convivencia en las escuelas.

A nivel nacional el Perú no se encuentra para nada desligada la problemática encontrada, pues donde no existe entre los integrantes de nuestra comunidad, buena comunicación dialogo, armonía, respeto por el bien común no se hace un buen manejo de la convivencia lo cual repercute en y concluye en problemas, tal como lo hace conocer Ianni y Pérez (1998, p.87) quien dice que “la convivencia no se puede separar del conflicto”. Porque las escuelas peruanas son ámbitos donde convergen diversos actores como son la comunidad los padres, los docentes y los niños, es necesario que se reconozca el problema que llevara a buscar soluciones futuras, partiendo de la importancia debida a la Convivencia escolar, pues estadísticas de violencia en el Perú son sorprendentes, en donde se presentan actualmente 23 mil 841 casos de violencia escolar en las aulas de todo el país, en los últimos cinco años son reportados según cifras del Ministerio de Educación (MINEDU). Estas cifras nos hacen ver que actualmente este aspecto está mal atendido por parte de la comunidad educativa.

Por ello el MINEDU (2005) a partir de este año propone lineamientos políticos educativos peruanos apostando por priorizar y fortalecer estilos de Vida Saludables, mediante programas que tenían como objetivos desarrollar en los niños o niñas, capacidades y actitudes que fortalezcan la integridad y la opción de la toma de decisiones por el cambio de estilos de vida saludables, que permitan una vivencia sana y positiva de su propia identidad sexual, la prevención ante el uso de las drogas y la convivencia armónica, observándose que en la lista de aspectos se deja al último la convivencia. Se hace

necesario saber que actualmente según el PRCE (2019) En diversas regiones de nuestro territorio en la actualidad, ejemplo el de la Región de Ucayali se crea instrumentos para responder a las problemáticas identificadas como son casos de violencia entre pares y del adulto al menor de edad , por la existencia de datos que se incrementaron entre los años 2013 al 2018 mediante plataforma del Sistema Especializado en Reporte de Casos sobre Violencia Escolar, información que incentivó a la realización, planificación y ejecución de planes regionales cuyo tema priorizado es la Convivencia Escolar, la promoción de la misma , la prevención y al atención frente a casos de violencia hacia niños, niñas y adolescentes: donde se abordan temas relacionados a la formación moral, ciudadana, la protección de los derechos del individuo , la atención prioritaria de necesidades de los niños y adolescentes, incluyendo el rechazo hacia situaciones violentas sea cual sea la forma que se presente. Para poner en ejecución dichos planes se toma en cuenta estrategias para promover la atención de aquellas necesidades que se consideren básicas, en búsqueda de la buena convivencia libre de violencias enmarcadas en una educación inclusiva que recepciones todas las culturas, valores en búsqueda de la democracia y desarrollo ciudadano, aprenda a resolver conflictos teniendo como documento normativo la Constitución Peruana cuyos artículos tienen como ideales la formación integral , el respeto a la identidad personal y el buen trato físico y psíquico Dentro de esta problemática expuesta, en el Perú, aun se observa que no se brinda la importancia debida a la educación socio afectiva, estudio realizado por el MINEDU (2014). Registrándose en el Perú, el 31,3% de nuestros estudiantes muestran comportamientos inadecuados en el aula. y que 31 alumnos de cada 100 estudiantes, no manejan habilidades sociales al comunicarse, tienen problemas de ansiedad, autoafirmación personal, ni son hábiles para establecer vínculos de amistad y relacionarse socialmente e incapaces de ver el problema y solucionarlo lo que determina la ruptura de las relaciones interpersonales entre los alumnos, todavía no es abordado con la importancia debida, en especial en las escuelas del estado. Por tal motivo al no ser atendidos de manera oportuna crea y permite situaciones complicadas que influirán en el desarrollo de un clima escolar negativo que concluirán, en problemas. Un ejemplo de esto es la información brindada por el Diario El Correo (2015) relacionados estudios realizados en la región La Libertad que proyectan cifras considerables de mala práctica de la convivencia y maltrato escolar. Según información obtenida se registró que el 55% de los escolares, sufrían problemas de mal manejo de relaciones interpersonales. Indicando que las mayores incidencias de violencia

escolar se presentan a diario en la mayoría de las escuelas de la costa y en capitales de provincia y distrito de la zona alto andina y la región de la selva. De todas ellas se observó como primer antecedente la existencia de diversas formas de actitudes negativas violentas en la escuela, que ha generado la necesidad de ser estudiadas realizar un trabajo de investigación y preparar una base diagnóstica ayuden a reconocer sus orígenes y buscar estrategias para prevenirlas

En la Institución Educativa “Luis Felipe de las Casas” la convivencia escolar ha sido motivo de reflexión debido a que en la institución se reúnen todo tipo de familias que tiene diversas formas de crianza, constituidas o disfuncionales que traen sus propias culturas o modos de pensar, conflictivos en su forma de actuar, que no se rigen por normas o reglas para generar una convivencia adecuada. Aun cuando no se evidencia situaciones de violencia extrema en los niños, si en zona donde se encuentra ubicado el centro educativo cuyo índice de violencia es reportado como alto en las instituciones de gobierno, por ello es necesario propiciar y plantear el uso de estrategias para evitar que nuestros alumnos asuman actitudes permitidas por los adultos, innovando así la práctica de las docentes y la mejora de las condiciones de sus espacios educativos.

Motivo por el cual plantea un programa de juegos tradicionales con la finalidad de poder resolver en primera instancia la problemática desde el ámbito educativo de la institución educativa “Luis Felipe de las Casas” especialmente en las aula de 4 años de edad, debido a que diariamente se observa conductas inadecuadas que va incrementándose, en donde se visualiza agresión, del mismo modo comportamientos egocéntricos o incumplimiento total o parcialmente los acuerdos establecidos por ellos mismos , por lo cual se formula un programa denominado **“Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial – El Porvenir 2019”**, como medida para la gestión de la convivencia en el aula, partiendo de la inserción de estrategias de juego a través de momentos o actividades de aprendizaje cuyo fin principal es involucrar al niño a crear acuerdos, sujetarse a diversas reglas que a futuro le serán necesarias para su desenvolvimiento futuro.

Para poder realizar la investigación y brindar el sustento adecuado se recurrió a estudios internacionales realizados como el realizado por Posso, Sepúlveda., Navarro, y Laguna, (2015) quienes llegan a determinar que el juego es una elección pedagógica que genera y fortifica la convivencia armoniosa entre los estudiantes del tercer grado de la escuela del

Distrito de Brasilia Bosa, su estudio tomo en cuenta una muestra a 40 niños que evidenciaban dificultades en su convivencia. Se obtuvo como conclusión que los Juegos contribuye de manera positiva en el progreso de la conducta de los niños, fortalece las relaciones interpersonales, se logra una convivencia escolar armoniosa partiendo del juego y estrategias aplicadas que generen conciliación, la apropiación del juego trádico el respeto a los derechos y la búsqueda del bien común.

Del mismo modo Díaz y Sime (2016) en su investigación doctoral denominada Convivencia escolar en Latinoamérica, señala que esta se ha fortalecido para su estudio y participación principalmente en el involucramiento social de los educandos dentro de las escuelas, pues se observó que hay necesidad de hacer un buen manejo de la convivencia dentro de la escuela por su impacto en el aprendizaje.

También Osornio (2016) En el artículo referido a Juegos cooperativos para mejorar la convivencia en la escuela narra una experiencias escolar en Aculco - México, identificando como los alumnos se relacionan social y culturalmente a través de actividades recreativas, como es el juego pero a la vez descubre que el juego también lleva a conductas violentas dentro de las instituciones educativas por lo tanto su propósito es realizar una intervención pertinente para alcanzar la convivencia armónica entre sus miembros.

Por otro lado, Ramírez; y Ríos y Guevara (2016) en el artículo de investigación relacionado con la convivencia en las escuelas propone el fortalecimiento de ambientes de aprendizaje en condiciones óptimas. Su estudio lo ejecuta con estudiantes de primaria que necesitan practicar valores para acrecentar las relaciones armónicas y la mejora conductas.

Camacho N. (2015) cuya investigación mixta, se basó en el uso de la técnica de la observación de estudiantes de 6 aulas de educación infantil de la ciudad de Albuera España, a través de del recojo de datos mediante el uso de dos instrumentos como son cuestionario hacia los alumnos y cuaderno de campo registro de evidencias observables, concluye la investigadora que es beneficioso el uso de estrategias innovadoras en la práctica docente, en este caso propone el uso de juegos tradicionales, indicando que favorecen el desarrollo integral del estudiante, que utilizados como recursos con base teórica permite primero el conocimiento de algunos juegos tradicionales, el disfrute de la actividad, que el infante se desenvuelva de manera autónoma fomentando el cambio de

actitudes de tolerancia y respeto, mejora el desempeño motor y de expresión, que el infante aprende a tomar conciencia sobre sus limitaciones y posibilidades frente a su participación a cualquier juego planteado en grupo. Interviene en el uso adecuado de normas y reglas.

Según las investigaciones internacionales doctorales revisadas el objetivo de todas ellas es aprender a convivir entre integrantes de la escuela, para ello es necesario fortalecer las estrategias de la práctica docente, recayendo la función en el Juego que contribuye a el progreso y cambio de las conductas de los alumnos, generando la práctica de valores para acrecentar las relaciones armónicas y la mejora conductas futuras en búsqueda del bien común.

En estudios nacionales, Robles y Zacarias (2017) En su investigación experimental Juegos cooperativos aplicados en el nivel inicial demostró que los diversos tipos de juegos mejoran la convivencia, los niños aprendieron a corresponderse unos con otros, respetar normas y acuerdos entre los integrantes de la comunidad escolar.

Navarrete, P. (2017) ejecuta una investigación basada en indicadores propuestos por MINEDU en las rutas de aprendizaje aplicado a una población de 59 estudiantes, tuvo como objetivo el progreso de la convivencia de los agentes educativos en la escuela Multigrado 40069 “San Agustín”, proponiendo el aporte de los Juegos Tradicionales arribando a la conclusión que existe una notoria mejoría de la convivencia con la aplicación de estos juegos observándose alta convivencia escolar de un 20.34% a un 64.41% de estudiantes, es decir en un aumento de un 44.07 % es decir que si se logra alcanzar cada uno de los indicadores señalados. A través de instrumentos, lista de cotejos en relación a las conductas y el actuar docente concluyo en la existencia de un vínculo entre juegos didácticos y fortalecimiento solidario de expresión y comunicación entre pares y el bien común desarrollado por los pequeños del centro.

También el investigador Rodríguez (2018) en su investigación sobre juegos cooperativos tuvo corte de investigación experimental, cuya población muestra de estudio fue integrada por 25 niños, concluye que los juegos cooperativos mejoran el desplazamiento y movimientos corporales teniendo en cuenta la interacción social entre los niños incrementar el lenguaje, la motricidad y la habilidad para interactuar.

Arroyo & Silva (2015) presenta una investigación basadas en juegos mediante el aporte de teorías implícitas en docentes usando estrategias en las áreas curriculares correspondiente a pre escolares su objetivo fue describir las teorías relacionadas con la

lúdica, la metodología de trabajo cualitativa y el estudio descriptivo y el método de estudio de casos; recogiendo datos, mediante la entrevista y observaciones directas, concluyendo que el juego es una estrategia que favorece el aprendizaje planificado. También Moncada (2011) en su estudio sobre niveles de agresividad y su relación con la convivencia dentro de un aula identifica la importancia de identificar niveles de agresividad y como se realizaba la convivencia dentro de la institución, identificando en su conclusión final que existen factores que influyen como los medios de comunicación de la misma sociedad, la constitución familiar, además remarco los factores internos que determinan el problema la personalidad en alumnos identificando factores tanto educativos como biológicos, los cuales a su medida ser capaz de en los alumnos al vivir en comunidad que muchas si no cumplen protegen o se adelantan en realizar bien su trabajo repercute en las conductas de tipo agresión o violentas de tipo verbal o física.

Navarrete, P (2017) aporta indicando que es el juego tradicional la estrategia por excelencia, que bien planificada y aplicada, desarrolla un clima favorable positivo en el ámbito escolar, pues gracias a ello se puede desarrollar el aspecto biopsicosocial del niño en edad pre escolar, la referida investigación de tipo experimental a un grupo 59 estudiantes de nivel escolar de la serranía del Perú en Arequipa, fue evaluado a través de la aplicación de una lista de cotejo cuyos indicadores están relacionados con el hecho de cumplir normas de convivencia cuando se juega, del mismo modo saber respetar los acuerdos tomados en grupo, saber manejar las emociones y conflictos haciendo uso de la comunicación de sus emociones cuando participa en el juego.

Dentro de los aportes nacionales encontrados se observa la preocupación de los investigadores por identificar la relevancia de la gestión de la convivencia dentro de la escuela, sobre todo el papel que tiene la estrategia del juego en el desarrollo integral del infante y su aplicabilidad dentro de la generación de la acción de convivir , demandando para ello el sustento teórico como base de cualquier investigación científica que genera conocimientos auténticos sustentables , que dieron como resultados en cada una de las investigaciones la mejora de cambios de actitudes, forjando el espacio para consensuar normas y sobre todo permitir la apertura, asertividad y comunicación entre los integrantes de las instituciones investigadas.

En relación con la Convivencia Escolar una de los postulados que sostienen la presente variable se fundamenta en la Teoría Cognitiva del Aprendizaje Social de Bandura (1984)

quien se centra en que los seres humanos hacen uso de la acción de observar, imitar, que los lleva a adquirir destrezas y cambios de conducta para ello indica que debe existir un modelo que puede ser dado por el padre o la madre, quienes juegan un papel primordial en este proceso, Bandura seguidor de la escuela conductista que tenía como postulado que el aprendizaje es el resultado de la experiencia directa del individuo con el medio social mediante la asociación y el refuerzo complementa estas ideas formulando la existencia de los procesos mediadores ocurren entre estímulo y respuesta y que los comportamientos se aprenden del medio social siendo el resultado de aprendizaje observacional. La teoría del aprendizaje social es el puente que une a la teoría conductista con el enfoque cognitivo, puesto que para que exista aprendizaje es necesario tener en cuenta los factores cognitivos o mentales, definiendo a los individuos como seres procesadores de información en constante actividad, que piensan teniendo en cuenta su comportamiento y las consecuencias. Los seres humanos no imitan a la primera a sus pares o gente alrededor recurren a el uso de los procesos mediadores acción que se realiza entre observar el comportamiento o estímulo e imitarlo o no es decir respuesta.

Los procesos mediadores sustentados por Bandura son la atención, la retención, la reproducción y la motivación que en su momento permiten el cambio o no de conductas siempre y cuando se siga motivando el aprendizaje de manos del modelo a imitar sea positivo o negativo.

Con el tiempo Bandura modifica su teoría en el año 1986 denominándola Teoría Cognitiva Social describiendo que aprendemos de las experiencias sociales existentes.

Luego Walters (1990) reafirma la importancia del modelaje para el cambio de conductas en los menores de edad estoy siempre y cuando exista una motivación dada por el investigador a partir de componentes psicológicos, motores y fisiológicos.

La presente investigación también está relacionada con la teoría que sustentada por Lev Vygotsky (1995) quien señala que el desarrollo del intelecto del ser humano está relacionado enteramente con el medio en el que está imbuido el individuo, considera que el desarrollo de las funciones psíquicas de nivel superior se presentan en el en el plano social y después de manera personal y esta se llega a internalizar cuando es efectiva la transferencia, cuando se adquiere nuevos conocimientos o se internaliza la adquisición patrones de la cultura gracias a la interacción donde se realiza el suceso.

De la misma forma el postulado sociocultural indica que el desarrollo cognoscitivo se

arraiga mediante interacción social y es expresado a través del desarrollo del lenguaje. Destacó el papel decisivo que juega el adulto de frente al niño como el de los niños más adelantados que en su medida apoyan a alcanzar el grado de comprensión que necesita el individuo que forma parte del grupo para salir avanti y resolver cualquier tipo de problema o conflicto.

El citado autor en relación a la Teoría del Aprendizaje Sociocultural de Vygotsky (1995) precisa que el dialogo es la puerta abierta para el trabajo cooperativo entre los estudiantes de edad pre escolar y las interacciones con las docentes y comunidad, por intermedio de estas interacciones se procede a intercambiar costumbres ideales que conllevaran al conocimiento de culturas diversas que guarda cada comunidad.

Minedu (2010). Señala la convivencia dentro de la escuela como la interacción existente todos sus integrantes, pues gracias a las interacciones antes mencionadas se observan avances significativos en el desarrollo ético, social, afectivo y cognitivo de las o las menores estudiantes. Según Ortega (2003) Convivencia es la acción de convivir con otros individuos, en ese compartir se realizan diversas actividades, fluye la comunicación y el dialogo bajo la estructura de normas y convencionalismos que se basan en el respeto entre individuos, la comprensión y la reciprocidad ética y Fierros (2013) dice que para fortalecer la democracia en la convivencia se debe recurrir al uso de la empatía y la solidaridad, realizar esta acción nos permitirá en su momento tener diversos puntos de vista, lo que accederá a dar paso al proceso de análisis para resolver cualquier tipo de conflicto e identificar factores que puedan desarrollar una convivencia democrática como son el de consensuar normas de manera participativa basadas en pilares éticos, donde la puesta en práctica recaída en todos los participantes de la comunidad, del mismo modo generar escuelas inclusivas donde se unan una educación emocional, moral y académica, así mismo es necesario fortalecer a los docentes en el uso de métodos para resolver conflictos mediante la mediación y el arbitraje por ello es necesario la consulta y participación de las familias en decisiones que conlleven al desarrollo de la convivencia democrática de la escuela.

Para Maldonado (2004). El convivir en grupo es el resultado de diversas interacciones entre integrantes de una comunidad escolar, independientemente de las acciones o roles que cada uno cumpla. De allí que todos son gestores no sólo partícipes de la convivencia determinando entonces que este actuar colectivo y dinámico construye aportes que son

modificados conforme cambian las interacciones entre los actores en relación a los espacios y los tiempos, sin excepción y según el Diario el Peruano (2018) en sus normas establece que la convivencia escolar se pone en práctica mediante la interacción de los individuos en una comunidad escolar, relación que se va edificando de manera responsable diariamente, teniendo en cuenta los aportes colectivos democráticos, pues gracias a ella surgen en el grupo el respeto hacia la diversidad, la armonía y la convivencia pacífica, que en su momento aportará a la evolución de los agentes educativos, es necesario clarificar que la Convivencia Escolar es importante para la formación del futuro ciudadano, convirtiéndola en una experiencia que permite el accionar de los individuos, los cuales evidenciarán sus acciones, actitudes la toma de decisiones y los valores y por ello es interesante observar cómo se relacionan los integrantes de una comunidad educativa porque gracias a esas interacciones se puede determinar la calidad de las relaciones humanas en la escuela.

En ese sentido, la convivencia permite la construcción de vínculos seguros, al destierro de cualquier tipo de violencia y discriminación, y asumir compromisos donde están insertas la responsabilidad, la solidaridad y la justicia. Principios que son innatos en un ser humano que generan actuar de forma democrática y pacífica, donde las dimensiones relacionadas con el afecto, comportamiento y los conocimientos que permitirán la integridad del individuo.

