



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Taller de “Estrategias lúdicas” en la convivencia democrática
en niños de 5 años de una institución educativa pública de
Pisco, 2023.**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Quispe Chilquillo, Edith Giovana (orcid.org/0000-0003-0245-7779)

ASESORES:

Dr. Perez Saavedra, Segundo Sigifredo (orcid.org/0000-0002-2366-6724)

Dr. Ayvar Bazan, Zoila (orcid.org/0000-0003-3844-585X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles.

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

A mis padres que son ejemplo y desvelo que guiaron mi vida por el sendero de la verdad.

A mis hijas Yerti y Zaira que son mi motor, motivación e inspiración para nunca rendirme en mis estudios.

A mis hermanos que estando lejos me brindaron su apoyo.

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad Privada César Vallejo por la formación académica recibida.

A mis asesores el Dr. Pérez Saavedra, Segundo Sigifredo y la Dra. Ayvar Bazan, Zoila por guiarme durante el proceso de la investigación.

A todas las personas que contribuyeron de una o otra forma apoyaron en la realización de este trabajo.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PEREZ SAAVEDRA SEGUNDO SIGIFREDO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Taller de "Estrategias lúdicas" en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023.", cuyo autor es QUISPE CHILQUILLO EDITH GIOVANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

LIMA, 31 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PEREZ SAAVEDRA SEGUNDO SIGIFREDO DNI: 25601051 ORCID: 0000-0002-2366-6724	Firmado electrónicamente por: SPEREZ15 el 02-08- 2023 14:58:18

Código documento Trilce: TRI - 0630948



**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, QUISPE CHILQUILLO EDITH GIOVANA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Taller de "Estrategias lúdicas" en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
EDITH GIOVANA QUISPE CHILQUILLO DNI: 41675090 ORCID: 0000-0003-0245-7779	Firmado electrónicamente por: EQUISPECH1 el 31- 072023 21:08:20

Código documento Trilce: TRI - 0630952

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Página
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor/ autores	v
Índice	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	16
3.1 Tipo y diseño de investigación	16
3.2 Variables y operacionalización	17
3.3 Población	18
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5 Procedimientos	19
3.6 Método de análisis de datos	20
3.7 Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	26
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS	

Índice de tablas

		Página
Tabla 1	Confiabilidad de los instrumentos	19
Tabla 2	Niveles de convivencia democrática	21
Tabla 3	Distribución de niveles de la dimensión inclusión	21
Tabla 4	Distribución de niveles de la dimensión equidad	22
Tabla 5	Distribución de niveles de la dimensión participación y manejo de conflictos	22
Tabla 7	Nivel de significación de la variable Convivencia democrática	23
Tabla 8	Nivel de significación de la dimensión inclusión	24
Tabla 9	Nivel de significación de la dimensión equidad	24
Tabla 10	Nivel de significación de la dimensión participación	25

Índice de Grafico y figuras

	Página
Figura 1 Diseño pre experimental	17

Resumen

La presente tesis titulada: Taller de “Estrategias lúdicas” en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023, tuvo como propósito demostrar la influencia del Taller de “Estrategias lúdicas” en el desarrollo de la convivencia democrática en estudiantes de una institución educativa. El diseño de la investigación es de tipo preexperimental con una muestra de 23 niños de 5 años de edad de nivel inicial. El instrumento fue una guía de observación de la convivencia democrática, elaborada por la tesista, la cual consta de 16 ítems. Los resultados mostraron que en el pretest el nivel bajo era 82,6%, después de los talleres, en el posttest el nivel alto, fue 91.3%. Concluyendo que la aplicación del Taller de “Estrategias lúdicas” mejora significativamente el desarrollo de la convivencia democrática de la investigación aplicada, corroborada por la prueba no paramétrica de Wilcoxon, cuyos resultados arrojaron $p=0.000$ menor que 0.05 yz $(-3,534^b)$; por ende, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Palabras claves: *Estrategias lúdicas, convivencia democrática, inclusión, equidad y participación.*

Abstract

The present thesis entitled: "Playful Strategies" Workshop in democratic coexistence in 5-year-old children of a public educational institution in Pisco, 2023, had the purpose of demonstrating the influence of the "Playful Strategies" Workshop in the development of democratic coexistence. in students of an educational institution. The research design is pre-experimental with a sample of 23 5-year-old children at the initial level. The instrument was an observation guide for democratic coexistence, prepared by the thesis student, which consists of 16 items. The results showed that in the pretest the low level was 82.6%, after the workshops, in the posttest the high level was 91.3%. Concluding that the application of the "Playful Strategies" Workshop significantly improves the development of democratic coexistence in applied research, corroborated by the Wilcoxon non-parametric test, whose results yielded $p=0.000$ less than 0.05 and $z (-3,534b)$; therefore, the null hypothesis is rejected and the alternate hypothesis is accepted.

Keywords: Playful strategies, democratic coexistence, inclusion, equity and participation.

I. INTRODUCCIÓN

Una Institución Educativa, brinda la oportunidad y posibilidad de formar la personalidad en el plano personal, social, cognitivo y moral de los protagonistas y participantes. La violencia en el campo educativo es un hecho concurrente y real, en el escenario mundial actual se calcula que 246 millones de niños y adolescentes podrían ser parte de la violencia desde lo interno y en los alrededores de las escuelas. A escala planetaria la Unicef (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia) y Cepal (Comisión Económica para América latina y el Caribe, (2021) precisaron que, en las vivencias que tienen los estudiantes estos tienden a ser negativos cuando las escuelas son incapaces de proponer normas de convivencia y sobre todo que la respeten para alcanzar los propósitos de un clima saludable para aprender y desarrollar sus competencias.

En los tiempos actuales se asume la posición de Castro (2020), quien señaló, que debido a las consecuencias del encierro obligatorio en la emergencia sanitaria por el Covid 19, los niños y niñas sufren al tener un estado socioemocional preocupante, que ha repercutido fuertemente en sus comportamientos ante los pares en el aula; en esas circunstancias se manifiestan conductas disruptivas y antisociales y muchas veces de indiferencia con sus compañeros. En estas situaciones los maestros han tenido que generar variadas estrategias lúdicas y vías para lograr superar estas reacciones de rezagos que trajo consigo la pandemia y los propios que enfrentan los estudiantes por la razón de edad y de respuesta ante a esta postura (Machado y Carvalho, 2021).

Ante estos hechos presentados, se han ejecutado múltiples investigaciones sobre convivencia escolar en el escenario Latino Americano, las cuales se han ido acrecentando en la actualidad, debido al grado de violencia que sufren los estudiantes de diversas edades en las instituciones Latinas. Asimismo, diversos informes y estudios ejecutados por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) en variados años, han descrito y dado cuenta de los hechos de la violencia escolar en forma muy notoria en las escuelas, lo cual

se ha convertido en un factor recurrente que está produciendo efectos negativos en la convivencia y clima educativo. Esta situación en mención se está presentando en las aulas y también se ha expandido por lógica en la comunidad, (Andrades, 2020).

En las instituciones educativas del Perú según el Ministerio de Educación (SISEVE 2018) señaló, la violencia escolar es una problemática álgida que tiene connotación en el desarrollo de los alumnos, la paz y salud mental, la buena convivencia y el desarrollo y logro de las competencias; por otro lado, la Defensoría del Pueblo (2022) ha expresado su preocupación por el crecimiento y la gravedad de los sucesos de violencia escolar. Una institución segura, libre de violencia y todo tipo de discriminación, es el principal medio para desarrollar los buenos ciudadanos que requiere el país. Esta situación de violencia no solo limita un aprendizaje equitativo, sino que también tiene cierta influencia en las relaciones humanas, lo cual muchas veces origina, problemas de trato, incomprensión por asuntos de cultura, discriminación y otros. En consecuencia, es una necesidad que se proyecten aprendizajes sostenibles en el futuro; por tanto, la eficiencia se debe lograr por medio de la ejecución y uso de variadas estrategias lúdicas como juegos y acciones orientadas con la metodología de acción-participativa, experimentos y el apoyo dinámico entre el niño y el maestro, (Aguilar et al., 2020).

La preocupación del crecimiento de violencia trae también de manifiesto diversas reacciones positivas, por lo que es una necesidad implementar medidas y acciones para mejorar la convivencia en escuela, como lo señaló Suárez (2018) que, tiene que haber una sistemática y efectiva gestión de la convivencia escolar, siendo ello un trabajo bien organizado y planificado, dirigidos y fortalecidos en el liderazgo de los directivos y enfocados por una visión compartida del tipo de relaciones que se necesita en la escuela.

Durante la permanencia y acciones que se desarrollan en las escuelas en la educación del estudiante en la Educación Básica Regular (EBR), es prioritario aplicar prácticas pedagógicas sobre todo en nivel inicial, diversas

estrategias de juegos pedagógicos, dinámicos y dialógicos; porque promueven la actividad cerebral, la creatividad y el convivir democrático de los estudiantes (Diogo, 2022). Estas actividades muchas veces no llegan a ejecutarse en forma efectiva por el poco conocimiento de la temática, mínima actualización de los docentes y hasta descuido de los directivos y maestros. Ante esta circunstancia, el maestro del nivel inicial, se propuso mejorar y lograr una sana convivencia haciendo uso de diversas estrategias lúdicas, (Jaimes, 2020).

En una Institución Educativa de Pisco en las aulas de niños de 5 años se han presentado ciertas dificultades y problemas en la convivencia democrática y relaciones entre los niños, lo cual ha limitado sus aprendizajes y ámbito de relaciones, posiblemente se debe a la mínima aplicación de recursos lúdicos y otras que contribuyan a la mejora del clima escolar en dichas aulas. Entre los problemas más relevantes tenemos: el poco respeto entre los niños en las actividades; identidad poco fortalecida en los hogares; mínima solidaridad entre los niños en las aulas; mínimo reconocimiento a los logros obtenidos en las actividades; poca aplicación de estrategias colaborativas y de ayuda mutua en los grupos de trabajo; mínimo cumplimiento de las normas de convivir como apoyo en el comportamiento de los niños y poca aplicación de estrategias dialogantes y comunicativas para prevenir y resolver problemas en la institución educativa.

Ante la realidad circundante, se consideró que los docentes deben estar orientados a aplicar en su actividad educativa recursos lúdicos para la optimización y mejora de la convivencia de los niños. Es la motivación e interés que impulsó a realizar el estudio de mejora de la convivencia en una institución educativa del nivel inicial en la provincia de Pisco.

En el problema general se presentó a través de la siguiente pregunta: ¿Cuál es la influencia del taller de “estrategias lúdicas” en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023? y los problemas específicos derivados del problema general se planteó de la siguiente manera: ¿Cómo influye el taller de “estrategias lúdicas” en las dimensiones de la convivencia democrática: inclusión, equidad y participación

y manejo de conflictos en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023?

En la justificación teórica; la investigación aportó valiosa información y conceptos teóricos con respecto a las variables de estudios estrategias lúdicas y convivencia democrática, dicho aporte será una importante contribución para el convivir escolar desde el enfoque de los derechos de las personas, aporte de Chávez (2018), quien señaló la implicancia de una visión innovadora que busca “el desarrollo de personas con autonomía, libres y con valores; así mismo desde Martínez (2019) que consideró que es una vía preventiva y alternativa para enfrentar y erradicar la violencia que existe en las instituciones educativas, al fomentar la paz duradera y sostenida en el tiempo mediante la aplicación de estrategias adecuadas.

En la justificación práctica; el estudio se justificó de forma práctica y objetiva al proveer relevante información que dio luces a los docentes y sirvió como recurso para optimizar la convivencia democrática desde las estrategias lúdicas, las mismas que fomentaron las relaciones e interacciones entre los niños y a la vez estimularon el aprendizaje y mejora de la calidad educativa tras el uso de los datos provistos.

En la justificación metodológica; se empleó el enfoque cuantitativo de diseño pre-experimental, también se aplicó técnicas para procesar información, recolectar datos con instrumentos de investigación, que podrán ser aplicados en otras investigaciones sirviendo a la vez como importante base y referentes para nuevos estudios o proyectos de investigación.

Y en la justificación social; este trabajo de investigación se justificó al contribuir en la convivencia democrática de los niños preescolares, mejorando sus relaciones e interacciones, mediante la aplicación por los educadores de los contenidos de esta investigación cuyo estudio de sus variables han de contribuir en el ámbito social, al mejorar el entorno escolar y el aprendizaje de los niños. Lo cual favorecerá al sistema educativo y a los niños preescolares y su entorno social y familiar.

En el propósito central se propuso, determinar la influencia que tiene el taller de estrategias lúdicas en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023 y los específicos propuestos: determinar la influencia del taller de estrategias lúdicas en la dimensión convivencia democrática: inclusión, equidad y participación y manejo de conflictos en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023.

Como hipótesis central se formuló que: el taller de estrategias lúdicas influye positivamente en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023, y las hipótesis específicas se planteó: el taller de estrategias lúdicas influye positivamente en la dimensión convivencia democrática: inclusión, equidad y participación y manejo de conflictos en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

En esta parte de la investigación se presentaron los siguientes antecedentes nacionales:

Domínguez y Vera (2018) en la investigación propusieron dar a conocer la mejora del convivir en la escuela de los niños, bajo la influencia de los juegos. La tipología del estudio es aplicada, diseño cuasi experimental; concluyeron que luego de la aplicación de las lúdicas tradicionales, esta ha mejorado el convivir en la escuela de los niños sujetos que fueron parte del experimento.

Por su parte Ramírez (2019) en su investigación el propósito fue determinar los efectos de la aplicación de estrategias lúdicas para la mejora del convivir en la escuela, en niños de 5 años; el estudio es de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo y el diseño es de experimentación de tipo preexperimental; concluyó que la utilización de estrategias lúdicas contribuye en la mejora de la convivencia educativa.

Con Gilari y Rafael (2019), en su estudio científico los juegos tradicionales como vía para el desarrollo del convivir en la escuela en los estudiantes del segundo grado, desarrollaron el propósito: aplicar los juegos tradicionales como vía para el desarrollo del convivir en la escuela. La tipología del estudio es experimental, diseño cuasi experimental, que se realizó en sesiones de aprendizaje enfocado a fortalecer los procesos de socialización. Concluyeron que, las estrategias lúdicas ayudan en gran medida a mejorar el convivir de los estudiantes en la escuela.

Por otro lado, Balloma et al. (2022), en su investigación propusieron evidenciar el potencial de optimización de las estrategias lúdicas en las reglas de convivir en la escuela. La investigación es de tipo cuantitativo, explicativo, aplicada con un diseño cuasi experimental. Las conclusiones demostraron que las estrategias lúdicas han mejorado de manera significativa la convivencia en la escuela.

Y el aporte de Shimamura & Vega (2022), en la investigación tuvieron como propósito: determinar el nivel del convivir y participar democráticamente

a través de las estrategias sociales y emocionales en los niños de 5 años; el tipo de estudio es aplicada con un diseño pre experimental, enfoque cuantitativo. En la investigación demostraron que los estudiantes mejoraron en el manejo de sus habilidades sociales y democráticas, llegando a la conclusión que el uso del programa de estrategias didácticas con el título “Todos podemos aprender a convivir”, permitió mejorar el convivir y participar en forma democrática de los estudiantes.

A nivel internacional se consideró los siguientes estudios:

El aporte de Noy y Jaimes (2019), quienes tuvieron como propósito implementar un programa lúdico en la mejora del convivir de los estudiantes en la escuela. Este estudio realizado es de enfoque mixto, de enfoque cuali-cuantitativos, para obtener los datos se realizó triangulación de instrumentos. El diseño es a través de la investigación acción. Las conclusiones, es que el programa lúdico aplicado, mejoró en forma positiva el convivir en la escuela y que el trabajo de ayuda mutua previene y disminuye la problemática de convivencia.

Por otro lado, De La Espirella (2020), en su trabajo científico, su propósito fue implementar estrategias lúdico-pedagógicas intencionadas a mejorar el convivir de los estudiantes en la escuela. La investigación fue de tipo acción participativa –IAP. Utilizó entrevistas semiestructuradas y grupos de discusión a discentes y maestro. Los resultados se interpretaron por medio de análisis discursivo. Finalmente, implementó la estrategia siendo el resultado positivo, generando innovaciones que beneficiaron y fortalecieron los vínculos interpersonales de los discentes participantes de la investigación.

Asimismo, Andrade (2022) en su estudio tuvo por finalidad determinar la eficacia de las estrategias lúdico-recreativas para fomentar el convivir en la escuela de los discentes. Este trabajo es de enfoque cuantitativo, diseño preexperimental con prueba pretest, luego la mediación pedagógica, para culminar con un postest. En la conclusión, establece que las diversas actividades lúdico-recreativas contribuyeron en fomentar el convivir en la escuela; porque se logró integrar a los discentes y maestros, y al participar en

las acciones explorativas, esparcimiento y tener libre expresión permitió la mejora del comportamiento, en el aula y fuera de ella.

El aporte de Ceballos y Rada (2020) en el estudio científico propusieron aplicar estrategias lúdico-pedagógicas con intencionalidad de mejora del convivir escolar de los estudiantes. El enfoque es cualitativo, el tipo es de investigación acción participativa –IAP-, aplicaron entrevistas semiestructuradas y grupos de discusión. Posteriormente, se aplicó la estrategia siendo los resultados muy notables, logrando comportamientos adecuados y beneficiosos que ha fortalecido las buenas relaciones humanas de los estudiantes en la institución.

Cerrando los aportes teóricos en el estudio de Calderón (2020) se propuso medir las consecuencias de aplicar un programa de convivir en la escuela en un ambiente social escolar de nivel de violencia entre estudiantes y de convivir en forma pacífica, incluyente y en democracia en instituciones educativas. La investigación fue con diseño metodológico cuasi experimental, con pruebas de pre y post test. Concluyó que se evidencia que existe disposición de los docentes de intervenir en fomentar una sana convivencia y mejoras en el clima social escolar y ciertos bajos niveles en algunos procesos de convivencia. Por lo que se recomienda incluir actividades que fomenten la sana convivencia de forma permanentes en los centros educativos de todo nivel.

En el presente estudio científico se puso de manifiesto las teorías, que definen con precisión y sencillez las variables propuestas, estrategias lúdicas y la convivencia escolar:

En la variable independiente estrategias lúdicas, se precisó en un primer momento la definición de estrategia que, según Freeman (2016) es una acción permanente, que se dan en circunstancias precisas para tomar decisiones, que no permitirían que se resuelva las cosas en conjunto; sino que dan la vía para avanzar y tomar una nueva decisión.

En su estudio Ortega (2020), definió a la lúdica: como un componente de la evolución humana, una parte de ella y tener la potencialidad de

interrelación con los otros, con la posibilidad de reconocer el medio circundante, promoviendo actividades de motricidad, libres y de expresión abierta, ingresando a un escenario placentero ligado al aprender en su entorno que le rodea, permitiendo el desarrollo de las capacidades humanas en forma integral.

Igualmente, Dinello, et al. (2021), consideraron que, la lúdica es una oportunidad de contribuir a mejorar en todos los aspectos al ser humano, como también se ha convertido en una opción en las actividades pedagógicas para integrar el aspecto social humano. Desde las acciones de la lúdica, ayudan a mejorar la interacción positiva y el sentido empático de los integrantes con el propósito de acercar y establecer un nexo amical y de compañerismo en la comunidad educativa.

En el aporte de Díaz (2017), lo lúdico no está limitado en la edad, desde el sentido de recreación o del aspecto pedagógico. La importancia que tiene es su adaptación a las características, intereses y necesidades, como también a los objetivos del nivel inicial, primaria o secundaria. Por tanto el maestro del nivel inicial tiene que desplegar las acciones lúdicas como estrategias pedagógicas en respuestas satisfactorias alcanzando el desarrollo integral de los niños; a ello Díaz y Hernández (2002) agregan que las estrategias lúdicas son recursos que contribuyen a mejorar las actividades del aprender y en resolver situaciones problemáticas” (p. 234), y Araya (2021), establece que, las estrategias lúdicas en los inicios de la educación, son medios que coadyuvan a los maestros para usarlos como un instrumento vital para lograr aprendizajes óptimos; así mismo en regular la conducta de los niños en diversos escenarios de la realidad.

En Machado y Carvalho (2021), el uso de las estrategias lúdicas es una necesidad de los niños para introducirlos en un proceso constante de socialización y comunicación; reconociendo que sus características sensibles permiten que ellos se involucren y resulten beneficiados en su formación.

En el proceso de aprender en el nivel inicial de Educación Básica Regular (EBR), resulta muy importante promover según Diogo, (2022) las

experiencias educativas por medio de distintos juegos didácticos interactivos y dialógicos; porque ayudan a estimular y motivar, a crear y desarrollar la inventiva de los infantes. También, servirá para concretizar y lograr aprender de manera significativa, tanto intelectualmente como en sus habilidades sociales, trascendiendo la incorporación de actitudes valorativas y en el cumplimiento de las normas de convivir. Por tanto, Sousa, (2019) y Moratalla et. al. (2019) agregaron que, la práctica constante de estas estrategias lúdicas lleva a la comprobación del comportamiento del niño, donde estos van respondiendo paulatinamente con actitudes más tranquilas y de autocontrol, repercutiendo en su patrón creador y de talentos propios.

Revisado las definiciones de estrategias lúdicas, estas son maneras de darle funcionalidad a las actividades significativas planeadas y aplicadas como recursos pedagógicos basados en el juego. Estas estrategias tienen importancia para los aprendizajes en las aulas y a resolver problemas de una forma amena, divertida y significativa. Asimismo, contribuye en el desarrollo de las competencias y las capacidades de manera flexible e integral en las actividades en la que se aplican.

Las estrategias lúdicas que se aplican en las aulas y fuera de ella según González, (1993) tienen diversas características que a continuación se menciona: es particular; tiene una planeación que se prevé con anticipación; contiene el alcance de propósitos específicos y concretos; en el diseño, en el planeamiento y realización se anticipan un conjunto de actividades que le darán dinámica al proceso de aprender y tiene vínculo con el medio o contexto donde actúa el infante, siendo esencial.

En este estudio se ha considerado desde la lúdica algunos tipos de juego que se aplicarán en los talleres como:

Los juegos de construcción. El Ministerio de Educación Chaqueño (2021), considera que, son actividades orientadas a conseguir productos reales y objetivos, atribuyéndoles significados desde las representaciones exteriores. Estos se pueden vincular con los juegos simbólicos, mientras se van construyendo los escenarios para impulsar diversas formas creativas,

como por ejemplo una figura humana, una ciudad, un castillo, una casa y otros.

El juego tradicional. Jiménez-Fernández (2009) comentaron que, estos son diversos juegos creados con anterioridad en el tiempo y se siguen practicando con el paso del tiempo, y se ha ido trasladando de una generación a otra. Desde otra óptica son juegos que han permanecido con el paso del tiempo y que no requiere soporte de otros juguetes, mucho menos de la tecnología, siendo practicado estos juegos con el propio cuerpo o usando los recursos del medio o también de tipo casero.

El juego cooperativo. A través de Bermejo (2016), se definió como organización de equipo de jugadores, de dos o más integrantes, que luchan juntos para lograr un mismo propósito, contra otro equipo. Este tipo de juego fortalecen las acciones grupales para alcanzar sus metas comunes. Así mismo desarrolla la sensibilización, la ayuda cooperativa, la buena comunicación y el aspecto social. Busca que todos se involucren y es contrario a la individualidad. Es buen medio en la promoción de los valores.

Los Juegos reglados o estructurados, son juegos establecidos con reglas precisas que requiere cumplirlas en su desarrollo, existe dinámica y más fuerza en la actividad. su accionar está dirigida por las reglas y posicionada por una actitud esencial de todos. Piaget (cit. en Millar, 1992), considera que "... Los juegos normados se han adaptado en los grupos sociales y continúan con las personas mayores; sin embargo, se considera una asimilación más que una adecuación a la realidad. Las normas del juego legalizan la satisfacción de la persona en el ejercicio sensorio motor y la intelectualidad y en el ganar a los otros, pero no equivale a un acomodo de inteligencia a la realidad" (p.49).

Por otro lado, en la segunda variable la convivencia democrática, se aclaró el concepto de convivencia, según Avendaño, et al. (2018), consideró a la convivencia, como una organización donde grupos humanos conviven en el respeto de sus divergencias y asumen la resolución de sus problemas en forma pacífica. La convivencia escolar, es convivir en sentido amplio, su valor

se traduce en como incide en el aspecto educativo, escenarios en los cuales, como efecto de la interacción diaria de sus componentes educativos, generan opciones de aprendizaje, siendo un elemento esencial para cumplir los propósitos de la educación.

Martelli (2017) adujo, que a la institución educativa llegan los grupos estudiantiles, de tal manera que es ahí donde se fortalece los comportamientos que aprenden en las familias. Por ello el maestro tiene que recrear los valores de la convivencia pacífica incorporándolos a los aprendizajes positivos en el aula y fuera de ella.

Otra referencia la muestra la Asociación Solaris Perú (2014), quienes señalaron que convivencia democrática, es el proceso democrático y participativo, donde se educa a los estudiantes con el compromiso de ser buenos ciudadanos, críticos, y sean protagonistas en su proceso de aprender, y desarrollen actitudes democráticas en los hechos reales.

Por otro lado, Echevarría (2020) agregó que, en las instituciones educativas es el espacio desde las aulas para promover el diálogo abierto, de convivencia escolar en forma democrática, de comunicarse en forma asertiva, y así prevenir situaciones conflictivas. Considerando como principio y base esencial que todos asuman el respeto y la tolerancia como línea angular de los valores en democracia (p.78).

Finalmente, Fierro y Carbajal (2019), consideraron que la convivencia escolar democrática en orientación educativa, es apuntalar la construcción de una paz sostenida de los grupos componentes de la comunidad escolar, partiendo de las actividades pedagógicas y en la gestión siendo estas: incluyentes, justas y de participación que enfrenten de forma pacífica y positiva el conflicto. Los autores proponen un “Modelo de Educación para Convivencia Democrática en las Aulas”, en el cual consideran tres dimensiones pedagógicas:

Inclusión. Es la atención y respeto por las características personales y necesidades de cada uno de los componentes de la institución escolar, (Fierro y Carbajal, 2019)

La inclusividad educativa en una convivencia democrática, viene a ser un proceso de reconocer las variadas identidades estudiantiles, particulares y grupales –social, económica, de cultura, de género, étnica, académica y otras– y la consideración de sus diversas potencialidades, desde la pedagogía orientada a generar un sentido de identidad y de comunidad en las aulas. Estas acciones significan promover relaciones de solidaridad y de ayuda, por medio de una comunicación dialogante colectiva –de respeto y abierto– donde los estudiantes tengan la firme convicción de decir lo que piensan, de intercambiar sus vivencias y de fortalecer una comprensión recíproca que va más allá de las diferencias, (Morrison y Vaandering, 2012).

Impulsar la inclusividad en las aulas significa también, el impulso de ella en la comunidad; considerar que los infantes aprendan a diseñar los cimientos de una comunidad democrática, al integrarse la diversidad de identidades y lo plural en sus vivencias educativas diarias (García-Huidobro, 2013). Lo básico de entender la identidad se remite a quiénes somos y a donde pertenecemos. Esta identidad tiene conexión íntima con el sentir de pertenencia en el que las personas se identifican recíprocamente como componentes de una misma comunidad; es la comprensión de un “nosotros” delante de quienes son diferentes: “los otros”, (Gall, 2004:224).

La inclusividad, comprometió también el reconocimiento e integración en la currícula las vivencias de los estudiantes, sus características e intereses, sus saberes propios o locales. Al hacer inclusiones de las diferentes identidades y perspectivas de los niños en el diseño curricular abre la posibilidad de brindar temas significativos a nivel singular y colectivo, que permitan difundir la apertura de una currícula flexible y dinámica de importancia para los niños, (Ladson-Billings, 2014).

Equidad. Viene a ser el reconocimiento del logro de los niños, así como la ejecución de actividades que se adapten a las necesidades de los estudiantes para garantizar que todos aprendan, (Fierro y Carbajal, 2019).

La equidad de la educación, para convivir en democracia, tiene que promover que el desarrollo y logro de las competencias sea alcanzado por

todos los niños, incluidos los de necesidades diferentes y excluidos por razones sociales y económicas, brindándoles opciones de establecer vivencias educativas de éxitos. Establecer prácticas pedagógicas de promoción de la equidad significa crear cimientos desde el saber, las habilidades y las vivencias educativas de los niños, para apropiarse de la cultura de dominio –códigos, normas y saberes– en la institución educativa y la comunidad. Todas estas opciones hacen crecer las posibilidades de superación de estas adversidades de los niños que sufren la pobreza, ante el privilegio de otros y los factores socio-económico en término global, (Lindgard & Keddie, 2013).

Una forma de dar oportunidades equitativas para lograr resultados óptimos educativos y personales, en especial a los niños con riesgos de quedarse atrás en el proceso educativo, viene a ser la pedagogía para el aprendizaje cooperativo. Estas pedagogías estructuran una labor de ayuda mutua en las aulas, escenario del docente donde deja las responsabilidades en los propios niños, motivándoles a que unos y otros usen los recursos para lograr los propósitos (Cohen, 1997, 2006).