Ahora se pregunta si todos nosotros sabemos ¿Cómo se aprender a convivir en un contexto se aprende la convivencia? Para ello Lanni (2003), señala que educarse para vivir en los internos y externos de una institución educativa, contribuirá a la construcción y constitución de la convivencia democrática. Paz (2004) describe que el individuo aprenda a convivir debe de cumplir ciertos requisitos como son no agredir a sus pares, debido a que es innato en el ser humano defenderse y atacar si es necesario para sobrevivir, por lo mismo debe aprender a respetar a los miembros de su propio género, es decir revertir esa fuerza en prodigar amor y armonía en el grupo. Para la UNESCO (2008). El aprender a vivir juntos, es ser partícipe de un compromiso mutuo de los integrantes que conforman una comunidad, es por ello que las escuelas son catalogadas como columnas que sustentan el valor de la democracia que debe ser fortalecida desde pequeños, ya que, si se pone en práctica el hecho de respetarse y convivir en grupo, más adelante al crecer sabrán conducirse y autogobernarse y ser partícipes de gobiernos de la comunidad a la cual el individuo pertenece.

Aprende a dialogar genera reconocimiento de uno mismo y aprender a reconocer al par, el dialogo permite a los seres humanos conocerse y hacer amistades. La convivencia en la sociedad necesita que el ser humano aprenda a dialogar pues mediante ello somos escuchados, expresamos diversos temas desde el cómo es uno, nuestros gustos, posibilitando así el camino de la comprensión, permitirá a los individuos coincidir temas en algunos temas que son de interés, del mismo modo discutir de manera alturada permitiendo al individuo que mantiene el dialogo a expresar sus ideales, conocimientos, mensajes, propiciando tratos igualitarios que permitan ser parte de un medio de manera asertiva en donde los seres humanos se desenvuelvan en ámbitos donde hagan uso del dialogo y la comunicación para aprender a convivir con sus pares. Del mismo modo aprender a interactuar es importante para las relaciones sociales.

Debido a que somos seres individuales que aprendemos a relacionarnos, este necesita la adquisición de conductas permite que el ser humano se acerque al otro guardando algunas reglas básicas como es el saludar y ser cortés, comunicarse reconocer el sentir, mensajes del otro y viceversa, aprender a compartir espacios comunes aceptando el que no se encuentran solos y que es necesario ser parte de los acuerdos que les haga feliz y resolver no estar de acuerdo si es necesario sin que el par rompa la convivencia con nosotros. También el aprender a cuidar su salud y asegurarse socialmente, entendiendo que la salud es espiritual y corporal se construye mediante su actuar a través del comportamiento, por ellos cuidarse engloba ser partícipe de buscar o generar las condiciones como son el vivir en un ambiente acondicionado, saber cómo nutrirse, cuidar su cuerpo, buscar un trabajo que le genere rentabilidad y sepa cómo distraerse de manera sana cuando es necesario, aprender a convivir socialmente requerirá del compromiso frente al cuidado del medio donde vive que incluye tanto los elementos propios del planeta y las riquezas que están unidas a ella asumiéndose hijo de la naturaleza, es decir implica entender que nuestra vida está ligada a la vida que del planeta emerge.

Las dimensiones de la convivencia en el aula están relacionadas a la convivencia dentro de la escuela pues Albuera (2006), Aprender a convivir y a vivir en la escuela permite al estudiante tener la oportunidad de aprender a resolver situaciones diversas en el quehacer diario, porque a través de ello se promueve, propaga o evita situaciones conflictivas, ya que permitirá las interacciones con sus compañeros que en su momento le dará el paso a aprender a coordinar, comunicarse y a trabajar de manera colectiva con todos los integrantes del grupo o aula.

Otero (2009) (cita en Martínez y Moncada, 2012), sostiene que educar permite enseñar a los individuos a hacerse consciente de sus derechos y deberes, por ello se fundamenta en cursar una convivencia basada en la democracia, en el respeto hacia la libertad que tienen los semejantes y saber utilizar nuestra propia libertad con responsabilidad., esto conllevaría a desarrollar acciones positivas como el ser un compañero leal, comprensivo y en el momento adecuado hacer uso de la posibilidad de resolver conflictos que se presenten. Por ello es importante hacer uso del salón de clase como inicio de la gestión con vivencial. También se sabe que la convivencia genera vínculos entre los miembros de una comunidad mediante la vinculación existente se llevan a cabo procesos como son las interacciones el manejo de las emociones, los valores, conductas etc.

Delors (1997) precisa que el ser humano debe en primera instancia aprender a relacionarse o aprender a vivir juntos, porque gracias a ellos podrá en su momento comprender a otros gracias a ellos sabrá respetar los puntos de vista es de los miembros de la comunidad, se sentirá parte del grupo aportando a la realización de proyectos comunes preparándose actuar de manera mancomunada para solucionar conflictos. Segura (2007) dice que aprender a cumplir normas le permite al individuo ser consciente de que los acuerdos tomados se deben de cumplir que para que las normas de convivencia se ejecuten implican convivir en un ambiente de armonía libre de violencia de cualquier índole.

Compartimos también que los Indicadores de convivencia en el contexto escolar según Pérez, M. y Bravo (2006) los actores educativos deben involucrarse de manera responsable en el proceso de convivencia, pues de ellos depende mediar para que los aprendizajes se desarrollen y del mismo modo surja un crecimiento integral y armonioso en el estudiante. y aprender a vivir y a convivir en grupo, en camaradería, cooperar, ser participe de diálogos asertivos que causen efectos positivos, cumplimiento de acuerdos y asumirlos entre todos, hacer uso del ejercicio de valores, respeto por el bien común, autoestima y amor hacia el par, el ser empáticos, y el desarrollo de un positivo auto concepto son algunos indicadores del fortalecimiento de la convivencia en la escuela

Para poder brindar el sustento teórico recurriremos a las variables de trabajo dentro de ellos encontramos a los Juegos tradicionales, porque donde volteemos a ver sea cual sea la razón todos los niños que pueblan el mundo juegan, siendo una actividad importante en su existencia que podría indicar que desarrollo natural del niño lo acompaña como la razón de ser de la infancia, vital; para la constitución armoniosa de un individuo

surgiendo así un equilibrio que dará paso al Juego porque está unido al crecimiento del niño, los juegos forman parte de las raíces de cada uno de los pueblos, de su cultura, ligada profundamente a las características propias y sociales, las cuales son practicadas y estimuladas por todos los actores de la comunidad, el juego de los infantes, teniendo en cuenta tradiciones y sus normas, se convierte en un verdadero espejo de la sociedad, es decir a través del conocimiento de la historia del juego se puede tener una idea del pasado y presente de los pueblos pues cada uno de ellos concibe su propio patrimonio lúdico.

El juego tradicional es denominado popular puesto que fluye de nuestros pueblos teniendo sus propias características Méndez y Fernández (2011, p.58) comparte sus ideas indicando que el juego está ligado a la historia a las actividades de nuestros antepasados, por ello es necesario que los estudiantes en edades tempranas conozcan sus orígenes que luego más tarde los llevarán a valorar sus tradiciones. Por ello La Vega (2000) dice que el juego tradicional parte de una acción individual para luego pasar a ser compartida con nuestros pares y luego insertarla en el grupo, lo cual nos permitirá compartir objetivos e ir magnificando la relación con los demás integrantes.

Jiménez (2009), dice que el juego nos permite abrir las posibilidades de interactuar y relacionarnos con nuestros pares y personas adultas en este punto se pone de manifiesto el uso de las normas y de las reglas. A través del juego los niños pueden establecer relaciones con sus iguales y adultos, lo que favorece la comprensión por parte de los niños de una serie de normas y reglas en torno a los juegos, a la vez que les permite aprender los roles propios de la sociedad. - Por otro lado, este autor señala la vinculación existente entre el juego como actividad de aprendizaje y diversión, con la supervivencia y el trabajo, como elementos de gran importancia para todas las sociedades.

Y tal como señala Yagüe (2002) inicialmente a los juegos se les asignaba un carácter ritual y religioso, por otro lado, se les consideraba como un medio de aprendizaje para la supervivencia de las propias comunidades prehistóricas. Es decir, podemos determinar que el juego además es una de las actividades educativas primordiales, formando parte indispensable de la gestión de aprendizajes en la escuela, del mismo modo debería trascender a la misma comunidad, pero muchas veces es olvidado por quien la origina. Pues sin darse cuenta el docente desconoce el efecto que causa el juego pues a través de él se tiene la oportunidad de conocer mejor al niño y permite a través de su aplicación y uso el mejorar e innovar estrategias pedagógicas. Ya que actualmente las bases de la

educación inicial se centran en principios denominados Principios que orientan el nivel inicial MINEDU (2017) quien abanderó el Principio de juego libre: definiendo que jugar es una actividad libre y fundamentalmente placentera, que nunca debe ser impuesta o dirigida por actores externos. Ella dará pie al niño, que, de manera natural, aprenda a tomar sus propias decisiones, asuma sus propios roles, de manera colaborativa establezca reglas y sobre todo pueda negociar en función de las diferentes situaciones que se le presenten. Es decir que centrará y permitirá la movilización de distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas.

El juego tiene una función psicológica teórica por ello Caillois. (1958) la determinó como un acto libre espontáneo, que se basa en reglas, pero del mismo modo la observa como insegura, que no expresa ningún tipo de productividad pero que aun así se encuentra que ligada a la vida cotidiana (pp. 42-43). Es ahí donde recurrimos a entidades que aportan a la presente investigación como es la Unesco (1980) quien basados en estudios determina enfoques psicológicos relacionados al desarrollo del juego y su evolución individual del niño. Aunado a esto Bett (1926) en el libro "The Games of children" indica que los juegos resurgen de manera involuntaria, instintiva y vital en el ser humano, aunque en el camino para algunos pierde su significatividad pero que para otros es una actividad que funciona como medio de relajación donde se hace uso del excedente de energía las cuales se usan en diversas actividades externas. Bajo esta investigación se observan la existencia de dos teorías en las que se basa el estudio de investigación:

Además, Piaget (1982) quien ve al juego como medio de expresión resaltando el papel que cumple en el desarrollo del niño, indiferenciando sus acciones en cada una de las etapas de desarrollo cognitivo, observándose la vinculación del juego, aun cuando se diferencien las sociedades y los individuos, a otro estas sufren cambios de acuerdo a la edad del niño. El juego es un aporte significativo que favorece la evolución cerebral del estudiante. El aporte de Piaget propuso en su teoría que la inteligencia se desarrolla a través de las estructuras nerviosas las cuales responde a leyes del desarrollo cognitivo. Al respecto Piaget señala que la inteligencia es un proceso interno que enlaza la afectividad la vida social juego y valores, según su estudio la inteligencia es el resultado de la actividad que cada individuo practica sobre el entorno y sobre sí mismo a través de la evolución del aprendizaje mediante la asimilación, organización adaptación y equilibrio. Para Piaget (1986) el juego cumple un papel central, vinculando a la capacidad de interpretar. Asume la existencia de ciertas características que están ligadas al desarrollo del infante, la

percepción, actividades motrices, los sentimientos y la inteligencia, determinando su integración en las áreas del desarrollo.

Al respecto la investigación realizada abarca la observación del niño durante el segundo estadio en el ciclo II del nivel de educación inicial Período de pensamiento pre operacional período que se ubica entre los 2 a los 7 años, paso donde se fortalece el lenguaje, como características observables de la evolución del pensamiento, las respuestas a través de las acciones que realiza el niño en la sociedad unida a estas carteristas el lenguaje para la teoría de Piaget juega un papel preponderante en las actividades de juego a través del juego simbólico, a través del niño puede dialogar, jugar y producir situaciones vivenciales que le ayudaran a ganar experiencia y adquiera nuevos conocimientos, es ahí cuando este contribuirá a la asimilación y acomodación de lo aprendido o vivido transformadora y transportándola. Piaget señala que el juego tiene 3 estructuras en relación al juego: el juego es simple, el juego simbólico y el juego reglado.

Vigotsky (1924), para el estudioso el juego surge aparece como una necesidad del individuo de interactuar con el contexto que lo rodea. El juego surge de sociedad, y a través de él se presentan situaciones entre las que se interacciona con otros mediante con el apoyo y colaboración, en esta etapa se observa el juego simbólico, se adquieren roles, se transforman o toman vida los objetos con significado propio juega un papel muy importante la imaginación.

Por ello se sustenta que el juego es importante en el proceso de concreción del desarrollo de la persona y sobre todo en el desarrollo de la inteligencia, importante en las acciones del niño. Pero también es necesario indicar que también está en relación a las acciones del niño y viceversa como individuo y como miembro activo de la comunidad.

Huizinga (1957) comparte que el juego es la base de las culturas fuera cual fuera el contexto, a firmando que se puede visualizar su aparición desde el nacimiento de toda institución sociales, social, aun mas se puede decir que es madre de las estrategias aplicadas en la guerra, en los procesos comerciales, cuyo elemento lúdico siempre es evidente. También se sabe que el juego aporta al desarrollo del arte pues si lo visualizamos de esa forma podríamos afirmar que el juego aporta la parte creadora mostrando muchas afinidades con el arte. Por ello el juego tiene diversos conceptos según sus diferentes investigadores quienes han determinado desde su propia percepción en que “El juego es fuente de gozo, ya que mediante su realización o práctica los niños llegan al mayor nivel

de satisfacción por haber cumplido sus metas.

Calero (1999). Coincide con Piaget, mencionando que el juego es: como finalidad el, logro del equilibrio psíquico madurativo como neuro motriz y social de un individuo por ello es necesario que ejecute esta actividad en la etapa pre escolar.

Es decir que mediante la participación activa en el juego se inicia el progreso y desarrollo de las capacidades cognitivas. Para Paz. (1997). El juego no se puede definir desde el exterior de una persona debido a que es algo intrínseco en el individuo. Entonces en el presente estudio de investigación se define al juego como la actividad, socializadora motivadora creativa, participativa, mediante la cual el niño desarrolla capacidades para aprender. La institución educativa al acercarse a los juegos tradicionales pretende relacionar a los niños con su entorno acercándolos a su cultura valorando las costumbres tradiciones. Es importante reconocer que pese al tiempo y tipo de juegos que fueron parte de una generación se han mantenido y son siempre capaces de divertir a generaciones distintas.

Lara (2006) menciona que los juegos tradicionales se encuentran arraigados dentro de las costumbres del grupo social conservando sus reglas y que fueron transmitidos de unos a otros a través de la oralidad.

También Maestro (2005). Expresa que los juegos tradicionales son una forma de aprender a integrarse y de desarrollar habilidades de toda índole que forman parte de la vida de una persona siendo esta parte de la expresión de la cultura socio cultural de donde emerge cada individuo no obstante también puede pasar por un proceso de adaptación dentro de un nuevo contexto.

Es por ello que los juegos se clasifican en Juego sensorio motor según Lezama (2011) quien dice que el niño al jugar repite ejercicios de movimiento o desplazamiento que en su momento les causa placer, por lo general por tener finales felices debido a que se da cuenta que gracias a sus acciones se llegó a buen término en el juego se denominan reacciones primarias y secundarias, cuando se les brinda espacios nuevos la exploración es más placentera se realizan hay los juegos motores y simbólicos, y la edad cronológica, pasando el accionar del juego simbólico simple a uno más complejo, aparece el juego de reglas en la que se debe realizar una serie de normas acordadas por el grupo, a partir del inicio de la escolaridad y hasta los doce cuando tienen mayor dominio, luego encontramos a los Juegos Físicos según Mora (2013) Estas actividades están compuestas por

movimientos diversos permiten desarrollar en el niños capacidades físicas y sobre todo les gusta ponerse a prueba y competir consigo mismo, nos habla de la existencia de los juegos que desarrollan la motricidad fina, movimientos que se realizan con apoyo de los músculos y dedos de la mano llamados manipulativos. Esta motricidad es decisiva antes de aprender a escribir; para concluir los juegos educativos los cuales permiten desarrollar procesos cognitivos: atención, la memoria y orientación espacialmente otros.

En la actualidad, se observa que los estudiantes, están más al pendiente de la televisión y la computadora siendo objetos de violencia por parte de sus padres al no ser involucrados en la toma de acuerdos familiares, o son bombardeados de alguna otra forma de situaciones de violencia, donde las normas y las reglas de vida en común se han perdido. Situaciones que les resultan bastante divertidas y entretenidas, donde la vida muchas veces ya no vale nada. Pero esta situación se observa que los niños, no establezcan relaciones con su grupo básico familia etc., esto lleva en algunos casos que no sepan convivir con sus pares lo que luego acarrea situaciones de violencia o de no saber resolver situaciones de conflicto, es por ello que no adquieren las habilidades blandas presentan problemas de integración con sus pares dentro del grupo donde se desenvuelven.

Es por ello que partiendo de esta realidad se opta por cuestionarnos si la intervención de la educadora aplicando sus labores o actividades diarias repercute en la mejora de este problema cuestionando **¿En qué medida la aplicación del programa juegos tradicionales mejora la convivencia escolar de los estudiantes en las instituciones de educación inicial – El Porvenir 2019?**

El presente trabajo se justifica indicando que se parte de la observación y estudio sobre los diversos conflictos existentes en las relaciones entre los seres humanos en diversos ámbitos la comunidad, el trabajo, la escuela y la familia. Los conflictos y enfrentamientos entre grupos que llevan a tener como resultado violencia y destrucción del propio ser humano y del contexto anulando así la gestión de la convivencia, que involucra la integridad tanto psicológica como corporal de todos los seres humanos.

Y sabiendo que la escuela es el ámbito donde convergen diversos actores como son la comunidad los padres, los docentes y los niños, es necesario que se reconozca el problema que llevara a buscar soluciones futuras, partiendo de la importancia debida de asumir la búsqueda de la armonía y generación de un buen clima en las escuelas.

A sí mismo el Ministerio de educación de Chile (2010) nos define que las relaciones entre

los miembros de la comunidad educativa marcan significativamente la formación de los educandos en todas las áreas del desarrollo de los mismos y conociendo que los Juegos tradicionales según Loza (2003) es una actividad popular practicada por la masa sin ser obligatoriamente tradicional, arraigado a la cultura u optada por una región determinada, la cual conserva sus normas o reglas originales, transmitida de padres a hijos.

Es por ello que es necesario optar por la aplicación de un programa de juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 119 “Luis Felipe de Las Casas” – El Porvenir 2019.

La investigación tiene **relevancia** porque día a día se observa el alto grado de agresividad existente entre los miembros de las familias y la sociedad, que es llevado a las aulas por los alumnos mostrándose en sus conductas y actitudes cuando inter actúan con sus compañeros y adultos que se encuentran a su alrededor, preocupación que motivo proponer un estudio y la aplicación de un programa de juegos tradicionales para mejorar la convivencia dentro y fuera de la escuela.

También tiene **relevancia social** porque permitirá a los profesores, padres de familia y miembros de la comunidad conocer los beneficios de una buena convivencia a través de estrategias lúdicas a partir de juegos tradicionales aplicados en pre escolares, porque actualmente las instituciones educativas se encuentra en un proceso de reorganización donde a la larga se debe obtener como resultado promover ambientes y entornos saludables para una sana convivencia y una buena comunicación, a partir del diálogo, disminuyendo la discusión y genere desaparezca la sumisión el acatamiento, y favorezca el análisis y la reflexión sobre las acciones violentas. Investigación que futuramente servirá de contribución en la mejor marcha de las instituciones educativas que en la actualidad se desenvuelven en un ámbito para ayudar al logro de compromisos de gestión escolar.

Del mismo modo la investigación es **conveniente** porque permitirá a otras personas informarse acerca de la importancia generar una convivencia escolar eficaz para tener éxito en la vida personal y comunitaria, teniendo implicancias practicas debido a que servirá como referente para otras comunidades educativas, y público en general, en experimentar la aplicación de un programa de Juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar pues beneficiara a un promedio de 25 niños de I.E. del nivel inicial, siendo la bases para investigaciones futuras y para culminar la justificación tiene

relevancia teórica, porque es un referente para estudiosos e interesados en determinar el aporte que generara el desarrollo de Programa de Juegos tradicionales en la mejora de la convivencia, pues servirá puesto que actualmente hay escasa teoría, sobre todo en el ámbito local., debido a que el sustento está fundamentado en la aplicación de la teoría de Piaget.

Con respecto al aspecto metodológico, se emplea un procedimiento de análisis de información cuantitativa con sustento teórico, y que resulta ser bastante práctico, sistemático y efectivo para lograr la interpretación de la información obtenida. Por ello la presente investigación será aplicada en las aulas de 4 años “Luis Felipe de las casas” a través de un Programa en la que se propone a los Juegos tradicionales en la mejora de la Convivencia debido que al aplicar el programa se propone el uso del juego como estrategia motivadora y significativa para el niño, buscando que al aplicarlas en el contexto social los niños aprenda a vivir y convivir con otros seres integrantes de la comunidad, valiéndonos del juego fundamento propuesto por Calero (1999) quien se basa en los postulado de Jean Piaget (1982 p.26), en sus investigaciones, mencionando que el juego es: "Una finalidad sin fin, siendo el mejor elemento de equilibrio psíquico y maduración neuro motriz y psicosocial, ayudando a una mejorar la conciencia social en el niño por ello en la etapa preescolar es importante esta actividad y es el recreo en donde debe iniciarse” en función al aspecto epistemológico la investigación permite hacer uso de modo crítico y reflexivo, sobre de fenómenos o situaciones de estudio, permitiendo desarrollar habilidades, facultades y capacidades a las docentes del nivel inicial dentro y fuera de las aulas, quienes a través de la investigación se servirán de un programa de mejora de la convivencia partiendo del uso de los juegos tradicionales originarios de nuestras propias costumbres, permitiendo valorarlas dándoles el sentido de recursos innovadores proyectándolas de generación en generación como estrategia para el cambio de conductas positivas y gestión de la convivencia entre los actores de las comunidades.

El objetivo general parte de la investigación es demostrar que la aplicación del Programa de Juegos tradicionales es mejorar significativamente la Convivencia Escolar de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Luis Felipe de las Casas”, El Porvenir, 2019, presentándose los siguientes objetivos específicos como son validar la eficiencia y eficacia, Establecer si el programa de juegos tradicionales, mejora significativamente la dimensión aprender a convivir en la mejora de la convivencia escolar, Identificar, si el programa de juegos tradicionales, mejora significativamente la

dimensión aprender a relacionarse e Identificar si el Programa de juegos tradicionales mejora significativamente la dimensión aprender a cumplir normas para la mejora de la convivencia escolar de los estudiantes de 4 años de la Instituciones Educativas de Inicial Luis Felipe de las Casas El Porvenir, 2019.

La hipótesis general planteada para el siguiente trabajo se determina de la siguiente manera: La aplicación del Programa de Juegos tradicionales, mejora significativamente la Convivencia Escolar de los estudiantes de 4 años de la Instituciones Educativas de Inicial Luis Felipe de las Casas, El Porvenir, 2019.

Las hipótesis específicas consideradas son : La aplicación del programa de juegos tradicionales, mejora significativamente la dimensión aprender a convivir en la convivencia escolar de los estudiantes de 4 años de la Instituciones Educativas de Inicial Luis Felipe de las Casas El Porvenir, 2019.

La aplicación del programa de juegos tradicionales, mejora significativamente la dimensión aprender a relacionarse en la convivencia escolar de los estudiantes de 4 años de la Instituciones Educativas de Inicial Luis Felipe de las Casas El Porvenir, 2019.

La aplicación de Programa de juegos tradicionales, mejora significativamente la dimensión aprender a cumplir acuerdos y normas en la convivencia escolar de los estudiantes de 4 años de la Instituciones Educativas de Inicial Luis Felipe de las Casas El Porvenir, 2019.

La hipótesis nula general es: La aplicación del Programa de Juegos tradicionales, no mejora significativamente la Convivencia Escolar de los estudiantes de 4 años de la Instituciones Educativas de Inicial Luis Felipe de las Casas El Porvenir 2019

Cada hipótesis específica cuenta con sus respectivas hipótesis nulas que a continuación se da a conocer:

La aplicación del programa de juegos tradicionales, no mejora significativamente la dimensión aprender a convivir en la convivencia escolar de los estudiantes de 4 años de la Instituciones Educativas de Inicial Luis Felipe de las Casas, El Porvenir 2019.

La aplicación del programa de juegos tradicionales, no mejora significativamente la dimensión aprender a relacionarse en la convivencia escolar de los estudiantes de 4 años de la Instituciones Educativas de Inicial Luis Felipe de las Casas - El Porvenir 2019.

La aplicación de Programa de juegos tradicionales, no mejora significativamente la

dimensión aprender a cumplir acuerdos y normas en la convivencia escolar de los estudiantes de 4 años de la Instituciones Educativas de Inicial “Luis Felipe de las Casas”, El Porvenir 2019.

II. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de Investigación

El presente trabajo tiene todas las características propias del diseño cuasi experimental, muy adecuado para la búsqueda de resultados cuantificables, en esta investigación se trabaja con grupos ya definidos o conformados donde se medirá a la variable independiente en los dos grupos tanto de control como experimental.

Fernández. y Baptista, (2014) Metodología que permitirá comprobar una hipótesis a través de métodos estadísticos. Con pre test y post test con grupos inalterados, como presenta en el esquema: p (123)

G.E = O1	X	O2
G.C = O3	-	O4

Dónde:

G.E: Grupo experimental

G.C: Grupo Control.

O1: El test que es tomado al grupo experimental antes de la aplicación del programa de juegos tradicionales.

X: Es el estímulo programa de juegos tradicionales

O 2: El post test que se aplica al grupo experimental después de la aplicación del programa de juegos tradicionales.

O 3: El pre test que se aplica al grupo control.

O 4: El post test que se aplica al grupo control.

2.2. Variables de Operacionalización:

Se visualizan las definiciones de tipo conceptual y operacional que tiene cada una de las variables de investigación.

CUADRO 1: Matriz de Variables

VARIABLE	DEFINICIÓN conceptual	DEFINICION Operacional	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable independiente Juegos Tradicionales	Loza (2003) define al juego tradicional como: aquel que ha sido transmitido de generación en generación con sus variantes de acuerdo a la región donde se desenvuelve el grupo social	Conjunto de actividades que tienen la finalidad de desarrollar la identidad, el respeto, la cooperación de los integrantes del grupo cuando se relacionan entre sí	- Motor	Juego de desplazamientos	Escala ordinal
				Imitación motora	
				Exploración de objetos	
			- Física	Caminar	
				Saltar	
				Trepar etc.	
	- Reglas	Juegos de reglas y acuerdos			
	- Manipulativos	Motricidad Fina			
	- Educativos	Juegos para desarrollar la atención la memoria. relación espacial			
	- Simbólico	Juegos simbólicos			
Variable dependiente Convivencia escolar	Mineduc (2010) La interrelación de los miembros de la comunidad educativa marca significativamente la formación de los alumnos en todas las áreas de desarrollo	Son las interacciones entre los miembros de una escuela en donde se busca desarrollar prácticas democráticas, partiendo de experiencias emocionales positivas, a través de la comunicación la tolerancia, en los niños de educación inicial evaluado partiendo de una guía de observación.	- Aprender a convivir	Interacción con los demás	Escala ordinal
				Comunicación	
				Confianza	
				Cooperación mutua	
			- Aprender a relacionarse	Habilidades Sociales	
				Pertinencia	
	- Aprender a cumplir normas	Respeto			
		Compromiso con la conservación			
		Manejo de conflictos			

Adaptación de las dimensiones de la variable dependiente de la tesis doctoral de Martínez & Moncada (2011), tesis: “Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Técnica N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”- Chimbote”

2.3. Población Muestra

Tamayo & Tamayo (1997), define a la población como un todo un fenómeno a estudiar donde los individuos que son parte de la población poseen una característica común, la cual es estudiada y da origen a los datos que generaran resultados.

De esta forma la población, para la investigación, estuvo conformada por 50 estudiantes de las secciones de 4 años de las Instituciones Educativas de Inicial “Luis Felipe de las Casas”, El Porvenir 2019, divididas en dos aulas de 4 años.

Tabla 1 *Distribución de los estudiantes que conforman la población de 4 años "Luis Felipe de Las Casas"*

Secciones	Sexo		No de Estudiantes
	M	F	
“amarilla”	13	12	25
“celeste”	17	8	25
TOTAL	30	20	50

Fuente: *Nómina de matrícula - Institución Educativa “Luis Felipe de Las Casas”.*

Muestreo

Se utilizó el muestreo no probabilístico, debido a que se basó principalmente en el juicio del investigador. Asimismo, la técnica empleada fue por conveniencia, pues permitió elegir a la muestra según la proximidad y acceso, según los intereses del investigador Otzen, y Manterola. (2013) Esta investigación se realizó con grupos intactos. Es decir, un grupo que recibirá la intervención y el otro no, que permitirá comparar los resultados, de esta forma se podría visualizar si hubo cambios.

Criterio de Selección

Se tuvo en cuenta para la presente investigación

- Alumnos que fueron matriculados en la edad antes mencionada en el presente año académico.

- El grupo de estudio estuvo integrado por los estudiantes que contaron con la aceptación y autorización verbal de sus padres.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1. Técnica

La observación: Sierra y Bravo (1984), la define como el reconocimiento y estudio puesto en marcha por el investigador quien hace uso de sus sentidos, con o sin de instrumentos con el fin de escudriñar las cosas hechos de interés para la comunidad, teniendo tal como son o tienen lugar espontáneamente.

2.4.2. Instrumento

Se usó para esta investigación un Test sobre gestión de convivencia escolar, como instrumento que permitió medir la variable Dependiente: Convivencia escolar en sus tres dimensiones: Aprender a convivir, aprender a relacionarse y aprender a cumplir normas y acuerdos.

Puesto que según (Ander, 1987p.p293-294) define al Test como el instrumento que se utiliza para realizar análisis y estudio que permitan apreciar una característica psicológica o el conjunto de la personalidad de un individuo. Mediante el test se organizaron los datos para describir el comportamiento en la dimensión que persigue en sus objetivos

Para ello el test estuvo compuesto por 27 ítems que indagan sobre la gestión de convivencia escolar de los estudiantes, la cual fue validada mediante la aplicación a estudiantes de 4 años de la I.E. N° 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” Palermo. La información que proporcione este test está distribuida en 3 dimensiones: Aprender a convivir, aprender a relacionarse y aprender a cumplir acuerdos normas.

El test aplicado fue un instrumento que sufrió adaptaciones requerida relacionándolas con las competencias del Programa curricular de educación Inicial 2016 y cuya fuente fue el trabajo doctoral de Martínez & Moncada (2011), tesis: “Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Técnica N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”-Chimbote”.

En la variable Independiente: se llevó a cabo el Programa de Juegos Tradicionales para mejorar la convivencia escolar mediante un programa se aplicándose 15 sesiones de aprendizaje iniciándose el 15 de agosto y culminando el 30 de octubre del 2019.

2.4.3. Validez del Instrumento

Según Rusque (2003, p.134) el validar un instrumento da la posibilidad de que el método del que se hizo uso para investigar responda las interrogantes planteadas. Es decir que para que un instrumento sea confiable y nos permita tomar la información en diferentes situaciones esta fiabilidad no se encuentra ligado al resultado más si al instrumento de medida y la técnica de observación eso quiere decir que los datos obtenidos son muy independientes del contexto o situaciones que se rodeen la investigación.

Por eso el instrumento fue sometido a las apreciaciones de 5 profesionales calificados pertenecientes al campo educativo que a través de juicios expertos emitieron sus apreciaciones o recomendaciones, quienes determinaron si en el instrumento tiene pertinencia, claridad y relevancia.

2.4.4. Confiabilidad del Instrumento

Para dar validez al instrumento se utilizó el método de consistencia Interna conocida como el Alfa de Cron Bach partiendo del hecho de que el instrumento a emplear mostrando confiabilidad obteniendo el coeficiente de alfa de Cron Bach es de 0.830 aproximadamente, los que nos permitió corroborar que los elementos son homogéneos y este test mide de forma consistente las dimensiones asumidas sobre convivencia escolar.

Para la validez de constructo se aplicó el método en el cual se encuentra el alfa de Cron Bach de las dimensiones respecto del total. El software estadístico SPSS 22 nos lo que nos indica que tiene una validez de constructo buena de 0.746.

2.5. Procedimiento

Esta investigación tiene una población de 50 niños de la I. Educativa de las aulas de 4 años. Luego se recurrió a tomar a toda la población intacta como base de la información debido a que los estudiantes sujetos de estudio, son alumnos del

jardín.

Este tipo de muestreo se da en el campo educativo (McMillan y Schumacher, 2001). Se tomaron a 25 niños (grupo experimental) recurriendo a estudiantes del aula celeste y 25 niños (grupo control) de 4 años del aula amarilla, estos alumnos se encontraron agrupados por secciones antes de iniciar el experimento es decir se experimentará con grupos intactos. La muestra cumplió con los siguientes criterios para su inclusión:

- El grupo experimental y control estará conformado por los estudiantes son alumnos de 4 años matriculados ya sea turno mañana y tarde.
- El grupo experimental y control estará conformado por niños y niñas.
- El grupo experimental y control fueron integrados por los estudiantes que contaron con la aceptación y autorización firmada por sus padres.

A ambos grupos se le aplicaron el Test para observar el nivel de gestión de la gestión de convivencia escolar compuesta por tres dimensiones, por la investigadora tomando como base trabajos previos de investigación realizada la cual fue adaptada y validada al nivel comprobándose su validez y consistencia de este instrumento.

El Test fue aplicado para responder a la variable dependiente Convivencia Escolar que tiene tres dimensiones: aprender a vivir, aprender a relacionarse con los demás aprender a cumplir normas y acuerdos, el que será aplicado por la investigadora.

Posteriormente después de la aplicación del programa se aplicó el pos test para luego realizar un análisis y comparación con el pre test.

En función de la Variable Independiente se aplicó El Programa plantea el uso de juegos tradicionales planteando estrategias metodológicas para alcanzar los objetivos esperados.

2.6. Método de análisis de datos

El presente estudio es cuantitativo, porque el tratamiento de la información es numérico, es decir la variable ha sido cuantificada; el diseño de investigación es cuasi experimental, con grupo experimental y grupo control, con pre y post prueba.

Para procesar, analizar y obtener resultados, que responden a los objetivos e

hipótesis planteadas en el estudio se procede a seleccionar y ejecutar el software SPSS 25 y el programa Excel de Microsoft office para crear la base de datos.

Asimismo, se utilizó la estadística descriptivamente mediante cuadros de doble frecuencia. Esta es una herramienta que permite sistematizar los resultados obtenidos cuantitativamente, ofreciendo una visión numérica (Roble Chauca, 1981), siendo apropiada para digitalizar toda la información recogida.

Si las variables no son normales se aplicarán pruebas no paramétricas:

- U de Mann – Whitney para muestras independientes.
- Wilcoxon, para muestras relacionadas.

La información se recogió por medio de los instrumentos. Luego, se elaboraron las tablas de base de datos para cada variable, se realizó el uso de frecuencias y de porcentajes en las tablas, seguido de su interpretación y sus respectivos gráficos.

2.7. Aspectos éticos

Los criterios que se aplicarán para el desarrollo de la investigación, será a través de la práctica de valores, estas son:

- Respetar los derechos del autor en cada citación.
- Citar respetando las normas APA, según lo considera la universidad.
- Confidencialidad de las personas que fueron parte de nuestra investigación.
- Verídicas gestiones Interinstitucionales con evidencias de documentos.
- Veracidad en la información.
- Originalidad del informe de tesis.

III. RESULTADOS

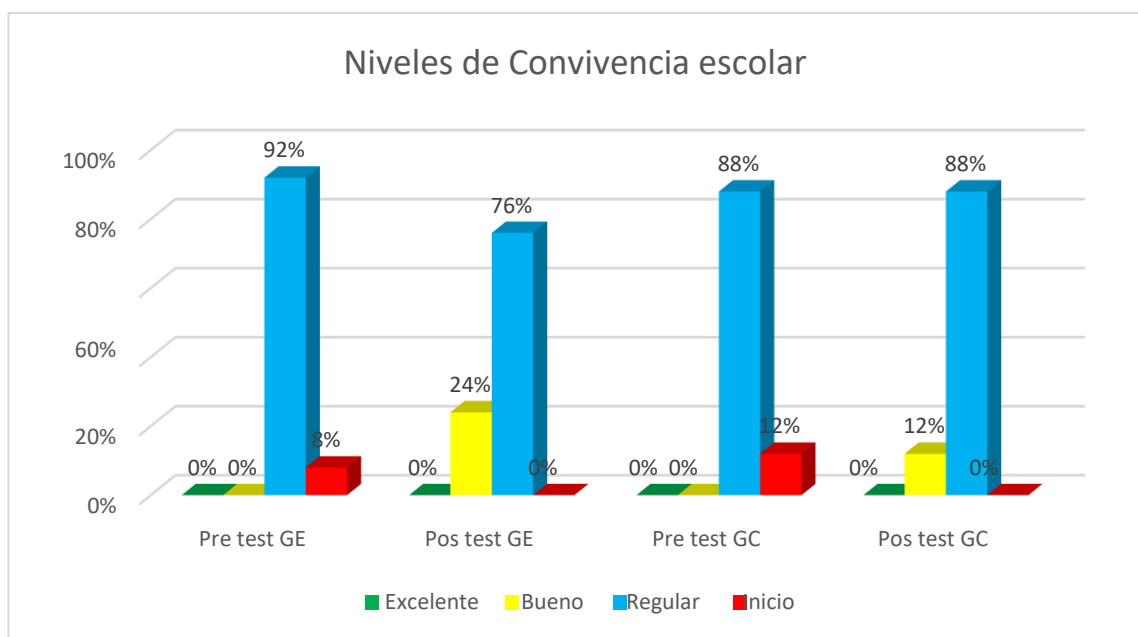
3.1. Descripción de resultados

A continuación, presentamos los resultados recogidos mediante el presente estudio de investigación, las cuales están acompañadas de tablas estadísticas con sus respectivos gráficos que permitan explicar y contrastar las hipótesis de trabajo.