Participación y manejo de conflictos. Consiste en utilizar estrategias, como el diálogo que son usados por los niños para prevenir y mediar conflictos, así mismo tengan la posibilidad de resolver problemas de manera pacífica, (Fierro y Carbajal, 2019).

Este componente pedagógico concibe que son posibilidades de los maestros para hacer representar y empoderar a los niños en tres situaciones ejes: en prácticas independientes en las formas de resolver conflictos, libre opinión en discusiones abiertas e involucramiento en situaciones que requieren toma de decisión en temas de sus competencias. En esta visión, la justicia social y la democracia están fuertemente compenetradas; en una sociedad que tiene justicia se cuenta a que todos los participantes actúan de manera equitativa a los otros en cualquier tipo de interrelación grupal (paridad de participación, (Fraser, 2008).

En los procesos para resolver en forma dialógica los conflictos, en relación a problemas entre personas, a ponerse de acuerdo en los equipos o a los que tienen relación con debates de grupos en conflictos sociales – cuando se aplican en los hechos de forma eficiente – existen posibilidades para que surjan y se escuche a los que están en situación de marginación y se vuelvan participes en la solución de problemas, (Bickmore, 2014). El autor agregó que estas estrategias abren opciones para que los niños fortalezcan sus capacidades como: escucha activa ante los diversos puntos de vista, aprende hacer análisis ante distintas propuestas en la resolución de los conflictos y aprende a hacer deliberaciones y desarrolla capacidad de negociar y construir acuerdos, agregado los procesos de tomar de decisión. Estas aseveraciones tienen importancia en la educación para la democracia, la convivencia en paz y la formación integral del niño.

En la visión epistemológica, la investigación se ha valido de una metodología del juego de como el ser humano construye nueva información a partir de la realidad y producir cambios en la convivencia escolar; las teorías de connotados autores del juego y la convivencia democrática han identificado que desde el individuo y lo social existe una correlación e influencia entre ellas; la elaboración de instrumentos validados que se han aplicado en contextos de la escuela han permitido obtener información válida y confiable para alcanzar la confirmación de los enunciados y al final lograr un nuevo conocimiento o saberes culturales a partir de lo existente que se presenta como propuesta en el campo de la educación.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

Este trabajo científico es tipo aplicada. Expresa Nicomedes, (2018) se llama aplicada; porque se ejecuta en base a los hallazgos de los estudios básicos o puros en las ciencias factuales, se plantean problemáticas o hipótesis de trabajo para solucionar dificultades de la sociedad incluido la educación.

El enfoque investigativo es cuantitativo, según Hernández (2014) es una metodología estructurada de recojo e interpretación de datos obtenidos de uso de instrumentos, estadística y matemáticas con el fin de hacer cuantificaciones en las diversas investigaciones.

Asimismo, se utilizó el método hipotético-deductivo. (Rodríguez y Pérez, 2017), consideran que las hipótesis planteadas son puntos de inicio para nuevas deducciones en la investigación.

El punto de partida, es una hipótesis y se aplica las normas de la deducción, establece predicciones que son sometidas a verificarse en forma empírica, y si hay relación o vínculo con los hechos, se demuestra su veracidad o no de la hipótesis inicial.

3.1.2 Diseño de investigación

Se utilizó el diseño experimental de tipo pre-experimental con pre test y post test, en este tipo de diseño la variable independiente se manipula intencionalmente con el propósito de observar otros fenómenos en la variable dependiente. Según Hernández (2014) en este caso en el diseño pre-experimental, los sujetos no se agrupan, ni emparejan, porque estos grupos ya estaban anteriormente; un ejemplo es un aula de clase, en este caso en infantes de 5 años de una escuela de Pisco. Se buscará la influencia de la variable X en la variable Y.

El diseño se representa gráficamente en la siguiente forma:

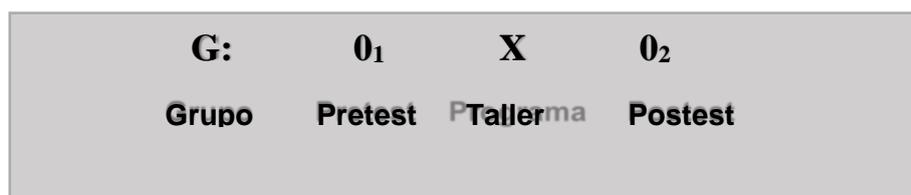


Figura 1. Diseño preexperimental

Donde:

G: Representación del grupo que se conformó por 23 niños.

O1: Representación de la observación de inicio (Pretest) para calificar el estado de convivencia escolar.

X: Programa de experimentación “Estrategias lúdicas”

O2: Representación de la observación de término (Posttest) para calificar el cambio de convivencia escolar.

3.2. Variables y operacionalización

Las variables están en relación a las teorías, se consideró los aportes de autores en la recopilación de la información, además se organizó en dimensiones, indicadores con ayuda de instrumentos para construir los ítems. Además, se aplicó la escala de medición y cuantificación de los datos.

Definición conceptual y operacional de Estrategias lúdicas

Son medios que coadyuvan a los maestros para usarlos como un instrumento vital para lograr aprendizajes óptimos; así mismo en regular la conducta de los niños en diversos escenarios de la realidad, Araya (2021). Se ejecutará con 12 sesiones en duración de 1 hora pedagógica (45 minutos) para lograr aplicar las estrategias lúdicas.

Definición conceptual y operacional de Convivencia democrática

Es la construcción de una paz sostenida de los grupos componentes de la comunidad escolar, partiendo de las actividades pedagógicas y en la gestión siendo estas: incluyentes, justas y de participación que enfrenten de forma pacífica y positiva el conflicto,

Fierro y Carbajal (2019). La segunda variable dependiente es la convivencia democrática, que la constituyen 16 ítems: la primera dimensión inclusión, del 1 al 6; la segunda dimensión equidad, del 7 al 10 y para la tercera dimensión participación y manejo de conflictos del ítem 11 al 16.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

La población está comprendida por el total de personas o sujetos a estudio y de esta manera calcular su muestra; Quispe, (2020) consideró que, la población está sujeta a determinarse el tamaño de la muestra para reducir costos y recursos. El trabajo científico tiene una población total de 23 niños de una escuela de Pisco, 2023.

3.3.2. Muestra

La muestra es una porción de la población total, a ello se agregó lo expuesto por Hernández (2017) que dice, la muestra seleccionada debe ser considerable y representativa. Por otro lado, Quispe et al. (2020) señala que, con la muestra se puede determinar la muestra mínima para la investigación. La muestra seleccionada es de 23 niños.

3.3.3. Muestreo

Valdivieso (2020), consideró que, en el muestreo se pretende elegir la muestra y la probabilidad de ser aleatorio y siendo de tipo no probabilístico; porque por decisión del investigador la aplicación es sobre 23 sujetos entre niños y niñas de una escuela de Pisco, 2023.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó las técnicas de recojo de información como la observación de los acontecimientos ocurridos antes y después de la evaluación, de acuerdo a Fabri (2017) consiste en observar los fenómenos, hechos y acciones para lograr obtener información relevante a una investigación

Por otro lado, se usó una guía de observación como instrumentos de recojo de información, que según Arias (2020), es un instrumento de recolección de datos desde las tareas o trabajos de investigación. Lo conformaron un conjunto de indicadores para el grupo muestral, la cual se enumeraron en tablas.

La validez del instrumento se hizo mediante juicio de expertos, quienes precisaron su conformidad tomando en consideración criterios de pertinencia, importancia y sencillez de las preguntas. según Hernández & Mendoza (2018) señalaron, la existencia de varias formas de validez uno de ellos el de contenido, criterio y confiabilidad; por ello se aplicó la estrategia que ayuda a evaluar la pertinencia, importancia y sencillez de las preguntas a partir del juicio de expertos. Los resultados fueron los siguientes:

La confiabilidad según Hernández & Mendoza (2018) es el nivel de precisión alcanzado en los resultados, dicha medición tiene que tener mediciones sistemáticas y razonables. Además, en la confiabilidad para obtener los resultados se estableció su medida con el KR (20) de Richardson para 16 ítems de la cual se obtendrá su valor; según Pérez (2021) la confiabilidad de los instrumentos es para calcular la consistencia de los datos procesados de una investigación. Y se ha validado estadísticamente, siendo el resultado:

Tabla 1.

Confiabilidad de los instrumentos

Estadísticas de fiabilidad

KR (20) de Richardson basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0.904667982	23

3.5. Procedimientos

El estudio científico se realizó en una escuela pública de Pisco, por la cual se solicitó la autorización para la ejecución correspondiente; se precisó los problemas y dificultades en el convivir de los niños en la

escuela por el mínimo uso de estrategias lúdicas con los niños que fueron abordados en el estudio; también se planteó los propósitos e hipótesis para su posterior comprobación; luego se decidió a ejecutarse la evaluación pretest al inicio y una evaluación posttest para verificar los cambios de la variable convivencia democrática; en el proceso del estudio se diseñó doce talleres con variadas estrategias lúdicas y se aplicaron en la respectiva aula seleccionada para el pre experimento. Finalmente, se obtuvo los datos para realizar los procedimientos estadísticos y verificar el nivel de influencia de la variable independiente que es el uso de los talleres mediante los juegos lúdicos en la variable convivencia democrática y se hicieron las comprobaciones de los resultados.

3.6. Método de análisis de datos

El trabajo investigativo usó el programa SPSS 26 para revisar, interpretar y obtener los resultados de los datos procesados de cada variable, cuestionarios o ítems. Además, el análisis de hipótesis para hallar las resultantes estadísticas de inferencias en la prueba de hipótesis con la prueba de Wilcoxon, siendo una prueba no paramétrica que realizó una comparación en el rango medio estableciendo así la diferenciación al inicio y al final con el examen pretest y posttest, para precisar el grado de influencia entre variables.

3.7. Aspectos éticos

El siguiente proyecto no es una copia textual de otros estudios, puesto que se respetaron los derechos de autoría al consultar y citar correctamente las revistas, artículos, tesis entre otras fuentes utilizadas en este estudio, como también la normativa de las universidades y la norma APA 7. Se mantuvo en reserva los datos de los evaluados para obtener los resultados pertinentes y la privacidad de los datos.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Tabla 2

Niveles de convivencia democrática

	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	19	82.6 %	1	4.3%
Moderado	2	8.7%	1	4.3%
Válido				
Alto	2	8.7%	21	91.3%
Total	23	100 %	23	100%

Según se observa los resultados obtenidos de la convivencia democrática en el pretest, el 82.6 % de los niños se encuentran en el nivel bajo, el 8.7 % moderado y un 8,7 % alto. Asimismo, en los resultados postest después de aplicar el taller de “Estrategias lúdicas” la convivencia democrática fue positiva llegando al 91.30% de niños que lograron un nivel alto, el 4.4 % grado medio y un 4,3% de los niños se situó en grado bajo.

Tabla 3

Distribución de niveles de la dimensión inclusión.

	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	20	87.7%	1	4.3%
Moderado	2	8.7%	-	-
Válido				
Alto	1	4.3%	2	95.7%
Total	23	100%	23	100%

Como se evidencia, en la dimensión inclusión, en el pretest el 87% de los niños se sitúan en nivel bajo, el 8.7% moderado y un 4.3% alto. Así mismo, en la evaluación postest, después de aplicar el taller de “Estrategias lúdicas” el desarrollo inclusivo mejoró al 95.7% lograron un grado alto y el 4.3% moderado.

Tabla 4*Distribución de niveles de la dimensión equidad*

	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	18	78.3%	1	4.3%
moderado	4	17.4%	2	8.7%
Válido	1	4.3%	2	87.0%
Alto			0	
Total	23	100%	23	100%

Según se muestra los niveles de la equidad en el pretest, encontrándose que el 78.3% de los niños están situados en grado bajo, el 27.4% se sitúan en grado moderado y un 4.3% están ubicados en grado alto. Observándose en la evaluación postest, luego de aplicar el taller de “Estrategias lúdicas” el desarrollo de la equidad creció en un 56.7 % de niños que alcanzaron un nivel alto, el 30 % medio y un 13.3 % de niños se ubican en nivel bajo.

Tabla 5*Distribución de niveles de la dimensión participación y manejo de conflictos*

	Pretest		postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	18	78.3%	1	4.3%
moderado	3	13.0%	2	4.3%
Válido	2	8.7%	20	91.3%
Alto				
Total	23	100%	23	100%

Se observa que en la dimensión participación y manejo de conflictos, que en la aplicación en el pretest el 78.3% de los niños se sitúan en grado bajo, el 13% se sitúa en grado moderado y un 8.7% está ubicado en grado alto. Se visualiza en la evaluación postest después de aplicar el taller de “Estrategias lúdicas”, el desarrollo en la participación y manejo de conflictos alcanzó al 91.3 % de niños que lograron un grado alto, el 4.3 % medio y un 4.4 % de los niños se sitúan en grado bajo.

Prueba de hipótesis general

Ho: El Taller de Estrategias lúdicas no mejora la convivencia democrática en niños de 5 años.

Ha: El Taller de Estrategias lúdicas mejora la convivencia democrática en niños de 5 años.

Tabla 07

Nivel de significación de la variable convivencia democrática

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Convivencia democrática	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	23 ^b	15,20	349,6
	Empates	0 ^c		
	Total	23		

Estadísticos de prueba^a

	Convivencia democrática
Z	-3,534 ^b
Sig.	,025

asintótica(bilateral)

En la tabla 07, la variable convivencia democrática presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon=-3,534), con una $p = 0.025$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula, determinándose que el taller de Estrategias lúdicas mejora significativamente la convivencia democrática en niños de 5 años.

Prueba de hipótesis específica 1

Ho: El Taller de Estrategias lúdicas no mejora la convivencia democrática en su dimensión inclusión en niños de 5 años.

Ha: El Taller de Estrategias lúdicas mejora la convivencia democrática en su dimensión inclusión en niños de 5 años.

Tabla 08

Nivel de significación de la dimensión inclusión.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Inclusión	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	23 ^b	12,80	294,4
	Empates	0 ^c		
	Total	23		

Estadísticos de prueba ^a	
Inclusión	
Z	-3,522 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,038

En la tabla 08, la dimensión inclusión presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon -3,522), con una $p = 0.038$ ($p < 0.05$), por la cual se rechaza la hipótesis nula, determinándose que el taller de Estrategias lúdicas mejora significativamente la convivencia democrática.

Prueba de hipótesis específica 2

Ho: El Taller de Estrategias lúdicas no mejora la convivencia democrática en su dimensión equidad.

Ha: El Taller de Estrategias lúdicas mejora la convivencia democrática en su dimensión equidad.