Tabla 2: Niveles de la variable convivencia escolar en el pre test y pos test del grupo experimental y grupo control

Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Excelente	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno	0	0%	6	24%	0	0%	3	12%
Regular	23	92%	19	76%	22	88%	22	88%
Inicio	2	8%	0	0%	3	12%	0	0%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota. Elaborado a partir de la Base de datos de la aplicación test de Convivencia escolar



Figuras 1: Niveles de la variable convivencia escolar en el pre test y pos test del grupo experimental y control.

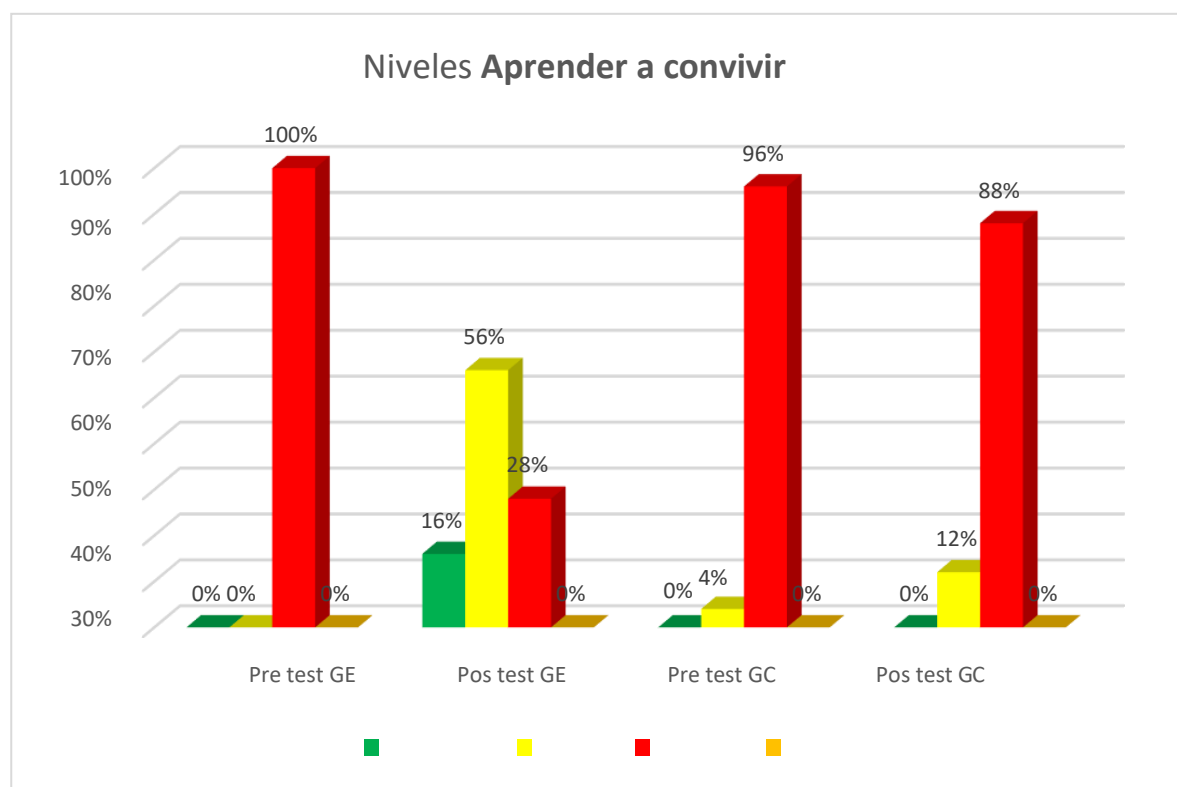
Interpretación

En los resultados obtenidos tal como lo muestra la Tabla 2 sobre la variable Convivencia escolar, se puede demostrar que antes de la aplicación del Programa de juegos tradicionales el grupo experimental y control tienen algunas diferencias. Puesto que el grupo control evidenció en los resultados de la aplicación del pre test, un nivel en regular con un 88%, mientras el grupo experimental, obtuvo un 92 %, en el nivel regular, los dos grupos obtuvieron 0% en nivel bueno, también obteniendo el 0% el nivel excelente en ambos grupos. Después de la aplicación del post test se llegó a determinar que el Programa de Juegos Tradicionales mejoro la convivencia escolar, apreciándose muestras muy diferentes, debido a que en el grupo control mantiene el 88 % en el nivel regular mientras no encontrándose ningún cambio, en el post test del experimental bajo a un 76 % en el nivel regular migrando en un 24 % en el nivel bueno al compararlo o al grupo control presentan el 12% en el nivel bueno.

Tabla 3: Niveles de la dimensión 1 aprender a convivir pre test y pos test del grupo experimental y grupo control

Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Excelente	0	0%	4	16%	0	0%	0	0%
Bueno	0	0%	14	56%	1	4%	3	12%
Regular	25	100%	7	28%	24	96%	22	88%
Inicio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota. Elaborado a partir de la Base de datos de la aplicación test de Aprender a convivir



Figuras 2: Niveles de la dimensión 1 aprender a convivir en el pre test y pos test del grupo experimental y control.

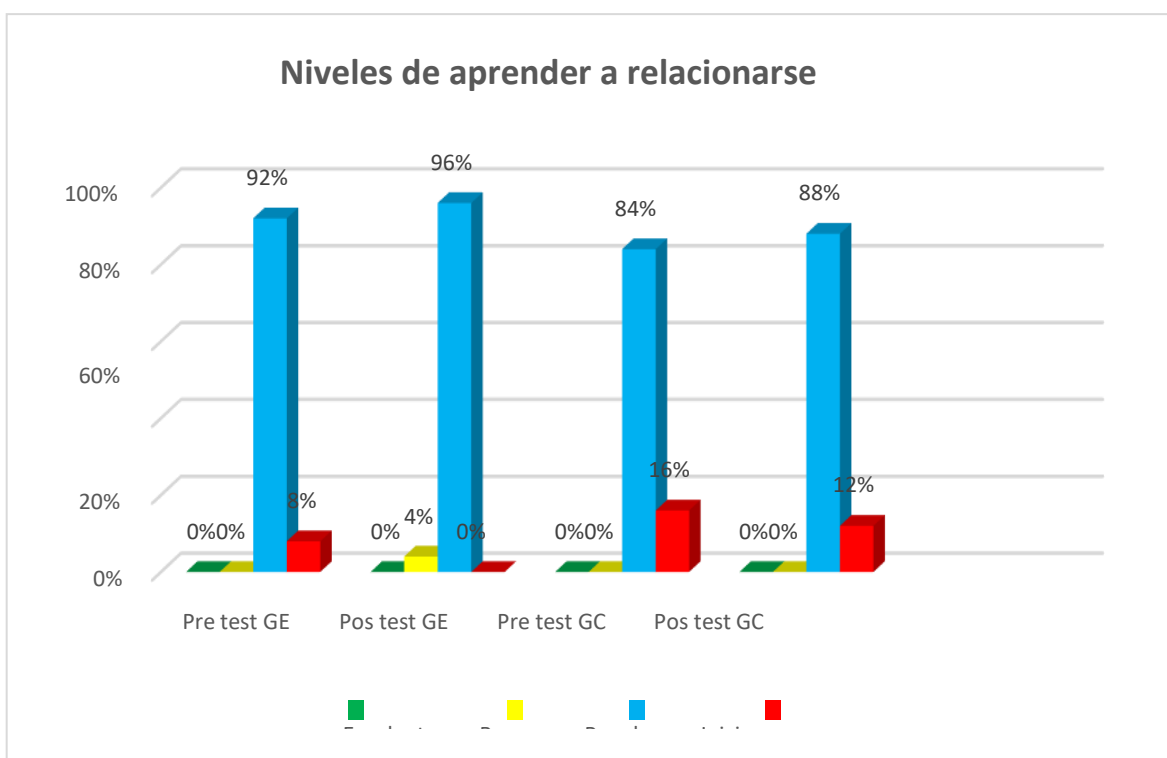
Interpretación

En la dimensión Aprender a convivir tal como se visualiza en la Tabla 2 en el pre test: que los estudiantes del grupo control y experimental evidenciaron, un nivel en inicio con un 0%, en el nivel bueno el grupo experimental obtuvo un 0% y el grupo control un 4%. Estos resultados demuestran en la fase de pre test, no existía diferencias significativas, después de la aplicación del Programa Juegos Tradicionales los resultados tanto para el grupo control como para el grupo experimental son muy desiguales ya que en el grupo control obtuvo 12% en el nivel de bueno, mientras que en el grupo experimental el 56% en el nivel bueno y en el nivel excelente el grupo control obtuvo un 0 % frente a un 56% en el nivel excelente. Por lo tanto, se puede concluir que el grupo control y experimental tienen diferencias significativas.

Tabla 4: Niveles de la dimensión 2 aprender a relacionarse pre test y os test del grupo experimental y grupo contro.

Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Excelente	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno	0	0%	1	4%	0	0%	0	0%
Regular	23	92%	24	96%	21	84%	22	88%
Inicio	2	8%	0	0%	4	16%	3	12%
TOTAL	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota. Elaborado a partir de la Base de datos de la aplicación test



Figuras 3: Niveles de la dimensión 2 aprender a relacionarse en el pre test y pos test del grupo experimental y control.

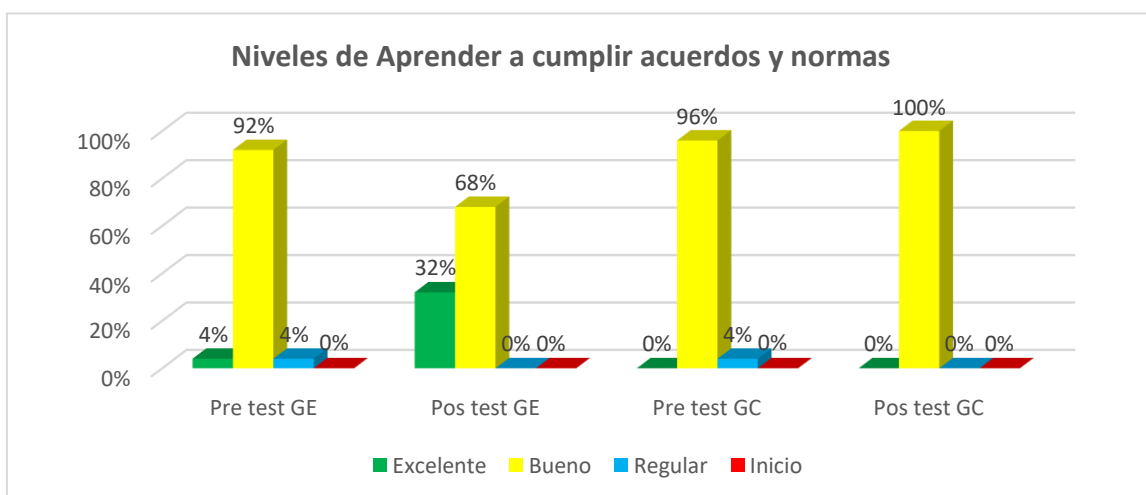
Interpretación

La dimensión aprender a relacionarse cómo se observa en la tabla 4, el grupo control y experimental evidenciaron en su resultado de la aplicación del test, un nivel bueno con un 0%, mientras el grupo experimental obtuvo un 0%, en el nivel regular un y 84 % el grupo control y grupo experimental 92% asumiendo que no existía mayores diferencias significativas en los niveles de aprender a relacionarse de los alumnos del grupo experimental y de control. Por lo tanto, evidencia una homogeneidad. Luego de aplicar el Programa se aprecia después del post test los datos recogidos en el nivel de aprender a relacionarse en los estudiantes de 4 años se muestran muy diferentes, ya que en el grupo control el 88% se ubicó en el nivel regular, en cambio en el grupo experimental el 96% de los estudiantes se encuentran en el nivel regular y en nivel bueno el 4% de los estudiantes. El grupo experimental, afirmando que el grupo experimental y control tienen diferencias significativas.

Tabla 5: Niveles de la dimensión 3 aprende a cumplir acuerdos y normas en el pre test y pos test del grupo experimental y grupo control.

Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Excelente	1	4%	8	32%	0	0%	0	0%
Bueno	23	92%	17	68%	24	96%	25	100%
Regular	1	4%	0	0%	1	4%	0	0%
Inicio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota. Elaborado a partir de la Base de datos de la aplicación test de Aprender a cumplir acuerdos y normas.



Figuras 4: Niveles de la dimensión 3 aprender a cumplir acuerdos y normas en el pre test y pos test del grupo experimental y grupo control.

Interpretación

Como se muestra en la tabla 5, el grupo control y experimental evidenciaron en los resultados del pre test, un nivel bueno de 96%, así como el grupo experimental, obtuvo un 92%, y en el nivel excelente 4% para el grupo experimental y 0% el grupo control afirmando que no existe mayores diferencias significativas. Por lo tanto, evidencia una homogeneidad en sus conocimientos en la fase de pre test.

Los resultados finales al término del programa de Juegos Tradicionales se aprecian el 100% se ubicó en el nivel bueno, en cambio en el grupo experimental el 68% de los estudiantes se encuentran en el nivel en bueno y en nivel excelente el 32% de los estudiantes. Afirmándose que el grupo experimental y control tienen diferencias significativas.

3.2. Prueba de Normalidad

Tabla 6: Prueba de Normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
preexp_VD	0.228	25	0.002	0.865	25	0.003
posexp_VD	0.254	25	0.000	0.826	25	0.001
precon_VD	0.216	25	0.004	0.908	25	0.028
poscon_VD	0.383	25	0.000	0.611	25	0.000
preexp_D1	0.382	25	0.000	0.773	25	0.000
posexp_D1	0.254	25	0.000	0.847	25	0.002
precon_D1	0.236	25	0.001	0.926	25	0.071
poscon_D1	0.180	25	0.037	0.958	25	0.375
preexp_D2	0.258	25	0.000	0.859	25	0.003
posexp_D2	0.232	25	0.001	0.874	25	0.005
precon_D2	0.275	25	0.000	0.853	25	0.002
poscon_D2	0.258	25	0.000	0.871	25	0.005
preexp_D3	0.239	25	0.001	0.790	25	0.000
posexp_D3	0.347	25	0.000	0.693	25	0.000
precon_D3	0.172	25	0.055	0.940	25	0.149
poscon_D3	0.170	25	0.060	0.919	25	0.048

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

La prueba de normalidad aplicada a la variable dependiente en donde se realiza el pre test y el post son normales por lo tanto el pre test y el post test del grupo experimental es normal aceptando de esta manera la hipótesis nula.

La significancia de esta prueba de normalidad con la que se realizaron la contrastación de las hipótesis la significancia es mayor que 0,05 en la Dimensión 1 y en la Dimensión 3 en el control en el pre test y pos test notándose que en su mayoría los valores tienen una distribución normal, en consecuencia, se puede afirmar que los grupos muestrales son muy parecidos al empezar el estudio.

3.3 Prueba de Hipótesis

3.3.1 Prueba de hipótesis general de la investigación.

Ho: El programa de Juegos Tradicionales no mejora la convivencia escolar en los estudiantes de 4 años de Educación Inicial, el Porvenir - 2019

Hi: El programa de Juegos Tradicionales mejora la convivencia escolar en los estudiantes de 4 años de edad de Educación Inicial, el Porvenir- 2019

Tabla 7: Prueba de Mann Whitney para comprobar preex-precon dimensión convivir

Estadísticos de prueba ^a	
	preexp_precon_ VD
U de Mann-Whitney	230,000
W de Wilcoxon	555,000
Z	-1,616
Sig. asintótica(bilateral)	,106

a. Variable de agrupación: VAR00018

Tabla 8: Prueba Mann Whitney para comparar posexp y poscon

Estadísticos de prueba ^a	
	posexp_poscon D3
U de Mann-Whitney	57,500
W de Wilcoxon	382,500
Z	-4,963
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: VAR00018

Tabla 9: Prueba de rangos con signo Wilcoxon preexp_DI_posexpDI

Estadísticos de prueba ^a	
	preexp_VD - posexp_VD 1
Z	-4,377^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Tabla 10: Prueba de muestras emparejadas

Estadísticos de prueba^a	
precon_VD poscon_VD	
Z	-2,820^b
Sig. asintótica(bilateral)	,005

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos

Interpretación:

Los resultados que se visualizan en la tabla 07 demuestran datos estadísticos del pre test de los dos grupos de estudio quienes muestran el nivel de significancia $p = 0,106$ mayor que $p = 0,05$ ($p > \alpha$), debido al dato presentado se determina que los estudiantes al iniciar el estudio tienen resultados semejantes en cuanto a la variable de estudio es decir que no se visualizan diferencias que sean significativas entre los dos grupos de estudio.

Del mismo modo al visualizar el post test: se observan resultados en la tabla 08 apreciándose datos estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia $p < 0.01$, rechazándose la hipótesis nula y aceptándose la hipótesis alternativa (H_i), determinando que el programa mejora la Convivencia escolar en los estudiantes de 4 años de Educación Inicial, El Porvenir – 2019.

3.3.2. Resultados de la dimensión aprender a convivir

Ho: El programa de Juegos Tradicionales no mejora significativamente la dimensión aprender a convivir en los estudiantes de 4 años de edad de Educación Inicial, El Porvenir 2019

Hi: El programa de Juegos tradicionales mejora significativamente la dimensión aprender a convivir en los estudiantes de 4 años de edad de Educación Inicial - El Porvenir 2019

Tabla 11: Prueba de Mann Whithney para comprar preexp_precon D2 _aprende a relacionarse

Estadísticos de prueba^a

preexp_precon_ D1

U de Mann-Whitney	235,500
W de Wilcoxon	560,500
Z	-1,543
Sig. asintótica(bilateral)	,123

Tabla12: Prueba de Mann Whitney para comparar posexp_poscon D2 aprender a relacionarse.

Estadísticos de prueba^a

posexp_poscon D 1

U de Mann-Whitney	46,500
W de Wilcoxon	371,500
Z	-5,188
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: VAR00018

Tabla 13: Prueba de rangos con signos Wilcoxon preexp_D2 _posexp.

Estadísticos de prueba^a

preexp_D1 - _posexp_D1

Z	-4,377 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Tabla 14: Prueba de rangos con signos Wilcoxon precon D2.

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas							
Media		Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (Bilateral)	
				Inferior	Superior				
Par 1	poscon_D1 - precon_D1	0.360	1.912	0.382	-0.429	1.149	0.941	24	0.356

Interpretación:

Los resultados encontrados en la tabla 11 en el pre test se distinguen los estadísticos de los grupos control y experimental, observándose el nivel de significancia $p = ,123$ en ambos grupos son mayores que $p = 0,05$ ($p > \alpha$), por lo tanto, se evidencia que los estudiantes al iniciar el estudio muestran resultados semejantes en referencia al nivel aprender a convivir, es decir, no hay diferencias significativas entre los grupos de estudio.

En el post test: de los resultados mostrados en la tabla 12 se distinguen los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia $p < 0.01$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa (H_i), confirmarse de este modo que: El programa mejora las habilidades para aprender a convivir en los estudiantes de 4 años de Educación Inicial, El Porvenir 2019.

3.3.3. Resultados de la dimensión aprender a relacionarse

Ho: El programa de Juegos Tradicionales no mejora significativamente la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes de 4 años de edad de Educación Inicial, El Porvenir 2019

Hi: El programa de Juegos tradicionales mejora significativamente la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes de 4 años de edad de Educación Inicial, El Porvenir 2019

Tabla 15: Prueba de rangos con signo Wilcoxon preexp_D2 posexp_D2

Estadísticos de prueba ^a	
preexp_posexp_D2	
U de Mann-Whitney	251,500
W de Wilcoxon	576,500
Z	-1,243
Sig. asintótica(bilateral)	.214

Variable de agrupación: VAR00018

Tabla 16: Prueba de Mann Whitney para comparar posexp_D2poscon-aprende a relacionares..

Estadísticos de prueba ^a	
posexp_poscon_D2	
U de Mann-Whitney	107,000
W de Wilcoxon	432,000
Z	-4,086
Sig. asintótica(bilateral)	.000

Variable de agrupación: VAR00018

Tabla 17: Prueba de rangos con signos de Wilcoxon preexpD2_posexp_D2

Estadísticos de prueba ^a	
posexp_D2	
Z	-3,804 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Tabla 18: prueba precon_D2 - poscon_D2 ¹

Estadísticos de prueba^a

precon_D2 –poscon D2

Z	-,173 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,862

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Interpretación:

A través de las evidencias visualizadas en la tabla 15 recogidas por intermedio del pre test determina que los resultados de los grupos de estudio, muestran el nivel de significancia $p = ,214$ mayor que $p = 0,05$ ($p > \alpha$), por lo tanto, se determina que al inicio del estudio realizado muestran resultados que son semejantes en referencia al nivel aprender a relacionarse, es decir no se encuentran diferencias significativas entre el grupo control y experimental.

Del mismo modo los resultados evidenciados mediante el post test: de los resultados mostrados en la tabla 16 se visualizan los datos los estadísticos de los grupos de estudio, mostrando el nivel de significancia $p < 0.01$, por lo tanto, a partir de la evidencia se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa (Hi), afirmándose de este modo que: El programa mejora la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes de 4 años de Educación Inicial, El Porvenir- 2019.

3.3.4. Resultados de la dimensión aprender a cumplir normas

Ho: El programa de Juegos Tradicionales no mejora significativamente la dimensión aprender a cumplir acuerdos y normas en los estudiantes de 4 años de edad de Educación Inicial, El Porvenir 2019.

Hi: El programa de Juegos tradicionales mejora significativamente la dimensión aprender a cumplir normas y acuerdos en los estudiantes de 4 años de edad de Educación Inicial - El Porvenir 2019.

Tabla 19: Prueba de Mann Whitney para comparar preexp-precon_VD3.

Estadísticos de prueba^a	
	preexp_preconD3
U de Mann-Whitney	18,000
W de Wilcoxon	343,000
Z	-5,762
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: VAR00018

Tabla 20: Prueba Mann Whiney para comparar posexp_poscon_VD3.

Estadísticos de prueba^a	
	posexp_poscon_D3
U de Mann-Whitney	,000
W de Wilcoxon	325,000
Z	-6,119
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: VAR00018

Tabla 21: Prueba de Wilcoxon para comparar preexp_VD3_posexp_VD3

Estadísticos de prueba

preexp_D3 - posexp_D3

Z	-4,390 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Tabla 22: Prueba de rangos con signos de Wilcoxon precon_VD3_posconDV3.

Estadísticos de prueba^a

precon_D3 - poscon_D3

Z	-,750 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,453

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Interpretación:

Según la tabla 19 se distingue el primer resultado de la aplicación del pre test: mostrándose en los estadísticos que los grupos de estudio, arrojan nivel de significancia $p < 0.01$ concluyendo que los estudiantes al inicio muestran resultados equivalentes en cuanto al nivel de la dimensión aprender a cumplir normas y acuerdos, es decir, no encontrándose diferencias significativas entre los dos grupos de estudio.

En el post test: de los resultados mostrados en la tabla 20 se distinguen los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia $p < 0.01$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa (Hi), afirmándose de este modo que: El programa enseña a cumplir acuerdos y normas en los estudiantes de 4 años de edad de Educación Inicial, El Porvenir - 2019.

IV. DISCUSIÓN

En los resultados al término de la aplicación de los Juegos Tradicionales se aprecia la mejora de la Convivencia Escolar de los estudiantes de 4 años de educación inicial se muestra al grupo control con el 12 % se ubicó en el nivel bueno. Poniendo atención en el grupo experimental se ve que el 24% de los estudiantes se encuentran en el nivel bueno, se afirma que los grupos de estudio tienen algunas diferencias y que en el caso del grupo experimental antes de la aplicación del programa fue de un 0% a mostrar avance después de la intervención del programa arrojando un 24 % en nivel bueno. Confirmándose el aporte significativo de la aplicación del programa debido a que influyo para que el grupo experimental mejore los niveles de desarrollo en las dimensiones aprender a convivir, aprender a relacionarse y aprender a cumplir normas y acuerdos, que recayeron en el actuar de los niños y niñas, descubriendo que el uso de juegos tradicionales, les permite desenvolverse relacionarse con los demás, comunicarse, aprender a cooperar en grupo, manejar habilidades sociales, respetarse, manejar de conflictos cuando interactuaban, reafirmando el aporte de Vygotsky (1978) cuando sostiene que es el propio niño es quien construye su aprendizaje teniendo en cuenta la influencia del entorno social por ello es necesario brindar condiciones para propiciar espacios de armonía, de paz, pues si no fuera así afectaría la convivencia entre los actores educativos debido a que si no se maneja de manera acertada la convivencia en la escuela no se ofrecerá la oportunidad de manejar conflictos de la manera más natural posible imposibilitando el resolver diferencias cuando estas se presenten.

Del mismo modo se fundamenta el proceso de desarrollo de la convivencia con el juego debido a que se necesita de la observación y el modelo de juego con reglas dado por la maestra , Piaget(1986) ve al juego como medio de expresión resaltando el papel cumple en el desarrollo del niño, indiferenciando sus acciones en cada una de las etapas de desarrollo cognitivo, observándose la vinculación del juego, aun cuando se diferencien las sociedades y los individuos, a otro estas sufren cambios de acuerdo a la edad del niño, porque son significativas para el niño ante el grupo. También Vygotsky (1924) relaciona que el juego es natural y está en relación al contexto de donde el ser humano es originario es decir que se origina a partir de las interacciones de los individuos del grupo de origen. Investigación que está en relación a los estudios realizados por Sepúlveda, Navarro, y Laguna (2015) en el estudio de investigación denominado “La lúdica estrategia

Pedagógica para fortalecer la convivencia escolar” aplicado a niños de edad escolar en donde obtuvo como resultado que el 95% de los niños a quien se les realizó preguntas sobre el juego, expresaron, que el juego fue una llave para aprender con gusto y mejorar la convivencia entre sus compañeros y que en su momento les permitió cambios de actitudes en búsqueda de la solución de conflictos que se les presentaban en el grupo, pues para ellos les era más fácil aprender divirtiéndose y fortalecer valores.

Se afirma que los juegos tradicionales desarrollan de manera significativa la convivencia entre los estudiantes de 4 años por que los resultados después de la aplicación del programa, demuestran las estadísticas del grupo estudiado, siendo el nivel de significancia $p < 0.01$, confirmándose de este modo que: se mejora la convivencia de los estudiantes de edad pre escolar, Basándome en estos resultados puedo reafirmar que teóricamente, se genera el desarrollo de la convivencia a través del juego pues Arango (2009) indica que el juego está relacionado a la convivencia, pues el juego es la principal acción mediante con la que el niños se relaciona en su vida mediante en la etapa pre escolar, indicando también que a través de él los niños pueden indagar, investigar observar y explorar todo lo relacionado en su medio y de esta forma libre y espontánea relacionan sus conocimientos previos con los que obtendrán van realizando su propio proceso de aprendizaje personal necesarios para su crecimiento, también afirma que el juego tiene una función educativa y mediante el se busca estimular el desarrollo intelectual permitiéndoles alcanzar juicios de valor, permitiéndoles resolver problemas pues podrá en práctica su creatividad, imaginación e inteligencia mediante ello ira descubriéndose así mismo, respondiendo a la diversidad de situaciones vivenciales reales que se le presenten, el juego contribuirá con el niño pues aprenderá a controlar su cuerpo, auto regular su energía física, coordinar sus movimientos e intenciones emocional, determinando que el juego es un escape admisible e innato en el niño, ventana que permite enunciar, permite a un niño actuar con responsabilidad, fomenta el desarrollo de la personalidad al incrementar confianza al actuar de manera individual o grupal a través de ello aportara tomando sus propias decisiones y pondrá en práctica la creación de reglas. Coincidiendo con el aporte de Robles y Zacarias (2017)

En su investigación experimental Juegos cooperativos aplicados en el nivel inicial quienes demostraron que los diversos tipos de juegos mejoran la convivencia en los niños y niñas investigación aplicada en el grupo de 5 años de las instituciones educativas de

inicial, red “kushi qaqla”, Huaraz, 2016. Cuyo trabajo permitió la mejora de las dimensiones aprender a convivir, aprender a relacionarse, aprender a cumplir normas en estudiantes del grupo experimental en comparación con los estudiantes del grupo control, el resultado permite inferir que los juegos ayudan a mejorar la convivencia escolar de los niños. Asimismo, los resultados sobre el promedio de los grupos Control y Experimental tenemos que en el grupo Experimental en el pre test el promedio fue de 23,61 y en pos test se incrementó a 27,32 encontrándose una diferencia positiva, de 3.71 en el Grupo control en el pretest fue de 22,54 y en el pos test de 22,82 cuya diferencia fue 0.28 esto indica que el crecimiento del grupo experimental fue superior al crecimiento apreciado en el grupo control.

En relación a la variable de la Convivencia escolar, dimensión aprender a convivir, los resultados finales del grupo control como para el grupo experimental son muy diferentes ya que en el grupo control obtuvo 0% en el nivel de inicio, mientras que en el grupo experimental el 56% de los estudiantes migraron al nivel bueno y el 36% en el nivel excelente. Por lo tanto, se puede concluir que a través del programa se mejoró la convivencia escolar en los estudiantes de Educación inicial, el resultado obtenido es fortalecido por la investigación de Otero (2009) quien compartió en el artículo la paz desde el aula, “Aprendiendo a convivir” en donde sostuvo que: la educación es el pilar que fortalece a las personas y les abre las ´puertas para aprender a hacerse responsables de sus deberes y a hacer uso de los derechos que los asisten, como integrantes de la sociedad, da pie a la persona de actuar democráticamente a actuar teniendo en cuenta la libertad de él y de sus pares pero con mucha responsabilidad, influyendo en la puesta en práctica de el compañerismo, la comprensión sobre el actuar de las personas que lo rodean, saber resolver situaciones de conflicto acudiendo a la armonía para poder alcanzar las metas personales y sociales, por ello es necesario brindar espacios como las aulas para poder luego aplicar lo aprendido fuera del ambiente escolar, la escuela permitirá proyectar en el ser humano el valor de ser partícipe de acciones como es el de las interacciones, el valor, diversos tipos de conductas , el papel que desempeña, el status y el saber manejar el poder.

En función de la dimensión aprender a relacionarse, presentándose que los resultados finales al término del programa de Juegos Tradicionales se muestran muy diferentes, ya que en el grupo control el 84% se ubicó en el nivel regular, en cambio en el grupo

experimental el 96% de los estudiantes se encuentran en el nivel regular y en nivel bueno el 4% de los estudiantes determinando que los juegos tradicionales mejoraron el aprender a relacionarse en los estudiantes de Educación Pre escolar En tal sentido, Ortega, Del rey, Fernández, (2003).

En la investigación *Working together to prevent school violence* comparte que es necesario el desarrollo y estímulo de los afectos generados dentro de la escuela y hacerlo parte de la cultura de la escuela por ello es necesario hacer que los niños aprendan a relacionarse aceptarse a mostrar sus emociones afectos de aprender a comprender a sus compañeros, por ello todas a las actividades dentro del aula deben propiciar acciones donde los niños aprendan a manejar diversos tipos de emociones negativas y positivas, reconozcan a sus amigos de sus conocido, comprendan sobre cómo son las estructuras sociales de la sociedad en general, la economía y la política que nos gobierna.

En relación a la tercera cumplir acuerdos y normas de los estudiantes de 4 años de la Instituciones Educativas El Porvenir, 2019. Por ello los resultados positivos de esta investigación están ligados a la propuesta del MINEDU (2017) quien abandera el Principio de juego libre: definiendo que jugar es una actividad libre y fundamentalmente placentera, que nunca debe ser impuesta o dirigida por actores externos. Ella dará pie al niño, que, de manera natural, aprenda a tomar sus propias decisiones, asuma sus propios roles, de manera colaborativa establezca reglas y sobre todo pueda negociar en función de las diferentes situaciones que se le presenten. Es decir que centrara y permitirá la movilización de distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas para desarrollar a futuro una convivencia armoniosa dentro y fuera del aula.

V. CONCLUSIONES

Esta investigación, permite arribar a las siguientes conclusiones:

- 1.- Por lo tanto, se concluye que el juego estrategia del programa es el medio en el que el niño aprenderá a su tiempo a tomar conciencia de su participación en su entorno cultural o espacio ajeno y lo realizado le servirá como accionar a través del ensayo a experiencias venideras. Este estudio se observa un alto grado en el nivel de significancia $p < 0.01$, confirmándose de este modo que: el Programa de juegos tradicionales mejora significativamente la Convivencia Escolar de los estudiantes de 4 años de la Instituciones Educativas de Inicial “Luis Felipe de las Casas”- El Porvenir, 2019, pues a través de los juegos los niños se relacionan aprenden a convivir, a relacionarse con sus pares y el externo y sobre todo pueden aprender a generar normas y acuerdos de grupo.
- 2.- En la dimensión Aprender a convivir, se aprecia que los estudiantes, tanto para el grupo control como para el grupo experimental son muy diferentes ya que en el grupo control obtuvo 0% en el nivel de inicio, mientras que en el grupo experimental el 56% de los estudiantes se encuentran en el nivel bueno y el 36% en el nivel excelente. Por lo tanto, se puede concluir que el grupo control y experimental tienen diferencias significativas. El nivel de significancia $p < 0.01$, confirmarse de este modo que el programa mejora significativamente la dimensión aprender a convivir en la mejora de la convivencia escolar.
- 3.- Respecto a la dimensión Aprender a relacionarse, los resultados finales al término de la actividad, se muestran muy diferentes, ya que en el grupo control el 84% se ubicó en el nivel regular, en cambio en el grupo experimental el 96% de los estudiantes se encuentran en el nivel regular y en nivel bueno el 4% de los estudiantes. Por lo tanto, se puede afirmar que el grupo experimental y control tienen diferencias significativas. Siendo el nivel de significancia $p < 0.01$, afirmándose causaron efecto en los estudiantes participes de estudio.
- 4.- Respecto a la dimensión cumplir acuerdos y normas al término del programa se aprecia como resultado final se muestran muy diferentes, ya que en el grupo control

el 100% se ubicó en el nivel bueno, en cambio en el grupo experimental el 68% de los estudiantes se encuentran en el nivel en bueno y en nivel excelente el 32% de los estudiantes. Por lo tanto, se puede afirmar que el grupo experimental y control tienen diferencias significativas. Por ello se evidencia que el niño logro participar en la construcción de acuerdos tomados de manera comprometida se deben de cumplir que para que las normas de convivencia se ejecuten en un ambiente de armonía libre de violencia de cualquier índole donde los actores educativos deben involucrarse de manera responsable en el proceso de convivencia, pues de ellos depende mediar para que los aprendizajes se desarrollen y del mismo modo surja un crecimiento integral y armonioso. Siendo el nivel de significancia $p < 0.01$, se acepta la hipótesis alternativa (H_i), afirmándose de este modo que: El programa enseña a cumplir acuerdos y normas en los estudiantes antes mencionados.

VI. RECOMENDACIONES

A partir del resultado de la presente

- A los directores se propone fortalecer a la plana docente a través de la aplicación de talleres en base a estrategias innovadoras haciendo uso de los Juegos tradicionales que son propios de nuestro acervo cultural.
- Difundir los resultados obtenidos del estudio realizado para que se tome conciencia sobre la problemática estudiada y promuevan el desarrollo de actividades Lúdicas y vincularlas a la mejora de la Convivencia en el aula e institución y en consecuencia mejoren las relaciones interpersonales. para una convivencia armoniosa donde reine el respeto, la empatía, el asertividad y la cooperación.
- A los padres de familia que incentiven a sus niños a participar de este tipo de programas de juegos incluyéndose como apoyo para la docente cuando ella la requiera.
- A los niños se recomienda participar de manera activa para así aprender a desarrollar sus relaciones con sus mejores amigos, con sus amigos en general o con sus compañeros de aula.

VII. PROPUESTA

PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORA DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR.

I. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1. Escuela de Educación : Universidad Cesar Vallejo
- 1.2. Población. : 50 niños
- 1.3. Grupo de estudio : Niños de 4 años
- 1.4. Lugar : Rio Seco El Porvenir
- 1.5. Dirección : Mz 30 lote 1
- 1.6. Docente : Mg. Lourdes María Pereda Quiroz
- 1.7. Temporalización:
 - Inicio : agosto
 - Término : octubre
- 1.8. N° Sesiones : 15

II. FUNDAMENTACIÓN:

El programa “Juegos Tradicionales para mejorar la convivencia” es un recurso que puede ser usado donde se halla detectado un nivel bajo del desarrollo de la gestión de la convivencia escolar con la finalidad de que con su aplicación se propicie la mejora de las prácticas de los docentes y de sus espacios educativos, debido a que se evidencia que en las instituciones actualmente se reúnen todo tipo de familias que tienen diversas formas de crianza, constituidas o disfuncionales que traen sus propias culturas o modos de pensar, conflictivos en su forma de actuar, que no se rigen por normas o reglas para generar una convivencia adecuada, la zona donde se encuentra el centro educativo cuyo índice de violencia es reportado como alto en las instituciones de gobierno es necesario plantear estrategias para evitar que nuestros alumnos asuman actitudes permitidas por los adultos.

El programa se constituye como estrategias innovadoras dentro de un programa de juegos tradicionales con la finalidad de poder resolver en primera instancia la problemática desde el ámbito educativo.

La intervención para superar esta problemática tendrá través de la estrategia del uso de Juegos Tradicionales planificada en 15 actividades pedagógicas, en cada uno de ellos la

docente indicará a los estudiantes cuál es su propósito a fin de que estén motivados y orientados, con esta estrategia didáctica, se pretende facilitar los aprendizajes que le permitan aprender, modificar, autorregular sus emociones y conductas que le serán útiles tanto para su desarrollo persona e interpersonal al interrelacionarse con los demás. Aprender a convivir esto los llevara a tener una convivencia escolar sana.

La estrategia de JUEGO TRADICIONALES las cuales cumple dos funciones de recreación y pedagógico recurso que permitiéndoles estar en contacto con el mundo imaginario y real. Pues según Cervantes C. (1998) Los juegos tradicionales son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado”. Por ello se definen los juegos tradicionales como aquellos propios de una región o nacionalidad que se repiten de generación en generación con suma espontaneidad.