Tabla 09

Nivel de significación de la dimensión equidad.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Equidad	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	23 ^b	13,35	307,30
	Empates	0 ^c		
	Total	23		

Estadísticos de prueba ^a	
equidad	
Z	-2,876 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,045

En la tabla 09, la dimensión equidad presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon -2,876, con una $p = 0.045$ ($p < 0.05$), por la cual se rechaza la hipótesis nula, determinándose que el taller de Estrategias lúdicas mejora significativamente la convivencia democrática en niños de 5 años.

Prueba de hipótesis específica 3

Ho: El Taller de Estrategias lúdicas no mejora la convivencia democrática en su dimensión participación y manejo de conflictos en niños de 5 años.

Ha: El Taller de Estrategias lúdicas mejora la convivencia democrática en su dimensión participación y manejo de conflictos en niños de 5 años.

Tabla 10

Nivel de significación de la dimensión participación y manejo de conflictos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Participación y manejo de conflictos	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	23 ^b	16,00	368,00
	Empates	0 ^c		
	Total	23		

Estadísticos de prueba ^a	
	Participación y manejo de conflictos
Z	-3,761 ^b
Sig.	,035
<u>asintótica(bilateral)</u>	

En la tabla 10, la dimensión participación y manejo de conflictos presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon= -3,761), con una $p=0.035$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que el taller de estrategias lúdicas mejoró significativamente la convivencia democrática.

V. DISCUSIÓN

Los hallazgos y resultados obtenidos condujeron a la confirmación de lo descrito en la situación problemática; es decir, el razonamiento acerca de la importancia de la convivencia democrática, el ser inclusivo, equitativo y tener participación y manejo de conflictos en el aspecto pedagógico y en las actividades significativas para alcanzar mejores oportunidades en las escuelas. La investigación tuvo como propósito, mostrar la influencia del taller “Estrategias lúdicas” en la convivencia democrática en niños de 5 años de una escuela de Pisco.

Al realizarse la investigación se aplicaron “Talleres lúdicos” que permitió obtener las evidencias que reflejaron un cambio positivo en la variable convivencia democrática. Tomando en cuenta las resultantes que se muestran de la tabla 1, de la evaluación pretest, donde el 82.6% de los niños están situados en el nivel bajo y en la evaluación del postest, se obtuvo cambios sustantivos después de aplicar el taller “Estrategias lúdicas”, donde los niños obtuvieron un nivel alto al 91.3 % de mejora de la convivencia democrática. Así mismo, estos resultados fueron confirmados mediante la prueba de hipótesis donde se halló que existe influencia positiva del taller en la convivencia democrática de la población de estudio.

De acuerdo a los resultados, se ha observado que existe una semejanza con el estudio de Gilari y Rafael (2019), quienes lograron demostrar su propósito de aplicar los juegos tradicionales como vía para el desarrollo del convivir en la escuela. Concluyeron, que las estrategias lúdicas ayudan en gran medida a mejorar la convivencia de los niños. Por su parte Ramírez (2019) en su investigación evidenció los efectos de la aplicación de estrategias lúdicas para la mejora del convivir de los niños de 5 años en la escuela; concluyó que la utilización de estrategias lúdicas contribuye en la mejora de la convivencia educativa. Por otro lado, Balloma et al. (2022), en su investigación demostraron que las estrategias lúdicas mejoraron de manera significativa la convivencia en la escuela.

Los resultados obtenidos pueden entenderse desde los conceptos

explicados por Fierro y Carbajal (2019), quienes consideraron que la convivencia escolar democrática en un sentido lato, significa apuntalar la creación de una paz sostenida de los grupos componentes de la comunidad escolar, partiendo de las actividades pedagógicas y en la gestión siendo estas: incluyentes, justas y de participación que enfrenten de forma pacífica y positiva el conflicto.

Como se observa en los resultados y la teoría, es importante promover la convivencia democrática haciendo uso de diferentes estrategias y dando a los estudiantes la oportunidad de desarrollar sus valores democráticos.

En lo referido a la primera hipótesis específicas, se concluyó que el taller “Estrategias lúdicas” mejora sustantivamente el desarrollo de la convivencia democrática en su dimensión inclusión en estudiantes de 5 años de una escuela de Pisco.

Esto significó que los talleres de estrategias lúdicas permitieron a un 95.7% alcanzar un nivel alto en su rendimiento de inclusividad, donde se comprueba que los niños tienen capacidad para reconocer las variadas identidades estudiantiles, particulares y grupales –social, económica, de cultura, de género, étnica, académica y otras, según Morrison y Vaandering, (2012). Estos hallazgos fueron confirmados al aceptarse la hipótesis de la investigación.

Los resultados coinciden con el estudio de Balloma, et al. (2022) quienes demostraron que las estrategias lúdicas son cruciales para la mejora de las normas de convivir y sus dimensiones de respeto, solidaridad y verbalizaciones amables en especial en el nivel inicial. El estudio permitió a los estudiantes incorporarse en el proceso de socialización sin discriminación alguna, mantener comunicación efectiva y sobre todo ser parte del trabajo compartido que realizan todos por igual en un escenario de juego sin necesidad de obligarlos.

También se coincidió con el estudio de Calderón (2020) quien se propuso medir las consecuencias de aplicar un programa de convivir en la escuela en un ambiente social escolar de nivel de violencia entre estudiantes

y de convivir en forma pacífica, incluyente y en democracia en instituciones educativas. En sus conclusiones ha evidenciado que al aplicar el programa se disminuyó la violencia y mejoró la convivencia y el clima social escolar en las relaciones humanas, la inclusividad y la relación pacífica.

Teóricamente Martelli (2017) adujo, que a la institución educativa llegan y se integran los grupos estudiantiles, de tal manera que es ahí donde se fortalece los comportamientos inclusivos que aprenden en las familias. Por ello el maestro tiene que recrear los valores de la convivencia pacífica incorporándolos a todos en los aprendizajes positivos en el aula y fuera de ella.

En el proceso de integración e incorporación del trabajo inclusivo para la convivencia democrática, se debe tomar en cuenta que es importante la afirmación de la identidad personal y cultural; construir una comunidad solidaria y respetuosa en el aula y especialmente se tome en cuenta las experiencias de vida, así como sus conocimientos locales y culturales que tienen los niños de la comunidad escolar.

En cuanto a la hipótesis específica 2, los resultados descriptivos y la prueba de hipótesis demostraron que el taller “Estrategias lúdicas” mejoró positivamente la convivencia democrática en su dimensión equidad en la población mencionada. Estos resultados en la evaluación pos test fue del 87.3% de los estudiantes que obtuvieron un nivel alto quedando demostrada la hipótesis planteada.

El trabajo tiene coincidencias con el estudio de Noy y Jaimes (2019), quienes tuvieron como propósito implementar un programa lúdico en la mejora del convivir de los estudiantes en la escuela. Las conclusiones, del programa lúdico aplicado, mejoró en forma positiva el convivir en la escuela y que el trabajo de ayuda mutua previene y disminuye la problemática de convivencia.

Por otro lado, otra coincidencia es el aporte De La Espirella (2020) que, en su trabajo científico, su propósito fue implementar estrategias lúdico-pedagógicas intencionadas a mejorar el convivir de los estudiantes en la escuela. Finalmente, implementó la estrategia siendo el resultado positivo, generando innovaciones que beneficiaron y fortalecieron los vínculos interpersonales de los discentes participantes de la investigación.

El aporte del estudio es también de Ceballos y Rada (2020) en el estudio científico propusieron aplicar estrategias lúdico-pedagógicas con intencionalidad de mejora del convivir escolar de los estudiantes. Posteriormente, se aplicó la estrategia siendo los resultados muy notables, logrando comportamientos adecuados y beneficiosos que ha fortalecido las buenas relaciones humanas de los estudiantes en la institución, sintiéndose comprometidos e involucrados a ser parte de la mejora de la convivencia y trabajar con responsabilidad en lograr mejores aprendizajes.

Otra coincidencia del estudio se presenta con Andrade (2022) que en su investigación propuso determinar la eficacia de las estrategias lúdico-recreativas para fomentar el convivir en la escuela de los discentes. Concluyó que las diversas actividades lúdico-recreativas contribuyeron en fomentar el convivir en la escuela; porque se logró integrar en igualdad de condiciones a los discentes, como también a los docentes y al participar en conjunto en las acciones explorativas, esparcimiento y tener libre expresión permitiendo la mejora del comportamiento, en el aula y fuera de ella.

Por otro lado, aportes teóricos se tuvo de Fierro y Carbajal, (2019) quienes proponen que la equidad de la educación, para convivir en democracia, tiene que promover el desarrollo y logro de las competencias y estas sean alcanzados por todos los niños, incluidos los de necesidades diferentes y excluidos por razones sociales y económicas, brindándoles opciones de establecer vivencias educativas de éxitos. Una forma de dar oportunidades equitativas para lograr resultados óptimos educativos y personales, en especial a los niños con riesgos de quedarse atrás en el proceso educativo, viene a ser la pedagogía para el aprendizaje cooperativo.

En los resultados mostrados, en los antecedentes de coincidencia y los aportes teóricos, la conclusión es que queda demostrado que es una necesidad el proceso de inclusión tomando referencias de generar mediaciones ajustadas a la realidad, reconocer los esfuerzos y progreso de los estudiantes, implementar estrategias colaborativas para reducir la inequidad y establecer oportunidades de manejo de la información a todos los niños.

En la comprobación de la hipótesis específica 3, se concluyó que en

los resultados descriptivos y la prueba de hipótesis demostraron que el taller “Estrategias lúdicas” mejoró significativamente el desarrollo de la convivencia democrática en su dimensión participación y manejo de conflictos en estudiantes de 5 años de una escuela de Pisco, 2023. Esto implica que un 91.3% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, quedando demostrada la hipótesis planteada.

Los resultados obtenidos tienen coincidencia con Domínguez y Vera (2018) en la investigación que propusieron dar a conocer la mejora del convivir en la escuela de los niños, bajo la influencia de los juegos. Ellos concluyeron que luego de la aplicación de las lúdicas tradicionales, esta ha mejorado el dialogo y la comunicación en el convivir en la escuela de los niños que fueron parte del experimento. Por otro lado, Echevarría (2020) agregó que, en las instituciones educativas es el espacio desde las aulas para promover el diálogo abierto, de convivencia escolar en forma democrática, de comunicarse en forma asertiva, y así prevenir situaciones conflictivas.

Estas resultantes también tienen coincidencia con el aporte de Shimamura & Vega (2022), quienes lograron su propósito: determinar el nivel del convivir y participar democráticamente a través de las estrategias sociales y emocionales en los niños de 5 años. En la investigación demostraron que los estudiantes mejoraron en el manejo de sus habilidades sociales y democráticas en la resolución de conflictos y en la convivencia escolar.

Así mismo, estos resultados, concuerdan con las propuestas teóricas del estudio de Avendaño, et al. (2018), quienes consideraron a la convivencia como, una organización donde grupos humanos conviven en el respeto de sus divergencias y asumen la resolución de sus problemas en forma pacífica.

También se cuenta con el soporte de Bickmore, (2014), quien precisó que las estrategias lúdicas abren opciones para que los niños fortalezcan sus capacidades como: escucha activa ante los diversos puntos de vista, aprende hacer análisis ante distintas propuestas en la resolución de los conflictos y aprende a hacer deliberaciones y desarrolla capacidad de negociar y construir acuerdos, agregado los procesos de tomar de decisión. Estas aseveraciones tienen importancia en la educación para la democracia, la convivencia en paz y la formación integral del niño.

Los aportes de estudios anteriores y de teorías propuestas en estudios permite la deducción que, la aplicación de herramientas para la escuchar activamente, las conversaciones y la comunicación en la solución de conflictos entre personas; el diseño y evaluación conjunta de las normas del salón de clase; la creación de escenarios de debates sobre conflictos del aula, la institución y la sociedad; así como la participación organizada en actividades de interés escolar, de lo local y comunal, son componentes indispensables para el manejo participativo y la solución de problemas en la convivencia democrática en la escuela.

Finalmente, se asevera que desarrollar en forma positiva la convivencia escolar democrática a través de “Talleres lúdicos” es una estrategia mediadora de soporte para lograr una sana convivencia de los niños. Aplicar desde las instituciones educativas dándole el valor que merece el estudio realizado que va a contribuir que existan mejores posibilidades de involucramiento e integración de esfuerzos para un mejor desarrollo de los aprendizajes de los niños.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Los resultados obtenidos permitieron lograr el propósito central en determinar que, el taller “Estrategias lúdicas” tiene influencia en la mejora significativa de la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, logrando que el 91.3% se encuentre en el nivel alto.

Segunda: En los resultados mostrados se logró el propósito que el taller “Estrategias lúdicas” en la dimensión inclusión determinó su influencia en la mejora significativa de la convivencia democrática, logrando que el 95,7% se encuentre en el nivel alto; esto significa que los niños sean incluidos mediante los juegos lúdicos, integrándose con los otros logrando la afirmación personal y cultural, sean solidarios y respetuosos, así mismo valoren la experiencia de vida.

Tercera: En los resultados se logró determinar la influencia que tiene el taller de estrategias lúdicas en la dimensión equidad, siendo significativa la correlación, donde el 87% de los niños muestran un nivel alto en la posttest; esto significa que se potenció la dimensión equidad al hacer reconocimiento de los logros, promovió la colaboración y se estableció la igualdad de oportunidades de los niños en la institución educativa.

Cuarta: Se logró el objetivo propuesto al determinarse la influencia del taller de estrategias lúdicas en la convivencia en la participación y manejo de conflictos en estudiantes, donde un 91.3 % alcanzaron un nivel alto; concluyendo que el taller “Estrategias lúdicas” mejora en forma positiva la convivencia democrática, este logro implicó que los niños participaron aplicando recursos de dialogo, comunicación horizontal y escucha activa, respetaron las normas de convivencia, así mismo que fueron parte directa en la resolución de los conflictos en el aula.

VII. RECOMENDACIONES:

Primera: A los directivos de la institución educativa estudiada deben abordar la convivencia democrática en las diferentes áreas y ejecutar talleres lúdicos en la Institución Educativa desde el nivel inicial hasta el nivel secundaria para que los niños construyan una escuela para la sana convivencia.

Segunda: A los docentes seguir fortaleciendo las estrategias relacionadas con la inclusión dando oportunidad a seguir mejorando la convivencia democrática.

Tercera: Se recomienda capacitar a los docentes de aulas o tutores para promover la equidad e igualdad de oportunidades, así como en resolver conflictos por los propios niños mediante el diálogo y la escucha activa para mejorar la convivencia democrática.

Cuarta: A la comunidad educativa que se debe involucrar y hacer participe en actividades lúdicas de cooperación y promover talleres lúdicos, porque generan condiciones de mejora de la convivencia democrática desde las aulas.

Quinta: Los directivos y docentes de la institución deben sensibilizar con información a los padres de familias de la importancia de desarrollar las estrategias lúdicas en la mejora de la convivencia democrática.