En todas partes del mundo donde han aparecido sociedades humanas los juegos han estado presentes como el modo de imitar las actividades laborales, guerreras, sociales, etc. De igual forma los juegos tradicionales cuentan con determinados aspectos históricos socio culturales que nos ayudan no sólo entender la naturaleza de los mismos con respecto a su contenido, estructura y funcionamiento, si no también nos permiten comprender la propia historia y cultura de nuestros pueblos.

Aunque estos juegos se repiten tradicionalmente se puede encontrar diferencias en cuanto a su forma de participación, diseño, utilización o en algún otro aspecto que caracteriza la cultura de cada región, época o el momento en que se ha jugado, la cultura de las personas que lo jugaban, aún en los lugares más remotos.

Los juegos tradicionales son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y culturas de otras épocas o sistemas socioeconómicos. El hecho de reactivar estos juegos no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica profundizar en las raíces y así comprender mejor el presente.

El hecho de practicar los juegos tradicionales favorece a la independencia infantil, a la vez que contribuye al desarrollo de las habilidades y capacidades motrices, ya que a través de estos se fomenta el juego activo, participativo y relacional entre los niños y niñas, frente al juego que hoy en día los niños practican habitualmente que se basa en la

avanzada tecnología, con la cual los niños a penas desarrollan sus capacidades motrices, si no que tienden al sedentarismo corporal lo que hace que aumente el índice de obesidad y no ejerciten sus movimientos dando lugar a posteriores dificultades en los mismos.

III. OBJETIVOS:

Objetivo General:

- Demostrar que la aplicación del Programa de Juegos tradicionales, mejora significativamente la Convivencia Escolar de los estudiantes de 4 años de la Instituciones Educativas de Inicial.

Objetivos Específicos:

- Planificar un programa de Juegos Tradicionales para la mejora de la Convivencia implementándolas con medios y materiales.
- Aplicar en los estudiantes de 4 años. un programa de Juegos Tradicionales para la mejora de la Convivencia escolar.
- Analizar la eficacia del programa de Juegos Tradicionales para la mejora de la Convivencia en los estudiantes de 4 años.

IV. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA:

El presente programa está basado Juegos Tradicionales que surgen de la selección de tipos de juegos están vinculado con el desarrollo de la convivencia en la escuela para que el niño pueda relacionarse, autoafirmarse, expresar sus emociones y dialogar

Será aplicado por un periodo de 3^oera semana del mes de agosto a la 1^osemana del mes de octubre meses, desarrollado en 45 minutos, tres o dos veces por semana.

La secuencia del trabajo en cada sesión es la siguiente:

- Presentación del juego tradicional.
- Emisión de reglas y acuerdos
- Aplicación del juego.
- Reflexión sobre el propósito de aprendizaje del juego
- Realización de acciones que muestren el aprendizaje, modificación, autorregulación sus destrezas y conductas que los hagan ser más competentes socialmente.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DE LAS ACTIVIDADES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos
			Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego
			Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención	Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros
			Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Propone y practica normas de convivencia.
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicional

COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego
			Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

N°	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA							
		AGOSTO		SETIEMBRE				OCTUBBRE	
		3°	4°	1°	2°	3°	4°	1°	2°
01	GATO Y RATON	X							
02	BOLICSHE	X							
03	LAS SILLAS	X							
04	LA SOGA		X						
05	CALIENTE FRIO		X						
06	CARRETILLAS			X					
07	LOS CONEJOS			X					
08	TRES EN RAYA				X				
09	LA OLLA A				X				
10	LA GALLINA CIEGA					X			
11	JUQUEMOS EN EL BOSQUE					X			
12	LAS ESTATUAS						X		
13	QUE PASE EL REY						X		
14	COSTALILLOSS							X	
15	MANTEQUILLA							X	

VIII. REFERENCIAS

- Aliaga J. Psicometría (2006) *Test psicométricos, confiabilidad y validez*. Psicología: Tópicos de actualidad. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. 2006; pp.85 – 108.
- Andueza, J., & Lavega, P. (2017). *Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales*. *Movimiento*, 23 (1), 213-227. Recuperado de: www.researchgate.net/journal/0104-754XMovimiento *Revista da Escola de Educacao Física*
- Arroyo & Silva (2015). *Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de Ate – Vitarte*”, Lima, Perú.
- Camacho N. (2015). *Tesis doctoral Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil*. Universidad de Valladolid. España.
- Corporación Latinobarómetro (2018). *Informe Latinobarómetro, Santiago de Chile- Chile*. (p57) Recuperado de: www.latinobarometro.org/latdocs/INFORME_2018_LATINOBAROMETRO.pdf
- Calero Pérez M. (1999) *Educación Jugando*. Editorial San Marcos.
- Díaz Better, S. P. y Sime Poma, L. E. (2016). *Convivencia escolar: una revisión de estudios de la educación básica en Latinoamérica*. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 49, 125-145. Recuperado de: <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/801/132>
- Castro, R. (2016). *Influencia del juego didáctico en el fortalecimiento del valor de la solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I 374 – Pueblo Nuevo-Buenos Aires*, 2015. Piura.
- Díaz, S. (2016). *Hacia una convivencia pacífica en la escuela: percepciones sobre violencia escolar y tramitación de conflictos*. *Educación y Ciudad*, (31), 27-42.
- Fierro, M. (2013). *Convivencia inclusiva y democrática. Una perspectiva para gestionar la seguridad escolar*. *Sinéctica*, *Revista Electrónica de Educación – Universidad Jesuita de Guadalajara*, (40), pp (1-18.)
- Fernández F. (2016) *Violencia escolar disminuyó durante el 2015*, *Diario el*

Comercio. Perú.

Henry, S. (2000). *What Is School Violence? An Integrated Definition*. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 567, 16-29

Ianni y Pérez (1998). *La convivencia en la escuela: un hecho, una construcción*. Editorial: Paidós Ibérica.

Hurtado, J. (2012). *Metodología de la investigación: guía para una comprensión holística de la ciencia* (4a. ed.). Bogotá-Caracas: Cilea-Sypal y Quirón.

IIDH (2001) *El X Informe Interamericano de la Educación en Derechos Humanos el IIDH*
Recuperado de:
www.iidh.ed.cr/multic/banner.informeinteramericano.aspx?contenidoid=723ecc3d-7429-4d5f-acb2-603044aedff2&Portal=IIDH

IIDH. (2011). *X Informe Interamericano de la Educación en Derechos Humanos. Desarrollo en las políticas de convivencia y seguridad escolar con enfoque de derechos*. Instituto Interamericano de Derechos Humanos. San José Costa Rica: Segura Hermanos S.A.

García, B., Guerrero, J., & Ortiz, B. (2012). *La violencia escolar en Bogotá desde la mirada de las familias*. Doctorado Interinstitucional en Educación. No. 3 Serie Grupos. Bogotá: Universidad distrital Francisco José de Caldas.

Garreton. (2014). *El Estado de la convivencia escolar, conflictividad y su forma de abordarla en establecimientos educacionales de alta vulnerabilidad social de la provincia de Concepción, Chile*. Tesis Doctoral. Concepción, Chile.

Guerra, A. (2015). *“Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para disminuir agresividad en estudiantes de segundo grado de la institución educativa departamental- concentración urbana Policarpa Salavarrieta”*. Tesis doctoral. Chiquinquira, Venezuela.

Henry, S. (2000). *What Is School Violence? An Integrated Definition*. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 567, 16-29.

Lara, J.M. (2006). *El juego como elemento cultural educativo. Los juegos tradicionales*. En Ministerio de Educación y Ciencia (Ed.), *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas* (pp. 53-66). Castilla -La Mancha: Secretaria General Técnica. Recuperado de:
<http://books.google.es/books?id=JTpNnoVby3AC&pg=PA53&dq=>

- Maestro, F. (1998). *Del Tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos del Aragón rural*. Zaragoza. Diputación General
- MINEDU 2009 *Hora de juego Libre en sectores*. Recuperado de: <file:///C:/Users/USERR/Downloads/La%20hora%20del%20juego%20libre%20en%20los%20sectores%20gu%C3%ADa%20para%20educadores%20de%20servicios%20educativos%20de%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20menores%20de%206%20a%C3%B1os.pdf>
- Molina. (2013). *“Trascendencia del Juego para la formación ético-moral del Homo Ludens en el Nivel de Educación Inicial-Etapa Preescolar”*. Valencia Venezuela.
- Moncada, M. y. (2011). *“Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Técnica N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”-Chimbote”*. Tesis doctoral. Chimbote, Áncash, Perú
- Mosquera. (2013). *“Juegos cooperativos como estrategia para bajar los niveles de agresividad en niños y niñas de 3 a 5 años en el centro de desarrollo infantil Chikimundo”*. Tesis doctoral. Quito, Ecuador.
- Navarrete, P. (2017). *“Aplicación De Juegos Tradicionales Para la mejora de la Convivencia Escolar en Los Estudiantes de La Institución Educativa Multigrado 40069 “San Agustín” La Joya–2015”*. Tesis doctoral. San Agustín, La joya, Arequipa- Perú.
- Piaget. (1982). *La formación del símbolo en el niño*. México: Editorial Fondo de Cultura económica.
- Robles, D. Z. (2017). *juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de las instituciones de inicial, red "Kushiqaqlla" Huaraz 2016*. Huaraz.
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C.E. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar*. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174. Recuperada de: <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/3331>
- Ortega, R, Del Rey, R, R, Fernández (2003): *Working together to prevent school violence: the Spanish*. Lenders: Routledge.
- Ortega, R. (2007). *La convivencia: un regalo de la cultura a la escuela*. *Revista de Educación de Castilla la Mancha*, (4), 50-54.

- Otero Martínez, N. (2009) *La paz desde el aula de apoyo a la integración, en Contribuciones a las Ciencias Sociales*. Recuperado de: www.eumed.net/rev/cccss/03/nom.htm
- Osornio-Callejas L. (2106) *Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco*. Recuperado de: [HTTP www.redalyc.org/puf/461/46146811029.pdf](http://www.redalyc.org/puf/461/46146811029.pdf)
- Rocío, C. C. (2016). *Influencia del juego didáctico en el fortalecimiento del valor de la solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I 374 – Pueblo Nuevo-Buenos Aires, 2015*. Piura.
- Rodríguez R. (2018). “*Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial*”. Lima. Recuperado de: <http://repositorio.ucv>.
- RED AGE (2014). *Convivencia escolar: una revisión de estudios de la educación básica*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/html/1942/194247574008/>
- Silva, A. &. (2015). Tesis “*Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de Ate – Vitarte*”. Ate Vitarte, Lima, Perú.
- Succo P.y Zinostroza P. (2017) *Las Violencias en el espacio escolar Santiago de Chile*. Chile. (p 58)
- UNESCO (2018) *Convivencia democrática, inclusión y cultura de paz: lecciones desde la práctica educativa innovadora en América Latina (PP. 16 – 21)* Office Santiago and Regional Bureau for Education in Latin America and the Caribbean. Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000162184>.
- UNESCO. (2013) *El Informe Situación Educativa de América Latina y el Caribe: Hacia la educación de calidad para todos al 2015 para Todos*. [En red]. Rescatado de: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/SITIED-espanol.pdf>.
- Unesco (2013) SERCE y TERCE 2006-2013: *Comparación de resultados del segundo y tercer estudio regional comparativo y explicativo*. Rescatado de: <http://hdl.handle.net/123456789/3344>

ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de validación del instrumento

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones y/o recomendaciones
				Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable : CONVIVENCIA ESCOLAR	APRENDER A CONVIVIR	Comunicación	Propone ideas y normas de juego teniendo en cuenta interés comunes.						X		X		X		X		
			Dialoga con sus compañeros sobre situaciones cotidianas interesándose por conocer alguna actividad que el resto desee proponer.						X		X		X		X		
			Resuelve conflictos que suscitan en las actividades de juego haciendo uso del dialogo.						X		X		X		X		
		Interacción con los demás	Toma decisiones y las pone en práctica al participar en las actividades de juego.						X		X		X		X		
			Participa y Juega sin distinción de género.						X		X		X		X		
			Respeto la opinión e intervención de sus compañeros/as escuchándolos con atención.						X		X		X		X		

APRENDER A RELACIONARSE	Confianza	Solucionan los conflictos que suscitan durante el juego haciendo uso del dialogo.						X		X		X		X		
		Muestra seguridad al participar en actividades de grupo						X		X		X		X		
	Cooperación mutua	Participa en juegos grupales en armonía con sus compañeros/as.						X		X		X		X		
		Ayuda a sus compañeras/cuando se lo solicitan durante actividades de juego						X		X		X		X		
	Habilidades sociales	Saluda a la profesora y compañeros/as cuando llega al aula						X		X		X		X		
		Dice: permiso, gracias, disculpa. Al interactuar con sus pares en cualquier actividad de juego						X		X		X		X		
		Disfruta de la posibilidad de jugar, demostrando iniciativa al elegir a sus compañeros de juego.						X		X		X		X		
		Colabora en el reparto y recojo de los materiales que fueron usados durante el juego						X		X		X		X		
		Demuestra disposición para ayudar a los que necesitan apoyo						X		X		X		X		

			Asume los acuerdos y normas tomados por ellos mismos						X		X		X		X				
		Pertinencia	Participa con sus compañeros en sus actividades de juegos demostrando entusiasmo y aceptación						X		X		X		X				
APRENDER A CUMPLIR ACUERDOS		Respeto	Incluye a sus compañeros/as en los juegos y actividades que realiza						X		X		X		X				
			Pone en práctica durante las actividades de juego las normas, reglas de convivencia acordadas en grupo.						X		X		X		X				
			Demuestra buen comportamiento durante las actividades tomando en cuenta los acuerdos asumidos.						X		X		X		X				
			Respeto las situaciones que afectan o incomodan a él y a sus compañeros durante las actividades						X		X		X		X				
		Compromiso con la conservación	Participa del rol de limpieza acordado para mantener el aula limpia y ordenada.							X		X		X		X			
			Ordena los materiales después de utilizarlos en cada actividad							X		X		X		X			
			Utiliza adecuadamente sus útiles, materiales de juego y escolares							X		X		X		X			

			teniendo en cuenta las normas de uso establecidas.														
		Manejo de conflictos.	Demuestra tolerancia e situaciones de conflicto con sus compañeros de juego						X		X		X		X		
			Muestra buen Comportamiento, durante los juegos y otras actividades acordadas.						X		X		X		X		
			Respeto las alternativas de solución acordadas para resolver problemas, generados durante las asambleas						X		X		X		X		

ANEXO 2: Ficha de validación del Instrumento.

Matriz de validación del instrumento

Nombre del instrumento: Test de habilidades sociales en niños de 4 años-2019.

Objetivo: Validar el instrumento de investigación.

Dirigido a: Estudiantes de 4 años de edad.

Apellidos y nombres del evaluador:

Jesús Ramírez Gladis Dolores.

Grado académico del evaluador:

Doctora

Valoración:

Muy deficiente	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
				✓

Jesús Ramírez, Gladis Dolores

Apellidos y nombres
DNI: *18189669*

COP: *1026*

Jesús R

FICHA DE VALIDACIÓN

Matriz de validación del instrumento

Nombre del instrumento: Test de habilidades sociales en niños de 4 años-2019.

Objetivo: Validar el instrumento de investigación.

Dirigido a: Estudiantes de 4 años de edad.

Apellidos y nombres del evaluador:

Santos Reyes Amparo Yolanda

Grado académico del evaluador:

Dra. en Educación

Valoración:

Muy deficiente	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
				✓

Santos
Apellidos y nombres
DNI: 18.11.64.67
COLEG 1518116467

FICHA DE VALIDACIÓN

Matriz de validación del instrumento

Nombre del instrumento: Test de habilidades sociales.

Objetivo: Validar el instrumento de investigación.

Dirigido a: Estudiantes de 4 años de edad.

Apellidos y nombres del evaluador:

Alvarez Rodriguez Jeannette Soledad

Grado académico del evaluador:

Doctorado

Valoración:

Muy deficiente	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
				✓

Jeannette A.
Apellidos y nombres
DNI: 4823026

COLEG. 15.17823026



Dra. Jeannette Soledad Alvarez Rodriguez
DIRECTORA

FICHA DE VALIDACIÓN

Matriz de validación del instrumento

Nombre del instrumento: Test de habilidades sociales.

Objetivo: Validar el instrumento de investigación.

Dirigido a: Estudiantes de 4 años de edad.

Apellidos y nombres del evaluador:

Otiniano Reyes Briceida

Grado académico del evaluador:

Doctora en Ciencias de la Educación

Valoración:

Muy deficiente	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
				X

B. Briceida
Apellidos y nombres
DNI: 18207336

COLES 2518207336

Briceida Otiniano Reyes

FICHA DE VALIDACIÓN

Matriz de validación del instrumento

Nombre del instrumento: Test de **habilidades sociales**.

Objetivo: Validar el instrumento de investigación.

Dirigido a: Estudiantes de 4 años de edad.

Apellidos y nombres del evaluador:

Sandoval Reyes Lidia

Grado académico del evaluador:

Doctora.

Valoración:

Muy deficiente	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
				X

[Firma]

Apellidos y nombres

DNI: 17920468...

COL 1517920468

LIDIA REYES SANDOVAL

ANEXO 3: Validez de Confiabilidad Del Instrumento

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO ALFA DE CRONBACH

Después de aplicar el instrumento a la muestra piloto compuesta por 10 niños con el fin de determinar el alfa de cron Bach, se obtuvo como resultado:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cron Bach	N de elementos
,803	27

Lo cual nos indica que el instrumento es altamente confiable, con un alfa de Cron Bach de 0.803.

Por otro lado, si se extrae un ítem del instrumento, el coeficiente de cada ítem quedaría como sigue:

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 Cron Bach si el elemento se ha suprimido
1.-Propone ideas y normas de juego teniendo en cuenta interés comunes	50,20	47,956	,781	,773
2.-Dialoga con sus compañeros sobre situaciones cotidianas interesándose por conocer alguna actividad que el resto desee proponer.	49,90	49,878	,642	,781
3.-Resuelve conflictos que suscitan en las actividades de juego haciendo uso del dialogo.	50,10	46,100	,862	,765
4.-Toma decisiones y las pone en práctica al participar en las actividades de juego.	50,00	47,333	,811	,770
5.-Participa y juega sin distinción de genero	49,20	41,733	,873	,755

6.-Respeta la opinión e intervención de sus compañeros/as escuchándolos con atención.	49,90	48,100	,827	,772
7.-Solucionan los conflictos que suscitan durante el juego haciendo uso del dialogo.	50,20	53,511	,346	,796
8.-Muestra seguridad al participar en actividades de juego.	49,60	49,378	,737	,777
9.-Participa en juegos grupales en armonía con sus compañeros/as.	49,70	53,789	,290	,798
10.-Ayuda a sus compañero/a, durante las actividades de juego.	49,70	52,456	,430	,792
11.-Saluda a la profesora y compañeros/as cuando llega al aula	50,30	58,456	-,214	,814
12.-Dice: permiso, gracias, disculpa. Al interactuar con sus pares en cualquier actividad de juego	50,10	49,656	,665	,780
13.-Disfruta de la posibilidad de jugar y demostrando iniciativa al elegir a sus compañeros de juego.	49,90	58,544	-,175	,820
14.-Colabora en el reparto y recojo de los materiales que fueron usados durante el juego	49,70	56,456	,058	,806
15.-Demuestra disposición para ayudar a los que necesitan apoyo	49,90	55,656	,053	,812
16.-Asume los acuerdos y normas tomados por ellos mismos	50,40	54,711	,279	,799
17.-Participa con sus compañeros en sus actividades de juegos demostrando entusiasmo y aceptación	50,00	57,111	,000	,804

18.-Incluye a sus compañeros/as en los juegos y actividades que realiza	49,90	62,544	-,408	,841
19.-Pone en práctica durante las actividades de juego las normas, reglas de convivencia acordadas en grupo.	49,80	55,289	,072	,812
20.-Demuestra buen comportamiento durante las actividades tomando en cuenta los acuerdos asumidos.	50,40	53,156	,490	,792
21.-Respeta las situaciones que afectan o incomodan a él y a sus compañeros tomando durante las actividades	50,20	59,733	-,430	,818
22.-Participa del rol de limpieza acordado para mantener el aula limpia y ordenado	50,10	48,544	,780	,774
23.-Ordena los materiales después de utilizarlos en cada actividad	50,40	55,378	,191	,802
24.-Utiliza adecuadamente sus útiles materiales de juego y escolares teniendo en cuenta las normas establecidas	50,80	58,178	-,193	,812
25.-Demuestra tolerancia en situaciones de conflicto con sus compañeros de juego.	50,70	54,900	,276	,799
26.-Muestra buen comportamiento, durante los juegos y otras actividades	50,70	53,567	,468	,793
27.-Respeta alternativas de solución acordadas para resolver problemas, generados durante las actividades	50,20	58,622	-,262	,813

VALIDEZ DE CONSTRUCTO

Para la validez de constructo se aplicó el método en el cual se encuentra el alfa de Cron Bach de las dimensiones respecto del total. El software estadístico SPSS 22 nos arroja:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cron Bach	N de elementos
,746	9

Lo que nos indica que tiene una validez de constructo buena de 0.746.

BASE DE DATOS DE LA MUESTRA PILOTO

ITEMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	3	2	1	2	1	1	1	1	1	2
2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2
3	1	2	1	1	2	1	1	3	3	2	1	1	3	3	2	1	2	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2
4	1	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2
5	2	3	2	2	3	2	1	3	2	2	2	1	1	3	1	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1
6	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2
7	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	1	1	2	2	1	2	1	2
8	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	3	1	1	1	2	2
9	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	1	2	3	1	2	1	2	2	1	1	1	1
10	3	2	3	3	4	3	2	3	2	3	2	3	1	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	1	2	2	2

USO DEL SOFTWARE SPSS 25

The screenshot shows the SPSS 25 interface with the file 'CONFIABILIDAD Y VALIDEZ DE CONSTRUCTO-PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES.sav'. The data view displays 10 rows (ITEMS) and 27 columns (V1-V27). The data values are identical to the table provided above.

ANEXO 4: Ficha Técnica

I. DATOS INFORMATIVOS:

FICHA TECNICA

Instrumento. Test de Gestión de Convivencia Escolar Autora Lourdes María Pereda Quiroz.

Procedencia: Trujillo-La libertad. Clase de instrumento: Test Administración: Individual.

Duración: 30 minutos

Aplicación: Estudiantes de 4 años de I.E. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” Palermo

Tipo de ítems: Tipo de selección múltiple escala tipo Likert. Presentación de los ítems: Sera registrado con una x Contenido:

Este test está compuesto por 27 ítems que indagan sobre la gestión de convivencia escolar de los estudiantes de 4 años de I.E. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” Palermo. La información que nos proporcionara este test está distribuida en 3 dimensiones: Aprender a convivir, aprender a relacionarse y aprender a cumplir acuerdos normas

El test presentado es un instrumento que sufrió adaptaciones requerida para el nivel inicial cuya fuente fue el trabajo doctoral de Martínez & Moncada (2011), tesis: “Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Técnica N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”- Chimbote”

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

APRENDER A CONVIVIR
1.- Propone ideas y normas de juego teniendo en cuenta interés comunes
2.-Dialoga con sus compañeros sobre situaciones cotidianas interesándose por conocer alguna actividad que el resto desee proponer.
3.-Resuelve conflictos que suscitan en las actividades de juego haciendo uso del dialogo.
4.-Toma decisiones y las pone en práctica al participar en las actividades de juego.
5.-Participa y Juega sin distinción de género.
6.- Respeta la opinión e intervención de sus compañeros/as escuchándolos con atención.
7.- Solucionan los conflictos que suscitan en el aula haciendo uso del dialogo.
8.- Muestra seguridad al participar en actividades de juego grupal.
9.-Participa en juegos grupales en armonía con sus compañeros/as.
10.- Ayuda a sus compañero/a, cuando se lo solicitan durante las actividades de juego.
APRENDER A RELACIONARSE
11.- Saluda a la profesora y compañeros/as cuando llega al aula
12.- Dice: permiso, gracias, disculpa. Al interactuar con sus pares en cualquier actividad de juego.
13.- Disfruta de la posibilidad de jugar, demostrando iniciativa al elegir a sus compañeros de juego.
14.- Colabora en el reparto y recojo de los materiales que fueron usados durante el juego.
15.- Demuestra disposición para ayudar a los que necesitan apoyo.
16.- Comprende que es necesario tratar con cariño a sus compañeros.
17.- Participa con sus compañeros en sus actividades de juegos demostrando entusiasmo y aceptación
APRENDER A CUMPLIR ACUERDOS Y NORMAS
18.- Incluye a sus compañeros/as aceptando sus puntos de vista al asumir acuerdos.
19.-Pone en práctica durante las actividades de juego las normas, reglas de convivencia acordadas en grupo.
20.-Demuestra buen comportamiento durante las actividades tomando en cuenta los acuerdos asumidos.
21.- Respeta las situaciones que afectan o incomodan a él y a sus compañeros durante las actividades.
22.- Participa del rol de limpieza acordado para mantener el aula limpia y ordenada.
23.- Ordena los materiales después de utilizarlos en cada actividad.
24.- Utiliza adecuadamente sus útiles materiales de juego y escolares teniendo en cuenta las normas de uso establecidas.
25.- Demuestra tolerancia en situaciones de conflicto con sus compañeros de juego
26.- Muestra buen comportamiento, durante los juegos y otras actividades acordadas.
27.- Respeta las alternativas de solución acordadas para resolver problemas, generados durante las asambleas.

Los ítems están organizados en 4 grupos los que corresponden a cada una de las dimensiones de la variable independiente presentándose de la siguiente manera:

Los ítems del 1 al 10 miden la dimensión Aprender a convivir.

Los ítems del 11 al 17 miden la dimensión Aprender a relacionarse.

Los ítems del 18 al 27 miden la dimensión Aprender a cumplir acuerdos o Normas

Baremos por variable y dimensión:

Puntuación: Calificación computarizada

SIGNIFICACIÓN: Evaluación gestión de convivencia escolar.

USOS: Educacional

MATERIALES: Calificación Computarizada y Baremos.

ANEXO 5: Test de gestión de convivencia escolar.

TEST DE GESTIÓN DE CONVIVENCIA
ESCOLAR

Nombre del alumno (a): _____

Edad: _____ **Fecha:** _____

DIMENSIONES	NIVEL DE GESTIÓN			
	1	2	3	4
APRENDER A CONVIVIR				
1.- Propone ideas y normas de juego teniendo en cuenta interés comunes				
2.-Dialoga con sus compañeros sobre situaciones cotidianas interesándose por conocer alguna actividad que el resto desee proponer.				
3.-Resuelve conflictos que suscitan en las actividades de juego haciendo uso del dialogo.				
4.-Toma decisiones y las pone en práctica al participar en las actividades de juego.				
5.-Participa y Juega sin distinción de género.				
6.- Respeta la opinión e intervención de sus compañeros/as escuchándolos con atención.				
7.- Solucionan los conflictos que suscitan en el aula haciendo uso del dialogo.				
8.- Muestra seguridad al participar en actividades de juego grupal.				
9.-Participa en juegos grupales en armonía con sus compañeros/as.				
10.- Ayuda a sus compañero/a, cuando se lo solicitan durante las actividades de juego.				
APRENDER A RELACIONARSE				
11.- Saluda a la profesora y compañeros/as cuando llega al aula				
12.- Dice: permiso, gracias, disculpa. Al interactuar con sus pares en cualquier actividad de juego.				
13.- Disfruta de la posibilidad de jugar, demostrando iniciativa al elegir a sus compañeros de juego.				
14.- Colabora en el reparto y recojo de los materiales que fueron usados durante el juego.				
15.- Demuestra disposición para ayudar a los que necesitan apoyo.				
16.- Comprende que es necesario tratar con cariño a sus compañeros.				
17.- Participa con sus compañeros en sus actividades de juegos demostrando entusiasmo y aceptación				
APRENDER A CUMPLIR ACUERDOS Y NORMAS				
18.- Incluye a sus compañeros/as aceptando sus puntos de vista al asumir acuerdos.				
19.-Pone en práctica durante las actividades de juego las normas, reglas de convivencia acordadas en grupo.				
20.-Demuestra buen comportamiento durante las actividades tomando en cuenta los acuerdos asumidos.				
21.- Respeta las situaciones que afectan o incomodan a él y a sus compañeros durante las actividades.				
22.- Participa del rol de limpieza acordado para mantener el aula limpia y ordenada.				
23.- Ordena los materiales después de utilizarlos en cada actividad.				

24.- Utiliza adecuadamente sus útiles materiales de juego y escolares teniendo en cuenta las normas de uso establecidas.				
25.- Demuestra tolerancia en situaciones de conflicto con sus compañeros de juego				
26.- Muestra buen comportamiento, durante los juegos y otras actividades acordadas.				
27.- Respeto las alternativas de solución acordadas para resolver problemas, generados durante las asambleas.				

ANEXO 6: Base de datos

SUJETOS	VARIABLE DEPENDIENTE				DIMENSIÓN 1				DIMENSIÓN 2				DIMENSIÓN 3			
	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	preexp_VD	posexp_VD	precon_VD	poscon_VD	preexp_D1	posexp_D1	precon_D1	poscon_D1	preexp_D2	posexp_D2	precon_D2	poscon_D2	preexp_D3	posexp_D3	precon_D3	poscon_D3
1	67	81	67	70	23	28	23	25	20	22	22	20	24	31	25	25
2	68	82	68	71	26	29	25	24	20	23	20	22	22	30	25	25
3	69	82	68	71	24	30	26	22	21	23	22	24	24	29	23	25
4	71	83	70	72	24	31	24	27	22	23	20	20	25	29	27	25
5	71	83	71	72	22	31	22	26	24	22	24	22	25	30	25	24
6	74	83	72	72	28	30	27	24	22	23	20	21	24	30	25	27
7	75	84	72	72	28	32	28	28	22	22	20	20	25	30	24	24
8	76	84	73	73	28	30	27	27	23	23	22	22	25	31	24	24
9	76	86	74	74	28	32	26	27	22	24	23	22	26	30	25	25
10	76	86	74	75	28	31	27	26	23	24	22	23	25	31	25	26
11	76	87	75	76	28	31	27	28	22	25	22	22	26	31	26	26
12	76	87	76	76	28	33	28	27	23	24	22	22	25	30	26	27
13	77	87	76	76	29	31	28	28	22	23	22	22	26	33	26	26
14	77	87	76	76	28	29	28	28	23	28	24	24	26	30	24	24
15	77	88	76	76	28	34	28	28	23	24	22	22	26	30	26	26
16	77	92	76	76	28	41	27	27	23	22	23	23	26	29	26	26
17	78	92	76	76	28	32	27	27	24	30	23	23	26	30	26	26
18	78	99	76	76	29	39	28	28	22	30	22	22	27	30	26	26
19	79	99	77	77	29	30	29	29	23	29	22	22	27	40	26	26
20	80	105	78	78	30	39	27	27	23	26	24	24	27	40	27	27
21	80	107	78	78	30	40	30	30	23	27	23	23	27	40	25	25
22	80	110	78	78	29	41	29	29	24	29	22	22	27	40	27	27
23	80	110	79	103	28	41	31	31	24	28	23	23	28	41	25	25
24	80	110	79	103	30	39	27	31	23	31	24	24	27	40	28	28
25	80	113	79	105	28	45	29	33	23	28	22	22	34	40	28	28

ANEXO 7: Niveles de la gestión de convivencia por variable y dimensiones

SUJETOS	VARIABLE DEPENDIENTE							
	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	preexp_VD		posexp_VD		precon_VD		poscon_VD	
1	67	Inicio	81	Regular	67	Inicio	70	Regular
2	68	Inicio	82	Regular	68	Inicio	71	Regular
3	69	Regular	82	Regular	68	Inicio	71	Regular
4	71	Regular	83	Regular	70	Regular	72	Regular
5	71	Regular	83	Regular	71	Regular	72	Regular
6	74	Regular	83	Regular	72	Regular	72	Regular
7	75	Regular	84	Regular	72	Regular	72	Regular
8	76	Regular	84	Regular	73	Regular	73	Regular
9	76	Regular	86	Regular	74	Regular	74	Regular
10	76	Regular	86	Regular	74	Regular	75	Regular
11	76	Regular	87	Regular	75	Regular	76	Regular
12	76	Regular	87	Regular	76	Regular	76	Regular
13	77	Regular	87	Regular	76	Regular	76	Regular
14	77	Regular	87	Regular	76	Regular	76	Regular
15	77	Regular	88	Regular	76	Regular	76	Regular
16	77	Regular	92	Regular	76	Regular	76	Regular
17	78	Regular	92	Regular	76	Regular	76	Regular
18	78	Regular	99	Regular	76	Regular	76	Regular
19	79	Regular	99	Regular	77	Regular	77	Regular
20	80	Regular	105	Bueno	78	Regular	78	Regular
21	80	Regular	107	Bueno	78	Regular	78	Regular
22	80	Regular	110	Bueno	78	Regular	78	Regular
23	80	Regular	110	Bueno	79	Regular	103	Bueno
24	80	Regular	110	Bueno	79	Regular	103	Bueno
25	80	Regular	113	Bueno	79	Regular	105	Bueno

SUJETOS	DIMENSIÓN 1							
	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	preexp_D1		posexp_D1		precon_D1		poscon_D1	
1	23	Regular	28	Regular	23	Regular	25	Regular
2	26	Regular	29	Regular	25	Regular	24	Regular
3	24	Regular	30	Regular	26	Regular	22	Regular
4	24	Regular	31	Bueno	24	Regular	27	Regular
5	22	Regular	31	Bueno	22	Regular	26	Regular
6	28	Regular	30	Regular	27	Regular	24	Regular
7	28	Regular	32	Bueno	28	Regular	28	Regular
8	28	Regular	30	Regular	27	Regular	27	Regular
9	28	Regular	32	Bueno	26	Regular	27	Regular
10	28	Regular	31	Bueno	27	Regular	26	Regular
11	28	Regular	31	Bueno	27	Regular	28	Regular
12	28	Regular	33	Bueno	28	Regular	27	Regular
13	29	Regular	31	Bueno	28	Regular	28	Regular
14	28	Regular	29	Regular	28	Regular	28	Regular
15	28	Regular	34	Bueno	28	Regular	28	Regular
16	28	Regular	41	Exelente	27	Regular	27	Regular
17	28	Regular	32	Bueno	27	Regular	27	Regular
18	29	Regular	39	Bueno	28	Regular	28	Regular
19	29	Regular	30	Regular	29	Regular	29	Regular
20	30	Regular	39	Bueno	27	Regular	27	Regular
21	30	Regular	40	Bueno	30	Regular	30	Regular
22	29	Regular	41	Exelente	29	Regular	29	Regular
23	28	Regular	41	Exelente	31	Bueno	31	Bueno
24	30	Regular	39	Bueno	27	Regular	31	Bueno
25	28	Regular	45	Exelente	29	Regular	33	Bueno

SUJETOS	DIMENSIÓN 2							
	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	preexp_D2		posexp_D2		precon_D2		poscon_D2	
1	20	Inicio	22	Regular	22	Regular	20	Inicio
2	20	Inicio	23	Regular	20	Inicio	22	Regular
3	21	Regular	23	Regular	22	Regular	24	Regular
4	22	Regular	23	Regular	20	Inicio	20	Inicio
5	24	Regular	22	Regular	24	Regular	22	Regular
6	22	Regular	23	Regular	20	Inicio	21	Regular
7	22	Regular	22	Regular	20	Inicio	20	Inicio
8	23	Regular	23	Regular	22	Regular	22	Regular
9	22	Regular	24	Regular	23	Regular	22	Regular
10	23	Regular	24	Regular	22	Regular	23	Regular
11	22	Regular	25	Regular	22	Regular	22	Regular
12	23	Regular	24	Regular	22	Regular	22	Regular
13	22	Regular	23	Regular	22	Regular	22	Regular
14	23	Regular	28	Regular	24	Regular	24	Regular
15	23	Regular	24	Regular	22	Regular	22	Regular
16	23	Regular	22	Regular	23	Regular	23	Regular
17	24	Regular	30	Regular	23	Regular	23	Regular
18	22	Regular	30	Regular	22	Regular	22	Regular
19	23	Regular	29	Regular	22	Regular	22	Regular
20	23	Regular	26	Regular	24	Regular	24	Regular
21	23	Regular	27	Regular	23	Regular	23	Regular
22	24	Regular	29	Regular	22	Regular	22	Regular
23	24	Regular	28	Regular	23	Regular	23	Regular
24	23	Regular	31	Bueno	24	Regular	24	Regular
25	23	Regular	28	Regular	22	Regular	22	Regular

SUJETOS	DIMENSIÓN 3							
	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	preexp_D3		posexp_D3		precon_D3		poscon_D3	
1	24	Bueno	31	Bueno	25	Bueno	25	Bueno
2	22	Regular	30	Bueno	25	Bueno	25	Bueno
3	24	Bueno	29	Bueno	23	Regular	25	Bueno
4	25	Bueno	29	Bueno	27	Bueno	25	Bueno
5	25	Bueno	30	Bueno	25	Bueno	24	Bueno
6	24	Bueno	30	Bueno	25	Bueno	27	Bueno
7	25	Bueno	30	Bueno	24	Bueno	24	Bueno
8	25	Bueno	31	Bueno	24	Bueno	24	Bueno
9	26	Bueno	30	Bueno	25	Bueno	25	Bueno
10	25	Bueno	31	Bueno	25	Bueno	26	Bueno
11	26	Bueno	31	Bueno	26	Bueno	26	Bueno
12	25	Bueno	30	Bueno	26	Bueno	27	Bueno
13	26	Bueno	33	Exelente	26	Bueno	26	Bueno
14	26	Bueno	30	Bueno	24	Bueno	24	Bueno
15	26	Bueno	30	Bueno	26	Bueno	26	Bueno
16	26	Bueno	29	Bueno	26	Bueno	26	Bueno
17	26	Bueno	30	Bueno	26	Bueno	26	Bueno
18	27	Bueno	30	Bueno	26	Bueno	26	Bueno
19	27	Bueno	40	Exelente	26	Bueno	26	Bueno
20	27	Bueno	40	Exelente	27	Bueno	27	Bueno
21	27	Bueno	40	Exelente	25	Bueno	25	Bueno
22	27	Bueno	40	Exelente	27	Bueno	27	Bueno
23	28	Bueno	41	Exelente	25	Bueno	25	Bueno
24	27	Bueno	40	Exelente	28	Bueno	28	Bueno
25	34	Exelente	40	Exelente	28	Bueno	28	Bueno