Sexta: Para posteriores investigaciones profundizar el estudio de la convivencia democrática en enfoque cualitativo.

REFERENCIAS:

Aguilar, C., Ojeda, A. Felipe, Paz, C., Vidal, M., Camacho, M., y Chanchí, G. (2020). Construcción de un juego serio como apoyo al aprendizaje de la física cinemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 19(37), 159-177.

DOI: <https://doi.org/10.22395/rium.v19n37a8>

Andrade, P. (2022). *Efectividad de las estrategias recreativas para el fomento de la convivencia escolar en estudiantes de séptimo D de I. E. Antonio María Claret de Quibdó*. [Tesis de Maestría]. Universidad de Medellín, Colombia.

DOI: <http://hdl.handle.net/11407/7082>.

Andrades-Moya J. (2020). Convivencia escolar en Latinoamérica: Una revisión bibliográfica. *Revista Electrónica Educare*, vol. 24, núm. 2, pp. 346-368

DOI: <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.17>

Araya-Pizarro, S. (2021). Preferencias y actitud discente hacia los juegos de mesa. Análisis multivariante. *Páginas de Educación*, 14(1), 73-93.

DOI: <https://doi.org/10.22235/pe.v14i1.2433>

Asociación Solaris Perú (2014) "Estrategias de convivencia democrática" "Por una escuela formativa y participativa" Lima Perú.

DOI: <https://www.metodosolaris.com.pe/wpcontent/uploads/2017/06/Estrategias-de-Convivencia-Democratica.pdf>

Avendaño, I., Álvarez, A., Cardozo, A., Crissien, T., Martínez González, M., y Sandoval Fernández, O. (2018). Convivencia escolar: una mirada al caribe colombiano. Corporación Universidad de la Costa.

DOI: <http://hdl.handle.net/11323/5392>

Ballona, J. Díaz, Patricia Chávez, Cruz, Yessikha Orielle Taber De la, y Martínez, Haymin Teresa Ruez. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26), 2078-2093.

DOI: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.475>

Bermejo R. y Blázquez, T. (2016) El juego infantil y su metodología. Editorial Síntesis, S. A. España.

DOI: <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>

Bickmore, K. (2014). Keeping, making and building peace in school. *Social Education*, 75(1), 40-

- DOI:https://www.socialstudies.org/system/files/publications/articles/se_75011140
- Cajahuaman, G. E. ., Lindo Castro, R. E. ., & Huayta Franco, Y. J. H. F. (2021). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática. *IGOVERNANZA*, 4(15), 33–53.
- DOI: <https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.126>
- Calderón, N. G. (2020). *Efectos del programa nacional de convivencia escolar en el clima social escolar y violencia en secundarias públicas*. [Tesis Doctoral]. Centro de investigación Alimentación y Desarrollo A. C. Sonora. España.
- DOI: <http://hdl.handle.net/11323/5392>
- Carbajal, P. (2016). Educación para una convivencia democrática en las aulas. Tres dimensiones pedagógicas para su análisis. En Nelia Tello y Alfredo Furlán (coords). *Violencia Escolar: aportes para la comprensión de su complejidad*. México: Universidad Nacional Autónoma de México. *Seminario Universitario Interdisciplinario sobre la Violencia Escolar (SUIVE)*, pp. 52-81
- DOI:https://www.researchgate.net/publication/316617159_Educacion_para_una_convivencia_democratica_en_las_aulas_Tres_dimensiones_para_su_analisis
- Castro, M., Paz, M., y Cela, E. (2020). Aprendiendo a enseñar en tiempos de pandemia COVID-19: nuestra experiencia en una universidad pública de Argentina. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 14(2), e1271.
- DOI: <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2020.1271>
- Chávez, C. (2018). Enfoques analíticos y programas educativos para gestionar la convivencia escolar en México. *Revista Posgrado y Sociedad*, 16(2), 1-18.
- DOI: <https://doi.org/10.22458/rpys.v16i2.2268>
- Ceballos, M. y Rada, F. I. (2020) Estrategias lúdico-pedagógicas intencionadas al mejoramiento de la convivencia escolar de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa La Unión de Lórica, Córdoba GLENA.
- DOI: <https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/3999>
- Cohen, E. (2006). Equitable classrooms in a changing society. *Handbook of the Sociology of Education*, 265-283.
- DOI:https://www.researchgate.net/publication/321595999_Handbook_of_the_Sociology_of_Education

Díaz, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. Mc Graw Hill. México.

DOI:https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/2_%20estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf

Díaz, M. (2017). Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena. Cartagena de Indias, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.

DOI: <http://hdl.handle.net/11371/1585>.

Dinello, R., Jiménez, C., y Motta, J. A. (2021). Lúdica, cuerpo y creatividad. Bogotá: Magisterio.

DOI: <https://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/recreacion-ludica-y-juego>

Diogo, M. (2022) Análise das dimensões social e acadêmica de uma brinquedoteca em uma instituição de ensino superior. *Educação e Pesquisa*, 48, e236386..

DOI: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248236386>.

Domínguez, M. R. y Vera, Z. M. (2018) *Juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar de los niños de 05 años de edad de la IE. La Providencia-2018*. [Tesis de la Universidad Nacional de Trujillo. Perú.]

DOI:<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/13322/DOMINGUEZ%20VILLANUEVA-VERA%20RODRIGUEZ.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Echevarría Rufino, M. E., Espinoza Jara, M., y Ponce Vega, C. (2021). *La convivencia democrática en los estudiantes del programa no escolarizado de los Ángeles, Tournavista, Puerto Inca 2020*.

DOI: <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6640>

Educrea. (s/f). Los problemas de la convivencia: desmotivación, conflictividad y violencia escolar.

Disponible en: <https://educrea.cl/los-problemas-de-la-convivencia-desmotivacion-conflictividad-y-violencia-escolar/>

Echeverría, L., y Quintal, C., Carrillo T. (2021). Convivencia democrática y pacífica: De lo personal a lo institucional, *Revista de Estudios y Experiencias de Educación*, 20(43), 1-2.

DOI: <http://dx.doi.org/10.21703/rexe.20212043echeverria17>

Espirella Arenas, F. A. (2020). *Estrategias pedagógicas y convivencia escolar de estudiantes del grado sexto de IE Unión de Lórica – Córdova*. [Tesis de Maestría], universidad de Córdova. Colombia.

DOI: <https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/3999?show=full>

Fierro, C. y Carbajal, P. (2019) Convivencia Escolar: Una revisión del concepto. *Psicoperspectivas*, 18(1).

DOI: <https://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-Vol18-Issue1-fulltext-1486>

Fraser, N. (2008). Abnormal Justice. *Critical Inquiry*, 34(3), 393-422.

DOI: <https://www.jstor.org/stable/10.1086/589478>

Freeman, J. (2016) *estrategia una historia*. Universidad de Oxford. New york. La esfera de los libros.

DOI: <https://www.esferalibros.com/libros/estrategia/>

García-Huidobro, J. E. (2013). Educación inclusiva y democracia. [fecha de consulta: mayo 3, 2023].

DOI: <http://biblioteca.uahurtado.cl/ujah/reduc/pdf/pdf/txt1058.pdf>, retrieved May 3, 2023

Gilari, S. B. y Rafael, L. M. (2019), *Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en niños y niñas del segundo grado de la I.E.P. N° 70026 Porteño – Puno*. [Tesis de maestría en la Universidad Nacional del Altiplano. Puno]

DOI: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/10717>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista Lucio, P. (2017). Metodología de la investigación (6°).

DOI: <https://www.icmujeres.gob.mx/wpcontent/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2019). Metodología de la investigación (7°).

DOI: <https://www.icmujeres.gob.mx/wpcontent/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>

Hernández Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. 9, 92–95.

DOI: <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Holland, D. y K. Leander (2004). Ethnographic studies of positioning and subjectivity: an introduction. *ETHOS*, 32(2), 127-139.

DOI: <http://dx.doi.org/10.1525/eth.2004.32.2.127>

Jaimés, Amparo. (2020). La Feria Lúdico-Pedagógica como espacio de reflexión curricular. *Formación universitaria*, 13(4), 57-68.

DOI: <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000400057>

Jiménez Fernández, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Revista digital Innovación y Experiencias*, 23, 2922/2007.

DOI: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf

Ladson-Billings, G. (2014). Culturally relevant pedagogy 2.0: a.k.a. *The remix*. *Harvard Educational Review*, 84(1), 75-84.

DOI: https://www.teachingworks.org/images/files/CRP_remix_HER.pdf

Lingard, B. & Keddie, A. (2013). Redistribution, recognition and representation: working against pedagogies of indifference. *Pedagogy, Culture & Society*, 21(3), 427-447.

DOI: <https://doi.org/10.1080/14681366.2013.809373>

Marroquín Rosa, J. F. (2020). Técnicas y métodos de recolección de datos en modalidad virtual, *Revista de educación*, 21(1), 1–9.

DOI: <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/400/197>

Machado, S., e Carvalho, R. (2020). Relações afetivas, gestualidades e musicalidades: culturas lúdicas infantis na pré-escola. *Revista Brasileira de Educação*.

Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782020250060>

Martelli, F. (2017). Manuales de convivencia escolar: una mirada al contexto estudiantil. Paidós

DOI: <https://www.revistaespacios.com/a18v39n40/a18v39n40p09.pdf>

Millar, S. (1992). Psicología del juego infantil. *Conducta humana*, Nº 09. Barcelona: Editorial Fontanella.

DOI: http://libertario.arte.bo/biblioteca/sites/default/files/201712/DANIIL%20ELKONIN_.pdf

Ministerio de Educación (SISEVE 2018). Informe sobre violencia escolar. Lima Perú.

DOI: <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6670>

Ministerio de Educación Chaqueño (2021) Juegos de construcción. Plataforma Educativa Chaqueña. Argentina.

DOI: <https://ele.chaco.gob.ar/>

Morrison, B., & Vaandering, D. (2012). Restorative justice: Pedagogy, praxis, and discipline. *Journal of School Violence*, 11(2), 138–155.

DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/15388220.2011.653322>

Moratalla, S, Carrasco, A, & Sánchez, C. (2019) El Yoga: estategia para la mejora de la convivencia y de la participación activa en la vida social de la IE. En la etapa de educación inicial. *Revista educación@pucp.edu.pe*.

DOI: <https://doi.org/10.18800/educacion.201902.006>

Nicomedes, E. (2018, Junio). Tipos de investigación. CORE.

DOI: <https://core.ac.uk/works/73024426>

Narváez-León, Italia Estefanía, & Fárez-Loja, Diana Elizabeth. (2022). Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 78-100.

DOI: <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1877>

Noy, M. y Jaimes, G. (2019). La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar. *R. Actividad fis. y deporte*. 5 (2): 40-57.

DOI: <https://doi.org/10.31910/rdafd.v5.n2.2019.1253>

Ortega, R. E. (2020). La lúdica, estrategia pedagógica en el comportamiento agresivo de los estudiantes de primero. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.

DOI: <http://hdl.handle.net/11371/3827>

Peña Julca, M. L. (2022). *La inteligencia y las habilidades sociales en la convivencia de estudiantes preescolares de una institución educativa de Lima, 2021*. [Tesis Doctoral]. Universidad César Vallejo. Lima, Perú.

DOI: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/77592>

Quiroga Flores, V. A. (2020). *Convivencia escolar y trabajo cooperativo en estudiantes del 6to grado, Institución Educativa 130 Héroes del Cenepa, San Juan de Lurigancho*. [Tesis de Maestría], Universidad César Vallejo.

DOI: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/46617>

Quispe, A. M., Pinto, D. F., Huamán, M. R., Bueno, G. M., & Valle-Campos, A. (2020). Metodologías cuantitativas: Cálculo del tamaño de muestra con STATA y R. *Revista Del Cuerpo Médico Del HNAAA*, 13(1), 78–83.

DOI: <https://doi.org/10.35434/rcmhnaaa.2020.131.627>

Ramírez Vivar, C. R. (2019). *La aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar en el aula, en niños de cinco años, Ancón, 2019*. [Tesis de investigación], Universidad César Vallejo. Lima, Perú.

DOI: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/45152>

Regalado Enrique, R. I. (2022). *Estrategias de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021*. [Tesis de Maestría]. Universidad César Vallejo. Lima, Perú.

DOI: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/82437>

Rodríguez, A. y Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 82, 179-200.

DOI: <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

Shimamura Llanos & Vega Guamuro, (2022) *“Estrategias socioemocionales para mejorar la convivencia y participación democrática en niños de cinco años - Chiclayo, 2021*. [Tesis de investigación], Universidad César Vallejo. Chiclayo, Perú.

DOI: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/101234>

Soto, H. y Trucco, D. (2015). Inclusión y contextos de violencia (Cap. 3). En D. Trucco y H. Ullmann (Eds.), *Juventud: Realidades y retos para un desarrollo con igualdad* (pp. 115-170). CEPAL.

DOI: 10.18356/1d4fe2ef-es

Souza, M. A. M. et al (2019). Jogo de Física de partículas: Descobrimo o bóson de Higgs. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, 41(2), 124.

DOI: <https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0124>.

UNESCO. (2000). *Marco de acción de Dakar. Educación para todos: Cumplir con nuestros compromisos comunes*. UNESCO.

DOI: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000121147_spa

Valdivieso Serrano, L. (2020). Notas de técnicas de muestreo. *In Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.

DOI: https://departamento.pucp.edu.pe/ciencias/pub_dpto/notas-de-tecnicas-de-muestreo/

ANEXOS

ANEXO N° 01 – A MATRIZ DE CONSISTENCIA

TEMA: taller de “Estrategia lúdicas” en la convivencia democrática.

MATRIZ DE CONSISTENCIA							
TITULO: Taller de “estrategias lúdicas” en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023.							
AUTOR: Bach. Br. Quispe Chilquillo, Edith Giovana							
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
Problema general:	Objetivo general:	Hipótesis general:	VARIABLE X: ESTRATEGIAS LÚDICAS				
¿Cuál es la influencia del taller de “estrategias lúdicas” en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023?	Determinar la influencia que tienen el taller de “estrategias lúdicas” en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023	El taller de “estrategias lúdicas” influye positivamente en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023.	Dimensiones	INDICADORES	Ítems	Escala de medición y valores	Niveles y rangos
			Diseño y aplicación de talleres				
Problemas específicos:	Objetivos específicos:	Hipótesis específicas:					
¿Cómo influye el taller de “estrategias lúdicas” en la inclusión de los niños de 5 años de una institución educativa	Determinar la influencia que tiene el taller de estrategias lúdicas en la inclusión en niños de 5 años	El taller de estrategias lúdicas influye positivamente en la inclusión de los niños de 5 años de una institución					

pública de Pisco, 2023?	de una institución educativa pública de Pisco, 2023	educativa pública de Pisco, 2023.
¿Cómo influye el taller de “estrategias lúdicas” en la equidad de los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023?	Determinar la influencia que tiene el taller de estrategias lúdicas en la equidad de los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023	El taller de estrategias lúdicas influye positivamente en la equidad de los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023.
Como influye el taller de “estrategias lúdicas” en la participación y manejo de conflictos de los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023?	Determinar la influencia que tiene el taller de estrategias lúdicas en la participación y manejo de conflictos de los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023.	El taller de estrategias lúdicas influye positivamente en la participación y manejo de conflictos de los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023.

VARIABLE Y: CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Inclusión.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto a las características individuales. • Sentido de pertenencia y comunidad. • Relaciones solidarias y de apoyo. 	1 – 6	Nunca (1) A veces (2) Siempre (3).	Inicio 1 – 7 Proceso 8 – 14

Equidad	<ul style="list-style-type: none"> ○ Atención a las necesidades de los estudiantes. ○ Reconocimiento al esfuerzo y progreso en los logros. ○ Estrategias colaborativas, para el aprendizaje. 	7 - 10	Logrado 15 - 20
Participación y manejo de conflictos.	<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliza la escucha activa y el diálogo en el manejo de conflictos. ● Analiza alternativas de solución. ● Delibera y construye acuerdos. 	11 - 16	

Tipo-Diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p>Tipo: Aplicada, experimental</p> <p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño: Pre experimental. G.E. 01 X 02</p> <p>Donde: G.E.....Grupo experimental O1 y O2.Observaciones del grupo experimental antes y después del tratamiento. X..... Tratamiento.</p>	<p>Población: La población de la investigación lo constituyó todos los niños de la I.E.I. 189 de la provincia de Pisco. Cuantitativamente la población la constituyen 23 sujetos.</p> <p>Muestra: Para determinar el tamaño de la muestra se empleó el muestreo no probabilístico; por lo tanto la muestra quedo conformada por el total de población; es decir los 23 sujetos motivo de estudio.</p> <p>Muestreo: No Probabilístico. Es decir, tomar el total de la población.</p>	<p>Variable 1: ESTRATEGIAS LUDICAS</p> <p>Variable 2: CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA</p> <p>Métodos Empíricos: La observación: Se realizará durante toda la investigación para poder analizar la calidad del proceso de ejecución de los talleres.</p> <p>La experimentación:</p>	<p>Descriptiva: Distribución de frecuencias: Son tablas resumen que se distribuyen en frecuencias y porcentajes por filas y columnas que resumen la información descriptivamente, permitiendo identificar las características cualitativas y cuantitativas de las categorías de las dimensiones por variable de estudio de la encuesta aplicada.</p> <p>Gráficos estadísticos: Son representaciones pictóricas en barras simples y dobles en forma de frecuencias o porcentaje, gráficos de barras, que permitirán describir gráficamente el comportamiento o tendencia de las características de las dimensiones por variable de estudio de las fichas aplicadas.</p> <p>MEDIA ARITMÉTICA Proporciona la condensación necesaria de los datos obtenidos durante el desarrollo de la investigación y de esta manera poder ir midiendo la variable dependiente.</p> <p>DESVIACIÓN ESTÁNDAR</p>

Se evidenciará al momento de aplicar los talleres con la finalidad de verificar y contrastar las hipótesis.

Técnicas:

Observación

Instrumentos:

Ficha de Observación

Técnica de evaluación

Pre Test

Post Test

Es una especie de criterio de predicción mediante el cual puede compararse un conjunto de datos con otros, esta medida particular puede ser comprendida mejor examinando los enunciados.

WILCONSON

Es una fórmula estadística que nos da a conocer el resultado final de nuestras hipótesis, esta fórmula estadística se utiliza en una muestra mayor que 30 y que a su vez nos permitirá comprobar de manera exacta las hipótesis.

Año: 2023

Ámbito de Aplicación: IEE.



ANEXO N° 02 - MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TITULO: Taller de “Estrategias lúdicas” en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023.				
VARIABLE (X): CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA.				
Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición y valores	Niveles rangos y
Convivencia democrática: es la construcción de una paz sostenida de los grupos componentes de la comunidad escolar, partiendo de las actividades pedagógicas y en la gestión siendo estas: incluyentes, justas y de participación que enfrenten de forma pacífica y positiva el conflicto, Fierro y Carbajal (2019).	Inclusión	Respeto a las características individuales. Sentido de pertenencia y comunidad. Relaciones solidarias y de apoyo.	Nunca (1) A veces (2) Siempre (3).	Bajo 15 - 35 Moderado 36 – 55 Alto 56 - 75
	Equidad	Atención a las necesidades de los estudiantes. Reconocimiento al esfuerzo y progreso en los logros. Estrategias colaborativas, para el aprendizaje.		
	Participación y manejo de conflictos	Utiliza la escucha activa y el diálogo en el manejo de conflictos. Analiza alternativas de solución. Delibera y construye acuerdos.		

ANEXO N° 03 B - MATRIZ DEL INSTRUMENTO – FICHA DE OBSERVACION DE CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA

TÍTULO: Taller de “estrategias lúdicas” en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023.

DIMENSIONES	INDICADORES	PESO	Nº DE ITEM	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Inclusión.	<ul style="list-style-type: none"> Respeto a las características individuales. Sentido de pertenencia y comunidad. Relaciones solidarias y de apoyo. 	40	6	<ol style="list-style-type: none"> Expresa cuando algo no le agrada de sus compañeros durante el juego en grupo Da ideas para realizar el juego en grupo Participa de actividades lúdicas desde sus vivencias. Incluye en sus juegos a sus compañeros. Busca ayudar a sus compañeros para terminar el juego Colabora con sus compañeros durante el juego en grupo para lograr la meta. 	<p>Nunca (1) A veces (2) Siempre (3).</p>
Equidad	<ul style="list-style-type: none"> Atención a las necesidades de los estudiantes. Reconocimiento al esfuerzo y progreso en los logros. Estrategias colaborativas, para el aprendizaje. 	20	4	<ol style="list-style-type: none"> Demuestra motivación y expectativa durante el juego a través de mis gestos y movimientos. Recibe aplausos y cariño por el esfuerzo y logro alcanzado. Participa con agrado en la organización de los grupos. Se integra y apoyan unos con otros en la actividad de juego grupal que realizan. 	
Participación y manejo de conflictos.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza la escucha activa y el diálogo en el manejo de conflictos. Analiza alternativas de solución. Delibera y construye acuerdos. 	40	6	<ol style="list-style-type: none"> Escucha atentamente las indicaciones que dan para el desarrollo del juego grupal. Dice a su maestra sobre los problemas que se presentan con otros niños durante el juego grupal. Se disculpan con otros niños cuando cometen una falta en el juego realizado. Participa respetando las opiniones de los demás para la aprobación de las normas de convivencia Cumple y asume compromiso con las normas de convivencia establecidas durante el juego. Participa en juegos colectivos respetando normas. 	
T O T A L		100%	20	--	--

ANEXO N° 03 – D
INSTRUMENTO
FICHA DE OBSERVACIÓN

TÍTULO: Taller de estrategias lúdicas en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023.

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres: _____

Fecha: _____

Instrucciones:

Lea cada uno de los ítems y marque sólo una alternativa con un aspa (X). No hay respuestas buenas o malas. No emplee mucho tiempo en cada ítem, pero trate de dar la respuesta que mejor describa sus situaciones.

Trate de SER SINCERO CONSIGO MISMO, y no deje de contestar ningún ítem.

Dimensiones	ITEMS	Alternativas		
		Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)
Inclusión.	1. Expresa cuando algo no le agrada de sus compañeros durante el juego en grupo 2. Da ideas para realizar el juego en grupo 3. Participa de actividades lúdicas desde sus vivencias. 4. Incluye en sus juegos a sus compañeros. 5. Busca ayudar a sus compañeros para terminar el juego. 6. Colabora con sus compañeros durante el juego en grupo para lograr la meta.			
Equidad.	7. Demuestra mi motivación y expectativa durante el juego a través de mis gestos y movimientos. 8. Recibe aplausos y cariño por el esfuerzo y logro alcanzado. 9. Participa con agrado en la organización de los grupos. 10. Se integra y apoyan unos con otros en la actividad de juego grupal que realizan.			
Participación y manejo de conflictos.	11. Escucha atentamente las indicaciones que dan para el desarrollo del juego grupal. 12. Dice a su maestra sobre los problemas que se presentan con otros niños durante el juego grupal. 13. Se disculpan con otros niños cuando cometen una falta en el juego realizado. 14. Participa respetando las opiniones de los demás para la aprobación de las normas de convivencia 15. Cumple y asume compromiso con las normas de convivencia establecidas durante el juego. 16. Participa en juegos colectivos respetando normas.			
Total				

ANEXO; LA FICHA TECNICA DE LOS INSTRUMENTOS

Denominación	Cuestionario de convivencia democrática
Autor	Adaptado por Edith quispe Chilquillo
Año	2023
Propósito	Medir el nivel de Convivencia escolar aplicado a los niños de 5 años
Tipo de reactivos	Prueba de Kr20
Numero de ítems	Contiene 16 ítems para evaluar las 3 dimensiones que son: Inclusión (6 ítems), equidad (4 ítems) y participación y manejo de conflictos (6 ítems). Cada ítem se calificó en una escala que va desde 1-3, es decir se considera Nunca (1), A veces (2) Siempre (3).
Administración	Individual o colectiva
Duración	45 minutos
Rango de aplicación	Estudiantes del nivel inicial de 5 años
Aspectos normativos	Muestra conscientemente al 23% de la población
Significación	El puntaje interpretado permite apreciar el nivel de convivencia democrática en un contexto presencial que está valorado a través de los siguientes rangos, deficientes, regular y bueno.

ANEXO:4 TABLA DE LA CONFIABILIDAD DE LA VARIABLE

CONFIABILIDAD																				
CONVIVENCIA DEMOCRATICA																				
N	Inclusión						Equidad				Participación y manejo de confi						SUMAS V1			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	V1D1	V1D2	V1D3	
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	5	4	5	14
2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	6	2	6	14
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	4	6	16
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	4	6	16
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	4	6	16
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	4	6	16
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	4	6	16
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	6	4	5	15
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	6	4	5	15
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	4	6	16
Varianza	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,9	0,8				0,71
Q=(1-q)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,1	0,2				
pq	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,1	0,2				0,52

KR20
0,904667982

Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Asesoría de Tesis en Pregrado y Posgrado
---	--

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación de la variable "Convivencia Democrática"
Autora:	Edith Giovana Quispe Chilquillo (2023)
Procedencia:	Pisco.
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	I.E.I.189
Significación:	El cuestionario de la Variable Convivencia democrática está compuesto de 3 dimensiones que son: Inclusión, equidad y participación y manejo de conflictos. Está compuesto por 16 ítems. El objetivo de esta medición es conocer la percepción de los estudiantes sobre la convivencia democrática.

4. Soporte teórico: Convivencia democrática

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Ordinal	Inclusión	Es la atención y respeto por las características personales y necesidades de cada uno de los integrantes de la institución educativa. Fierro y Carbajal (2019).
	Equidad	Es el reconocimiento del logro de los niños, así como la ejecución de actividades que se adapten a las necesidades de los estudiantes para garantizar que todos aprendan. Fierro y Carbajal (2019).
	Participación y manejo de conflictos	Consiste en utilizar estrategias, como el diálogo que son usados por los niños para prevenir y mediar conflictos, así mismo tengan la posibilidad de resolver problemas de manera pacífica. Fierro y Carbajal (2019).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario para medir la Variable Convivencia democrática elaborado por Edith Giovanna Quispe Chilquillo en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.

CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:** Inclusión
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir el nivel de inclusión en los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Respeto a las características individuales.	17. Expresa cuando algo no le agrada de sus compañeros durante el juego en grupo	4	4	4	
	18. Da ideas para realizar el juego en grupo	4	4	3	
	19. Participa de actividades lúdicas desde sus vivencias.	4	4	4	

Sentido de pertenencia y comunidad.	20. Incluye en sus juegos a sus compañeros	3	4	4	
Relaciones solidarias y de apoyo.	21. Busca ayudar a sus compañeros para terminar el juego	4	4	4	
	22. Colabora con sus compañeros durante el juego en grupo para lograr la meta.	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Equidad
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de inclusión en los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Atención a las necesidades de los estudiantes.	23. Demuestra motivación y expectativa durante el juego a través de mis gestos y movimientos.	3	4	4	
	24. Recibe aplausos y cariño por el esfuerzo y logro alcanzado.	4	4	4	
Reconocimiento al esfuerzo y progreso en los logros.	25. Participa con agrado en la organización de los grupos.	3	4	4	
Estrategias colaborativas, para el aprendizaje.	26. Se integra y apoyan unos con otros en la actividad de juego grupal que realizan.	4	4	3	

- **Tercera dimensión:** Participación y manejo de conflictos
- Objetivos de la Dimensión: medir el nivel de participación y manejo de conflictos en los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Utiliza la escucha activa y el diálogo en el manejo de conflictos.	27. Escucha atentamente las indicaciones que dan para el desarrollo del juego grupal.	4	4	4	
	28. Dice a su maestra sobre los problemas que se presentan con otros niños durante el juego grupal.	4	4	4	
Analiza alternativas de solución.	29. Se disculpan con otros niños cuando cometen una falta en el juego realizado.	4	3	4	
	30. Participa respetando las opiniones de los demás para la aprobación de las normas de convivencia	4	4	3	

Delibera y construye acuerdos.	31. Cumple y asume compromiso con las normas de convivencia establecidas durante el juego.	4	4	4	
	32. Participa en juegos colectivos respetando normas.	3	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Alcides De La Cruz Choquez

Especialidad del validador: Administración en educación

06 de junio del 2023

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto validador

4. Soporte teórico: Convivencia democrática

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Ordinal	Inclusión	Es la atención y respeto por las características personales y necesidades de cada uno de los integrantes de la institución educativa. Fierro y Carbajal (2019).
	Equidad	Es el reconocimiento del logro de los niños, así como la ejecución de actividades que se adapten a las necesidades de los estudiantes para garantizar que todos aprendan. Fierro y Carbajal (2019).
	Participación y manejo de conflictos	Consiste en utilizar estrategias, como el diálogo que son usados por los niños para prevenir y mediar conflictos, así mismo tengan la posibilidad de resolver problemas de manera pacífica. Fierro y Carbajal (2019).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario para medir la Variable Convivencia democrática elaborado por Edith Giovanna Quispe Chilquillo en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:** Inclusión
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de inclusión en los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Respeto a las características individuales.	33. Expresa cuando algo no le agrada de sus compañeros durante el juego en grupo	4	4	4	
	34. Da ideas para realizar el juego en grupo	4	4	3	
Sentido de pertenencia y comunidad.	35. Participa de actividades lúdicas desde sus vivencias.	4	4	4	
	36. Incluye en sus juegos a sus compañeros	3	4	4	
Relaciones solidarias y de apoyo.	37. Busca ayudar a sus compañeros para terminar el juego	4	4	4	
	38. Colabora con sus compañeros durante el juego en grupo para lograr la meta.	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Equidad
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de inclusión en los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Atención a las necesidades de los estudiantes.	39. Demuestra motivación y expectativa durante el juego a través de mis gestos y movimientos.	3	4	4	
	40. Recibe aplausos y cariño por el esfuerzo y logro alcanzado.	4	4	4	