ANEXO 8: Actividades de Aprendizaje

Sesión de aprendizaje: 1

I. TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL EL GATO Y EL RATON

II. FECHA : AGOSTO

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

PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOPTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego

			Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal
--	--	--	---	--

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

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

Actividad N° 02

I. TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL BOLICHES

II. FECHA : AGOSTO

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

PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOPTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego

			Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal
--	--	--	---	--

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES DEL PROYECTO			
Inicio	<p>En el aula la maestra recibe la visita del león Roberto quien entra al salón saludando y pidiendo permiso para entrar al salón de clase indicándole a los niños que su TIA le enseñó a jugar BOLICHES e invita a jugar a los niños</p> <p>La maestra indica a los niños que el día de hoy aprenderán a jugar el juego tradicional BOLICHES</p> <p>Asamblea</p>	Títeres	15 m
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se reúnen en círculo con la maestra la docente cuenta una pequeña historia del juego indicando cuales son los personajes de la historia - Para ello ha traído BOLICHES de plástico con pelotas - Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación. - La docente da a conocer cómo se llevará el juego a cabo realizando con ellos los acuerdos, dando a conocer también las reglas del juego al grupo, 	Boliches Hoja grafica	

Cierre	<p>Expresión o desarrollo motriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en el patio desplazándose, corriendo, saltando, caminando y tirando pelotas sobre LOS BOLICHES <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado. <p>Expresión gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gusta del juego realizado de manera libre. <p>Realizamos la Meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? 	<p>Diálogo Patio</p> <p>Boliches</p> <p>Hojas blanca Colores</p>	20 m
Rutinas	<p>Actividades de recreo, aseo y refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se disponen a jugar espontáneamente en el patio. - Los niños proponen algunos juegos. - Llevamos a los niños a los servicios higiénicos para su aseo respectivo. 	<p>SSHH Loncheras</p>	10 m

Actividad N° 03

I. TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL LAS SILLAS

II. FECHA : AGOSTO

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

			conoce.	
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOPTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego
			Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal

		<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 		
--	--	---	--	--

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

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

Cierre	<p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado. <p>Expresión gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. <p>Realizamos la Meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? 	Hoja gráfica	20 m
Rutinas	<p>Actividades de recreo, aseo y refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se disponen a jugar espontáneamente en el patio. - Los niños proponen algunos juegos. - Llevamos a los niños a los servicios higiénicos para su aseo respectivo. - En el aula, los niños se disponen a comer sus alimentos 	Diálogo Patio SSH Loncheras	10 m

Actividad N° 04

I. TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL TIRAR LA SOGA

II. FECHA : AGOSTO

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

			de convivencia y los límites que conoce.	
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego
			Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal

		con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.		
--	--	---	--	--

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

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

Cierre	<p>Expresión o desarrollo motriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en el patio desplazándose, JALANDO LA SOGA Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado. <p>Expresión grafico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. 	Patio Soga	15 m
Rutinas	<p>Realizamos la Meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? <p>Actividades de recreo, aseo y refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se disponen a jugar espontáneamente en el patio. - Los niños proponen algunos juegos. - Llevamos a los niños a los servicios higiénicos para su aseo respectivo. - En el aula, los niños se disponen a comer sus alimentos 	Hoja colores SSHH Loncheras	10 m

Actividad N° 05

I. TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL FRÍO, CALIENTE O TEMPLADO

II. FECHA : AGOSTO

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

			de convivencia y los límites que conoce.	
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOPTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego
			Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal

		<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 		
--	--	---	--	--

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE 5

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES DEL PROYECTO			
Inicio	<p>En el aula la maestra recibe la visita el OSO MELOSO quien entra al salón saludando y pidiendo permiso para entrar al salón de clase indicándole a los niños que su TIA le enseñó a jugar FRIO, CALIENTE O TEMPLADO. e invita a jugar a los niños</p> <p>La maestra indica a los niños que el día de hoy aprenderán a jugar el juego tradicional FRIO O CALIENTE</p> <p>Asamblea</p>	Títere del Oso Meloso.	20 m
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se reúnen en círculo con la maestra la docente cuenta una - pequeña historia del juego indicando cuales son los personajes de la - historia - Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación. - La docente da a conocer cómo se llevará el juego a cabo realizando con ellos los acuerdos, dando a conocer también las reglas del juego al grupo <p>Expresión o desarrollo motriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en el patio desplazándose, corriendo, saltando, caminando y alrededor jugando Frio, caliente o templado. 		15 m

Cierre	<p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado. <p>Expresión gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. <p>Realizamos la Meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? 		
Rutinas	<p>Actividades de recreo, aseo y refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se disponen a jugar espontáneamente en el patio. - Los niños proponen algunos juegos. - Llevamos a los niños a los servicios higiénicos para su aseo respectivo. 	SSH Loncheras	10 m

Actividad N° 06

I. TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL CARRETILLAS

II. FECHA : SETIEMBRE

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

PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego
		<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE 6

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES DEL PROYECTO			
Inicio	<p>En el aula la maestra recibe la visita de LA JIRAFRA RAQUEL quien entra al salón saludando y pidiendo permiso para entrar al salón de clase indicándole a los niños que su TIA le enseñó a jugar LAS CARRETILLAS e invita a jugar a los niños</p> <p>La maestra indica a los niños que el día de hoy aprenderán a jugar el juego tradicional CARRETILLAS</p> <p>Asamblea</p>		20 m
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se reúnen en círculo con la maestra la docente cuenta una pequeña historia del juego indicando cuales son los personajes de la historia - Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación. - La docente da a conocer cómo se llevará el juego a cabo realizando con ellos los acuerdos, dando a conocer también las reglas del juego al grupo <p>Expresión o desarrollo motriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en el patio desplazándose en las CARRETILLAS <p>Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para</p>		15 m

Cierre	<p>relajarse después de haber jugado.</p> <p>Expresión gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. <p>Realizamos la Meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? 		
Rutinas	<p>Actividades de recreo, aseo y refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se disponen a jugar espontáneamente en el patio. - Los niños proponen algunos juegos. - Llevamos a los niños a los servicios higiénicos para su aseo respectivo. - En el aula, los niños se disponen a comer sus alimentos 		10 m

Actividad N° 07

I. TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL LOS CONEJOS

II. FECHA : SETIEMBRE

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

PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOPTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego

			Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal
--	--	--	---	--

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
FICHA TÉCNICA	Máscaras de conejos, papeles y crayolas	45 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE 7

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES DEL PROYECTO			
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - En el aula la maestra recibe la visita EL CONEJO ALEJO quien entra al salón saludando y pidiendo permiso para entrar al salón de clase indicándole a los niños que su TIA le enseñó a jugar LOS CONEJOS e invita a jugar a los niños - La maestra indica a los niños que el día de hoy aprenderán a jugar el juego tradicional LOS CONEJO <p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se reúnen en círculo con la maestra la docente cuenta una pequeña historia del juego indicando cuales son los personajes de la historia 	Títere Conejo Alejo	15 m
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación. - La docente da a conocer cómo se llevará el juego a cabo realizando con ellos los acuerdos, dando a conocer también las reglas del juego al grupo. <p>Expresión o desarrollo motriz.</p>	Diálogo	20 m

<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en el patio desplazándose, JALANDO LA SOGA Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado. - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. <p>Realizamos la Meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? 	<p>Máscara</p> <p>Hoja gráfica</p> <p>Diálogo</p>	
<p>Rutinas</p>	<p>Actividades de recreo, aseo y refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se disponen a jugar espontáneamente en el patio. - Los niños proponen algunos juegos. - Llevamos a los niños a los servicios higiénicos para su aseo respectivo. - En el aula, los niños se disponen a comer sus alimentos 		<p>10 m</p>

Actividad N° 08

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

II. FECHA : SETIEMBRE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos
		Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego
		Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención	Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros
			Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Propone y practica normas de convivencia.
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales

COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego
			Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

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

Cierre	<p>RAYA Culminado los juegos realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado.</p> <p>Expresión gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. <p>Realizamos la Meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? 	Papel Colores	
Rutinas	<p>Actividades de recreo, aseo y refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se disponen a jugar espontáneamente en el patio. - Los niños proponen algunos juegos. - Llevamos a los niños a los servicios higiénicos para su aseo respectivo. - En el aula, los niños se disponen a comer sus alimentos 		10 m

Actividad N° 09

TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL LA OLLA

II. FECHA : SETIEMBRE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos
		Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego
		Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención	Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros
			Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Propone y practica normas de convivencia.
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales

			cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego
			Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

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

Cierre	<p>después de haber jugado.</p> <p>Expresión gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. <p>Realizamos la Meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? <p>Actividades de recreo, aseo y refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se disponen a jugar espontáneamente en el patio. - Los niños proponen algunos juegos. - Llevamos a los niños a los servicios higiénicos para su aseo respectivo. - En el aula, los niños se disponen a comer sus alimentos 	<p>hojas colores</p> <p>Material de limpieza</p>	<p>10 m</p>
--------	--	--	-------------

Actividad N° 10

TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL LA GALLINA CIEGA

II. FECHA : SETIEMBRE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos
			Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego
			Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención	Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros
			Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Propone y practica normas de convivencia.
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOPTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales

COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego
			Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES DEL PROYECTO			
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - En el aula la maestra recibe la visita LA GALLINA FINA quien entra al salón saludando y pidiendo permiso para entrar al salón de clase indicándole a los niños que su TIA le enseñó a jugar LA GALLINA CIEGA e invita a jugar a los niños - La maestra indica a los niños que el día de hoy aprenderán a jugar el juego tradicional LA GALLINA CIEGA 	Títeres de Gallina Fina	15 m
Desarrollo	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se reúnen en círculo con la maestra la docente cuenta una pequeña historia del juego indicando cuales son los personajes de la historia - Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación. - La docente da a conocer cómo se llevará el juego a cabo realizando con ellos los acuerdos, dando a conocer también las reglas del juego al grupo. <p>Expresión o desarrollo motriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en el patio desplazándose, JUGANDO LA 	Diálogo	20 m
		Máscara de Gallina Ciega.	

<p>Cierre</p> <p>Rutinas</p>	<p>OLLA Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado.</p> <p>Expresión gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. <p>Realizamos la Meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? <p>Actividades de recreo, aseo y refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se disponen a jugar espontáneamente en el patio. - Los niños proponen algunos juegos. - Llevamos a los niños a los servicios higiénicos para su aseo respectivo. - En el aula, los niños se disponen a comer sus alimentos 		<p>10 m</p>
------------------------------	--	--	-------------

Actividad N° 11

TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL JUEGUEMOS EN EL BOSQUE

II. FECHA : SETIEMBRE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos
		Construye normas, y asume acuerdos y leyes.		
		Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego
			Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención	Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros
			Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Propone y practica normas de convivencia.
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales

COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego
			Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES DEL PROYECTO			
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - En el aula la maestra recibe la visita EL PERRITO RONALDO quien entra al salón saludando y pidiendo permiso para entrar al salón de clase indicándole a los niños que su TIA le enseñó a jugar JUGUEMOS EN EL BOSQUE e invita a jugar a los niños - La maestra indica a los niños que el día de hoy aprenderán a jugar el juego tradicional JUGUEMOS EN EL BOSQUE 	Títere Perrito Ronaldo	15 m
Desarrollo	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se reúnen en círculo con la maestra la docente cuenta una pequeña historia del juego indicando cuales son los personajes de la historia - Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación. - La docente da a conocer cómo se llevará el juego a cabo realizando con ellos los acuerdos, dando a conocer también las reglas del juego al grupo. <p>Expresión o desarrollo motriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en el patio desplazándose, JUGUEMOS EN EL 	Diálogo	20 m
		Máscara de lobo y animalitos	

<p>Cierre</p>	<p>BOSQUE Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado.</p> <p>Expresión gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. <p>Realizamos la Meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? 	<p>Hojas Colores</p>	
<p>Rutinas</p>	<p>Actividades de recreo, aseo y refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se disponen a jugar espontáneamente en el patio. - Los niños proponen algunos juegos. - Llevamos a los niños a los servicios higiénicos para su aseo respectivo. - En el aula, los niños se disponen a comer sus alimentos 	<p>Material de aseo</p>	<p>10 m</p>

Actividad N° 12

TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL LAS ESTATUAS
II. FECHA : SETIEMBRE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos
		Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego
		Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención	Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros
			Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Propone y practica normas de convivencia.
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales

COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego
			Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE 12

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES DEL PROYECTO			
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - En el aula la maestra recibe la visita EL PERRITO RONALDO quien entra al salón saludando y pidiendo permiso para entrar al salón de clase indicándole a los niños que su TIA le enseñó a jugar LAS ESTATUAS e invita a jugar a los niños - La maestra indica a los niños que el día de hoy aprenderán a jugar el juego tradicional LAS ESTATUAS 	Títere Perrito Ronaldo	15 m
Desarrollo	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se reúnen en círculo con la maestra la docente cuenta una pequeña historia del juego indicando cuales son los personajes de la historia - Luego acuerdan en grupo las reglas del juego y participación. - La docente da a conocer cómo se llevará el juego a cabo realizando con ellos los acuerdos, dando a conocer también las reglas del juego al grupo. <p>Expresión o desarrollo motriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en el patio desplazándose, JUGANDO LAS 	Diálogo	20m

<p>Cierre</p>	<p>ESTATUAS Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado.</p> <p>Expresión grafico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. <p>Realizamos la Meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - -Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - -Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? 	<p>Hoja Colores</p>	<p>10m</p>
<p>Rutina</p>	<p>Actividades de recreo, aseo y refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se disponen a jugar espontáneamente en el patio. - Los niños proponen algunos juegos. - Llevamos a los niños a los servicios higiénicos para su aseo respectivo. - En el aula, los niños se disponen a comer sus alimentos 	<p>Material de aseo</p>	

Actividad N° 13

TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL QUE PASE EL REY
II. FECHA : SETIEMBRE

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

PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOPTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego

			Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal
--	--	--	---	--

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

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

<p>Cierre</p>	<p>EL REY</p> <ul style="list-style-type: none"> - Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado. <p>Expresión grafico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. <p>Realizamos la Meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? 	<p>Hojas de papel Colores</p>	<p>10 m</p>
<p>Rutinas</p>	<p>Actividades de recreo, aseo y refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se disponen a jugar espontáneamente en el patio. - Los niños proponen algunos juegos. - Llevamos a los niños a los servicios higiénicos para su aseo respectivo. - En el aula, los niños se disponen a comer sus alimentos 	<p>Papel higiénico jabón</p>	

Actividad N° 14

TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL LOS COSTALILLOS

II. FECHA : OCTUBRE

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

PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego
			Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.	Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

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

Actividad N° 15

TÍTULO : ME DIVIERTO CON EL JUEGO TRADICIONAL MANTEQUILLA

II. FECHA : OCTUBRE

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

PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOPTRICIDAD”.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos como correr, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.</p> <p>Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con-vencer o agradecer.</p>	<p>Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego</p> <p>Da conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal</p>

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

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

<p>Cierre</p>	<p>MANTEQUILLA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Culminado el juego realizan la técnica de la velita y a dormir para relajarse después de haber jugado. <p>Expresión gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dibujan lo que más les gusto del juego realizado de manera libre. <p>Realizamos la Meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy sobre los acuerdos de convivencia? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en el juego? ¿Para qué sirve lo que aprendiste? 	<p>Hoja blanca Colores</p>	<p>10 m</p>
<p>Rutinas</p>	<p>Actividades de recreo, aseo y refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se disponen a jugar espontáneamente en el patio. - Los niños proponen algunos juegos. - Llevamos a los niños a los servicios higiénicos para su aseo respectivo. - En el aula, los niños se disponen a comer sus alimentos 	<p>Papel Higiénico</p>	

ANEXO 9 Escala valorativa de actividad de aprendizaje N° _

	NOMBRES Y APELLIDOS	Participa en grupo de los juegos tradicionales propuestos			Da a conocer y ejecuta los acuerdos y reglas establecidas en el juego			Se interesa preguntando sobre los intereses de sus compañeros			Propone y practica normas de convivencia.			Dialoga con sus compañeros sobre cómo se siente al participar en el juego			Participa en el juego tradicionales realizando diversos movimientos corporales			Da a conocer cómo se siente haciendo uso del lenguaje verbal y para verbal			
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	
1																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							
18																							
19																							
20																							
21																							
22																							
23																							
24																							
25																							

Instrumento de evaluación: Escala valorativa:

ANEXO 10: Aspectos Administrativos

Recursos y presupuesto:

RUBROS	PARCIAL		TOTAL
A) RECURSOS HUMANOS.	CANTIDAD	COSTO POR UNIDAD	
• Autor	10 meses	200.00	2000.00
• Asesor	10 meses	300.00	3000.00
• Colaborador	5 meses	100.00	500.00
B) BIENES MATERIALES			
• Papel bond blanco	1 millar	28.00	28.00
• Bond de colores.	2%	8.00	16.00
• Tinta de impresión	4	10.00	40.00
• Book de Cartulina de colores	01		9.00
• Títeres	04	15.00	60.00
• Laminas	06	2.00	12.00
• Máscaras de animales	03	5.00	55.00
• USB de 32 MB.	01	65.00	65.00
• Equipo de sonido	01	200.00	200.00
• Plumones de pizarra	03	6.00	18.00
• Folder manila	06	0.50	3.00
• Estuche de plumones gruesos x 10 unidades.	01	23.00	23.00
C) SERVICIOS			
• Movilidad	20	5.00	100.00
• Típeos	07		100.00
• Impresiones negro y color.	20.00	5.00	100.00
• Copiado			100.00
• Prueba piloto		50.00	50.00
IMPREVISTOS			340.00

Cronograma de ejecución del programa:

N°	ACTIVIDADES	JULIO				AGOSTO				SETIEMBRE				OCTUBRE			
		1ª. Sem. Sem.	2ª.S em.	3ª.S em.	4ª.S em.	1ª. Sem. Sem.	2ª.S em.	3ª.S em.	4ª.S em.	1ª. Sem. Sem.	2ª.S em.	3ª.S em.	4ª.S em.	1ª. Sem. Sem.	2ª.S em.	3ª.S em.	4ª.S em.
01	Elaboración de instrumentos	x															
02	Validación y Confiabilidad de instrumentos		x														
03	Prueba Piloto			x													
04	Aplicación de pre test.				Vacaciones de medio año			X									
05	Ejecución del programa. (15 Momentos Pedagógicos)						Días M,V	Días L,M , V	Días L,M , V	Días M,V	Días M,V	Días M,V	Días M,V				
06	Aplicación del pos test														X		
07	Procesamiento de datos															X	X

Financiamiento:

FUENTES DE FINACIMIENTO	MONTOS
Aporte propio del investigador	8,580
TOTAL	8,580