Reconocimiento al esfuerzo y progreso en los logros.	41. Participa con agrado en la organización de los grupos.	3	4	4	
Estrategias colaborativas, para el aprendizaje.	42. Se integra y apoyan unos con otros en la actividad de juego grupal que realizan.	4	4	3	

- **Tercera dimensión:** Participación y manejo de conflictos
- **Objetivos de la Dimensión:** medir el nivel de participación y manejo de conflictos en los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Utiliza la escucha activa y el diálogo en el manejo de conflictos.	43. Escucha atentamente las indicaciones que dan para el desarrollo del juego grupal.	4	4	4	
	44. Dice a su maestra sobre los problemas que se presentan con otros niños durante el juego grupal.	4	4	4	
Analiza alternativas de solución.	45. Se disculpan con otros niños cuando cometen una falta en el juego realizado.	4	3	4	
	46. Participa respetando las opiniones de los demás para la aprobación de las normas de convivencia	4	4	3	
Delibera y construye acuerdos.	47. Cumple y asume compromiso con las normas de convivencia establecidas durante el juego.	4	4	4	
	48. Participa en juegos colectivos respetando normas.	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Fiorella Geraldine Jordán Ruiz

Especialidad del validador: Administración en educación

04 de junio del 2023

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Mg. Fiorella Geraldine Jordán Ruiz
DIRECTORA I.E. N° 163

Firma del Experto validador

	conocer la percepción de los estudiantes sobre la convivencia democrática.
--	--

9. Soporte teórico: Convivencia democrática

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Ordinal	Inclusión	Es la atención y respeto por las características personales y necesidades de cada uno de los integrantes de la institución educativa. Fierro y Carbajal (2019).
	Equidad	Es el reconocimiento del logro de los niños, así como la ejecución de actividades que se adapten a las necesidades de los estudiantes para garantizar que todos aprendan. Fierro y Carbajal (2019).
	Participación y manejo de conflictos	Consiste en utilizar estrategias, como el diálogo que son usados por los niños para prevenir y mediar conflictos, así mismo tengan la posibilidad de resolver problemas de manera pacífica. Fierro y Carbajal (2019).

10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario para medir la Variable Convivencia democrática elaborado por Edith Giovanna Quispe Chilquillo en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.

RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:** Inclusión
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de inclusión en los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Respeto a las características individuales.	49. Expresa cuando algo no le agrada de sus compañeros durante el juego en grupo	4	4	4	
	50. Da ideas para realizar el juego en grupo	4	4	3	
Sentido de pertenencia y comunidad.	51. Participa de actividades lúdicas desde sus vivencias.	4	4	4	
	52. Incluye en sus juegos a sus compañeros	3	4	4	
Relaciones solidarias y de apoyo.	53. Busca ayudar a sus compañeros para terminar el juego	4	4	4	
	54. Colabora con sus compañeros durante el juego en grupo para lograr la meta.	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Equidad
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de inclusión en los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Atención a las necesidades de los estudiantes.	55. Demuestra motivación y expectativa durante el juego a través de mis gestos y movimientos.	3	4	4	

	56. Recibe aplausos y cariño por el esfuerzo y logro alcanzado.	4	4	4	
Reconocimiento al esfuerzo y progreso en los logros.	57. Participa con agrado en la organización de los grupos.	3	4	4	
Estrategias colaborativas, para el aprendizaje.	58. Se integra y apoyan unos con otros en la actividad de juego grupal que realizan.	4	4	3	

- **Tercera dimensión:** Participación y manejo de conflictos
- **Objetivos de la Dimensión:** medir el nivel de participación y manejo de conflictos en los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Utiliza la escucha activa y el diálogo en el manejo de conflictos.	59. Escucha atentamente las indicaciones que dan para el desarrollo del juego grupal.	4	4	4	
	60. Dice a su maestra sobre los problemas que se presentan con otros niños durante el juego grupal.	4	4	4	
Analiza alternativas de solución.	61. Se disculpan con otros niños cuando cometen una falta en el juego realizado.	4	3	4	
	62. Participa respetando las opiniones de los demás para la aprobación de las normas de convivencia	4	4	3	
Delibera y construye acuerdos.	63. Cumple y asume compromiso con las normas de convivencia establecidas durante el juego.	4	4	4	
	64. Participa en juegos colectivos respetando normas.	3	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Angelica Lorena Pradinett Olivares

Especialidad del validador: Administración en educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

06 de junio del 2023



Angelica Pradinett O.
Directora de la "I.E. Nº 356 T.A.P"

Firma del Experto validador

ANEXO:



ANEXO: Certificado de conducta responsable.



ANEXO :9



Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Parte 5			
título	Fecha de inicio	Fecha Esperada	Fecha de publicación	Puntos disponibles			
TURNITIN - Parte 5	23 jul 2023 - 12:06	30 jul 2023 - 12:06	30 jul 2023 - 12:06	100			
Refrescar Envíos							
Ver Recibo Digital	Título del Envío	Identificador del trabajo de Turnitin	Enviado	Similitud	Calificación	Calificación General	Entregar Trabajo
	REVISION17 II	2138006472	28/07/2023 06:04	14%	--	--	

Tabla 2
Niveles de convivencia democrática

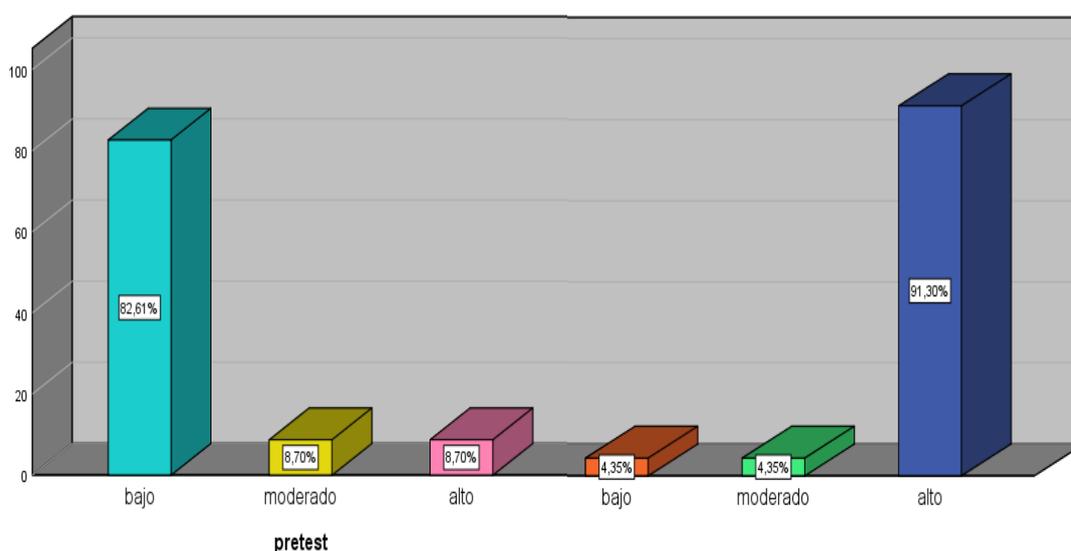


Figura 2. Niveles de convivencia democrática

En la observación de la tabla 2 y figura 2, los resultados obtenidos de la convivencia democrática en el pretest, el 82.6 % de los niños se encuentran en el nivel bajo, el 8.7 % grado moderado y un 8,7 % grado alto. Asimismo, en los resultados postest después de aplicar el taller de “Estrategias lúdicas” el desarrollo de convivencia democrática fue positiva llegando al 91.30% de niños que lograron un nivel alto, el 4.4 % grado medio y un 4,3% de los niños se situó en grado bajo.

Tabla 3

Distribución de niveles de la dimensión inclusión.

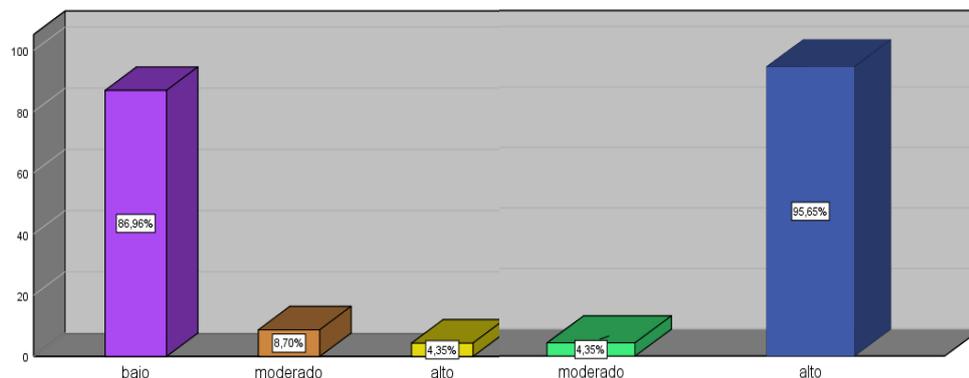


Figura 3. Niveles de la dimensión inclusión

En la observación de la tabla 3 y figura 3, en la dimensión inclusión, en el pretest el 87% de los niños se sitúan en nivel bajo, el 8.7% están situados en nivel moderado y un 4.3% grado alto. Así mismo, en la evaluación posttest, después de aplicar el taller de “Estrategias lúdicas” el desarrollo de la inclusión mejoró al 95.7% de niños que lograron un grado alto y el 4.3% moderado.

Tabla 4

Distribución de niveles de la dimensión equidad

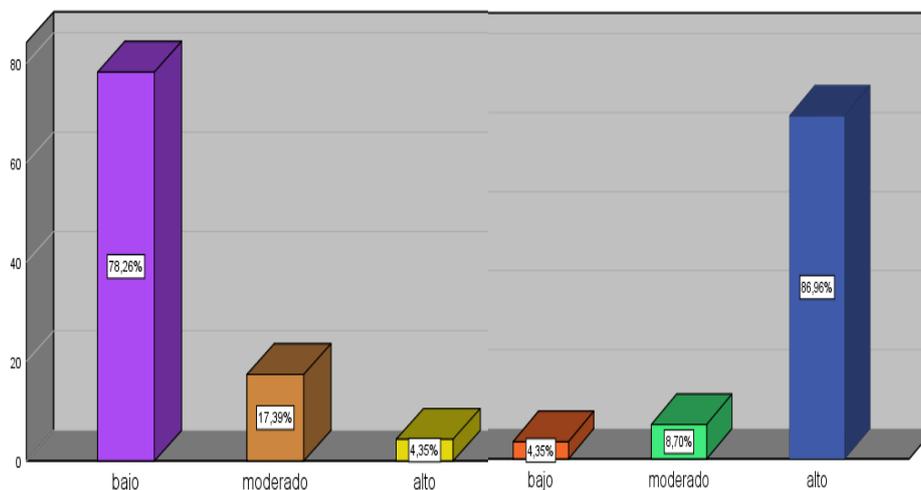


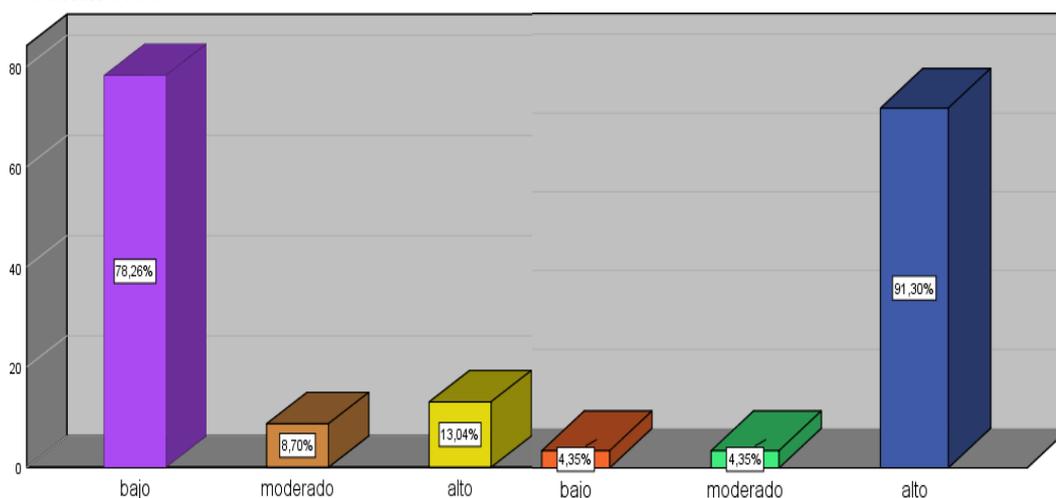
Figura 4. Niveles de la dimensión equidad

En la observación de la tabla 4 y figura 4, los niveles de la equidad en el pretest, encontrándose que el 78.3% de los niños están situados en grado bajo, el 27.4% se sitúan en grado moderado y un 4.3% están ubicados en grado alto.

Observándose en la evaluación postest, luego de aplicar el taller de “Estrategias lúdicas” el desarrollo de la equidad creció en un 56.7 % de niños que alcanzaron un nivel alto, el 30 % medio y un 13.3 % de niños se ubican en nivel bajo.

Tabla 5

Distribución de niveles de la dimensión participación y manejo de conflictos



En la observación de la tabla 5 y figura 5, se identifica en la dimensión participación y manejo de conflictos, que en la aplicación en el pretest el 78.3% de los niños se sitúan en grado bajo, el 13% se sitúa en grado moderado y un 8.7% está ubicado en grado alto. Se visualiza en la evaluación postest después de aplicar el taller de “Estrategias lúdicas”, el desarrollo en la participación y manejo de conflictos alcanzó al 91.3 % de niños que lograron un grado alto, el 4.3 % medio y un 4.4 % de los niños se sitúan en grado bajo.

Prueba de Normalidad

Tabla 06

Resultados de la prueba la prueba de normalidad.

Shapiro Wilk	Estadístico	gl	Sig.
Convivencia democrática	,745	23	,001
Inclusión	,662	23	,000

Equidad	,748	23	,001
Participación y manejo de conflictos	,654	23	,000

En la tabla 06, se presentan los resultados de la prueba de normalidad de ajuste de Shapiro Wilk se visualiza que en mayor proporción los puntajes de la variable no se aproximan a una distribución normal, porque la coeficiencia obtenida es significativa ($p < 0, 05$) y la prueba estadística a utilizarse deberá ser no paramétrica: Prueba de Wilcoxon.

Anexo 9. Permiso de aplicación del instrumento.



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA
Unidad de Gestión Educativa Local de Pisco
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N ° 189 – PISCO
"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"



Pisco, 2 de junio del 2023

OFICIO N° 062 -2023-GORE-ICA-DREI-UGEL-P-I.E. | N°189/D

Señora : Dra. Helga R. Majo Marrufo
Asunto : Autorización para trabajo de Investigación
Referencia : carta P.0110-2023-UCV-VA-EPG-FO1/1

*Es grato dirigirme a usted para saludarla cordialmente, así mismo dar la autorización solicitada para que la profesora **QUISPE CHILQUILLO , EDITH GIOVANA CON DNI N°41675090 CON CODIGO DE MATRICULA N°7002841987**, estudiante del Programa de Maestría en Administración de la Educación, de su prestigiosa casa de estudio, realice en nuestra institución educativa su trabajo de investigación titulado "**Taller de estrategias lúdicas en la convivencia Democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco 2023**", teniendo como compromiso informar los resultados obtenidos al finalizar la investigación.*

Sin otro particular me despido de usted, expresándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.


Helga R. Majo Marrufo
Majo Helga R. Majo Marrufo
DIRECTORA I.E. N° 189

ANEXO: Carta de aceptación del estudio de investigación-



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Lima, 27 de mayo de 2023
Carta P. 0110-2023-UCV-VA-EPG-F01/I

DOCENTE
FIORELLA GERALDINE JORDAN RUIZ
DIRECTORA
I.E.I.189 PISCO

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a QUISPE CHILQUILLO, EDITH GIOVANA ; identificada con DNI N° 41675090 y con código de matrícula N° 7002841987; estudiante del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Taller de "Estrategias lúdicas" en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco 2

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador QUISPE CHILQUILLO, EDITH GIOVANA asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



Helga R. Majo Marrufo

Dra. Helga R. Majo Marrufo
Jefe
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos



Recibido.
29/05/2023
8:30 am.

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

ANEXO: CERTIFICADO DE INGLES



CENTRO DE IDIOMAS
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CID- 2023-00-LN-4457

CONSTANCIA

La Jefe Nacional del Centro de Idiomas de la Universidad César Vallejo

Hace Constar

Que el(la) Sr.(ta) **QUISPE CHILQUILLO, EDITH GIOVANA**, estudiante del Programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la Universidad César Vallejo – Lima Los Olivos; con código N° 7002841987, ha aprobado el curso de INGLÉS POSGRADO EXTRACURRICULAR, obteniendo las siguientes notas:

NIVEL	PROMEDIO FINAL	MES	AÑO	PROGRAMA
INGLÉS I	15 (quince)	septiembre	2022	
INGLÉS II	14 (catorce)	octubre	2022	
INGLÉS III	15 (quince)	noviembre	2022	

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

Los Olivos, 13 de enero de 2023

Atentamente,



Dra. Erica De Paz Berrospi
Jefatura Nacional del Centro de Idiomas
Universidad César Vallejo

ANEXO: CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO.

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Participación voluntaria (principio de autonomía):
Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de no maleficencia):
La participación de su hijo en la investigación NO causará riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderle o no.

Beneficios (principio de beneficencia):
Mencionar que los resultados de la investigación se le entregarán a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):
Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:
Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el investigador (o sus) (Apellidos y Nombres) Quispe Chilillo, Edith Giovana y Docente asesor (Apellidos y Nombres) Dr. Berrospi, Erica D. email: edith.quispe@ucv.edu.pe

Consentimiento:
Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Edith Giovana Quispe Chilillo
Fecha y hora: 13 de enero de 2023 9:30 am

Edith Quispe
99956239

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Anexo 4

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Estudio etnográfico sobre la comunicación en el área de salud

Investigador (a) (s): Edith Giovana Quispe Chilillo

Propósito del estudio:
Entonces, invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Estudio etnográfico sobre la comunicación en el área de salud" cuyo objetivo es analizar, comprender y describir la comunicación en el área de salud.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes (postgrado, pre o postgrado), de la carrera profesional Maestría en Administración de la Universidad César Vallejo del campus aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución 2023-00-129.

Describir el impacto del problema de la investigación:
Contribuir en las normas de comunicación, en mejorar la comunicación en el área de salud.

Procedimiento:
Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumere los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de minutos y se realizará en el ambiente de de la institución.

Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán confidenciales usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

** Obligatorio para menores de 18 años, consentimiento informado cuando se firma por el padre o madre. Si fuera el tipo de aprobado sería conforme firmado por el estudiante.

ANEXOS DEL TALLER

TALLER DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA CONVIVENCIA DEMOCRATICA

I. Datos generales:

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1.1. Denominación | : Taller “estrategias lúdicas” |
| 1.2. I.E. | : “189” |
| 1.3. Nivel | : Inicial |
| 1.4. Grado y Sección | : 5 “B” |
| 1.5. Aplicador del programa | : Prof. Edith Giovana Quispe Chilquillo. |
| 1.6. Duración | : 12 días |

II. Fundamentación:

El presente programa denominado Estrategias lúdicas en la convivencia democrática. se basa en os juegos tradicionales juegos cooperativos, juegos de construcción, la cual consta de 12 sesiones de juegos teatrales de manera divertida, dinámica y placentera, que busca en los estudiantes desarrollar habilidades blandas, como una necesidad de preparar desde temprana edad a personas para que sepan enfrentar los retos de la vida.

Asimismo, la ejecución del programa se realizó a través de los talleres programados con los niños y niñas.

III. Objetivo:

Mostrar la influencia del taller “estrategias lúdicas” en la convivencia de los niños y niñas de 5 años de una institución de la provincia de Pisco.

IV. Indicadores e instrumento de evaluación:

INDICADORES	Instrumento de evaluación
<ul style="list-style-type: none">• Respeto a las características individuales.• Sentido de pertenencia y comunidad.• Relaciones solidarias y de apoyo.	Guía de observación
<ul style="list-style-type: none">• Atención a las necesidades de los estudiantes.• Reconocimiento al esfuerzo y progreso en los logros.• Estrategias colaborativas, para el aprendizaje.	
<ul style="list-style-type: none">• Utiliza la escucha activa y el diálogo en el manejo de conflictos.• Analiza alternativas de solución.• Delibera y construye acuerdos.	

V. Cronograma de actividades:

El programa taller de “estrategias lúdicas” en la convivencia democrática tuvo una duración de 12 días hábiles, con un tiempo de una hora pedagógica (45 minutos)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN	: “JUGANDO NOS CONOCEMOS”
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 “B”
1.3. DURACIÓN	: 45 minutos
1.4. FECHA	: 26-05-2023
1.5. RESPONSABLE	: Edith Giovana Quispe Chilquillo

II.OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los niños se integren y participen en las actividades de juegos respetando normas de convivencia.
- Que los niños y niñas aprendan a escuchar y dialogar con sus compañeros.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Se inicia la sesión dando a conocer la intención principal del Programa, dejando claro que no se busca calificar ni juzgar. - Luego en asamblea se realiza canción del tiburón ¿Qué cantaron? ¿con quienes bailaste? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué otros juegos conocen? ¿lo podrían realizar? ¿Cómo lo haremos? Hoy realizaremos los juegos en equipos.	Radio Imágenes participación de los niños Ítems	10 min.
DESARROLLO	- Luego ¿Qué juegos les gustaría jugar? ¿con ayuda de los niños realizaremos los acuerdos de la actividad? Se explica el juego: Se agrupan para empezar el juego:	Lista de cotejo	30 min.

	<p>Inicia el juego del tren</p> <p>https://fb.watch/kPZBCSxVWX/</p> <p>Luego terminado el juego nos sentamos en semicírculo pregunto: ¿Cómo te sentiste en el juego? ¿con quienes te juntaste? ¿pudiste realizarlo con todos tus compañeros por qué? ¿cumplieron con las indicaciones del juego? ¿Quién no cumplió por qué? Cada niño escucha las opiniones de sus compañeros.</p>		
CIERRE	<p>dialogamos sobre la actividad.</p> <p>realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?,</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		10 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN	: "JUGANDO A LA FAMILIA"
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 "B"
1.3. DURACIÓN	: 45 minutos
1.4. FECHA	: 29-05-2021
1.5. RESPONSABLE	: Edith Giovana Quispe Chilquillo

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los niños y niñas den ideas para realizar el juego en grupo
- Que los niños y niñas participen de actividades lúdicas desde sus vivencias.
- Incluye en sus juegos a sus compañeros.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>- Se inicia la sesión dando a conocer la intención principal del Programa, dejando claro que no se busca calificar ni juzgar.</p> <p>- Luego en asamblea se realiza canción de la familia ¿Qué cantaron? ¿con quienes bailaste? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué otros juegos conocen? ¿lo podrían realizar? ¿Cómo lo haremos? ¿todas las familias son iguales? Hoy realizaremos los juegos en equipos.</p>	Radio Imágenes participación de los niños Ítems	10 min.
DESARROLLO	<p>- Luego ¿Qué juegos les gustaría jugar? ¿con ayuda de los niños realizaremos los acuerdos de la actividad?</p> <p>Se explica el juego:</p> <p>Se agrupan para empezar el juego:</p> <p>Cada grupo pone nombre se su familia ejemplo la familia Gonzales le gusta salir a pasear y lo</p>	Lista de cotejo	30 min.

	<p>representan cada miembro elige que desea ser, dramatizando una escena de su familiar a imitar.</p> <p>Para se le dará 5 minutos para conseguir objetos del familiar a imitar. Los niños y niñas tendrán en cuenta la voz, la manera de caminar, sus gestos, movimientos.</p> <p>Inicia el al conteo luego terminado el juego nos sentamos en semicírculo pregunto: ¿Cómo te sentiste en el juego? ¿con quienes te juntaste? ¿pudiste realizarlo con todos tus compañeros por qué? ¿cumplieron con las indicaciones del juego? ¿Quién no cumplió por qué? Cada niño escucha las opiniones de sus compañeros.</p>		
CIERRE	<p>dialogamos sobre la actividad.</p> <p>realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿a quienes representaron?</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		10 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN	: "TODOS JUNTOS"
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 "B"
1.3. DURACIÓN	: 45 minutos
1.4. FECHA	: 30- 06-2021
1.5. RESPONSABLE	: Edith Giovana Quispe Chilquillo.

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes aprendan a integrarse con sus compañeros resolviendo conflictos.
- Que los niños y niñas escuchen atentamente las indicaciones del juego.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>- Se inicia con un cordial saludo a los niños y niñas, preguntando ¿Cómo se sienten?</p> <p>-Luego se realiza el calentamiento y seguidamente se presentan las reglas preguntando que poder realizar con este objeto</p> <p>A sus respuestas.</p> <p>-Se explica el juego con las reglas: Este juego consiste en ir de uno a más integrantes sin soltarse e ir juntos hacia los conos sin soltarse el que se suelta vuelve a empezar.</p> <p>Se formarán equipos y empezará el juego previo antes se da las indicaciones de los acuerdos de la actividad</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Radio</p> <p>Imágenes</p> <p>participación de los niños</p> <p>Ítems</p>	10 min.

DESARROLLO	<p>-se explica este juego de las ulas ulas consiste en que sus ocupantes deben trabajar juntos y no soltarse deben trabajar coordinados, escuchar sus opiniones de su mismo grupo. Se inicia al sonido del silbato.</p>	Lista de cotejo	30 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre las actividades realizadas a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo solucionaron? Se felicita la participación de todos.</p>		10 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN	: “JUGANDO CON EL GLOBO”
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 “B”
1.3. DURACIÓN	: 45 minutos
1.4. FECHA	: 05- 06-2021
1.5. RESPONSABLE	: Edith Giovana Quispe Chilquillo.

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes aprendan a dar resolución a situación presentadas.
- Participen con agrado en la organización de los grupos.
- Que los estudiantes se integren ayudándose unos a otras.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-- Se inicia con un cordial saludo a los niños y niñas, preguntando ¿Cómo se sienten?</p> <p>Se inicia con el saludo amable a los estudiantes, preguntando ¿Qué realizaremos hoy? ¿que es lo que tenemos ¿Qué creen que podamos hacer con los globos?</p> <p>- La docente invita a los niños a formar un círculo luego jugaremos un momento con el globo después indicare que es lo que vamos a realizar con el globo</p>	<p>Radio</p> <p>Imágenes</p> <p>participación de los niños</p> <p>Ítems</p>	10 min.
DESARROLLO	<p>- Luego se invita a los estudiantes a participar del juego. “el globo loco”</p> <p>- La facilitadora explica en qué consiste: se forman dos grupos cada grupo agarrados de la</p>	Lista de cotejo	30 min.

	<p>mano no dejen caer el globo.</p> <p>Cada grupo debe dialogar con lo que realizarán escuchando sus ideas de todos.</p> <p>Sin soltarse de la mano el objetivo ayudarse y no dejar caer el globo.</p> <p>-luego de dar las indicaciones se pasa a realizar el juego.</p> <p>Al ritmo de la canción se empieza el juego.</p> <p>-en el aula dibujan lo que más le agrada del juego.</p>		
CIERRE	<p>dialogamos sobre la actividad.</p> <p>realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?,</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		10 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN	: “ME EXPRESO JUGANDO”
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 “B”
1.3. DURACIÓN	: 45 minutos
1.4. FECHA	: 06-06-2021
1.5. RESPONSABLE	: Edith Giovana Quispe Chilquillo.

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que Participen respetando las opiniones de los demás para la aprobación de las normas de convivencia.
- Participa en actividades lúdicas desde sus vivencias
- Que expresen sus ideas durante el juego.
- Que incluyan a sus compañeros en los juegos.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>- La maestra y los niños cantan la canción EN LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO: https://www.youtube.com/watch?v=4-D0eju-8QU</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego les realizamos las preguntas: ¿Les gusto la canción? ¿Por qué? ¿Les gusta mover su cuerpo? ¿Les gusta jugar? ¿Por qué les gusta jugar? ¿Qué es jugar? ¿Sera importante jugar? ¿Para qué será importante? ¿Solo en el aula podemos jugar? ¿En qué otro lugar podemos jugar? ¿con quien podemos jugar? ¿Qué necesitan para jugar a esos juegos? • Hoy algunos de ustedes nos enseñaran juegos nuevos. (si los niños no saben juegos, la docente propondrá uno o dos juegos utilizando imágenes. <p>Pasamos ahora con ... (menciona el nombre de otro compañero).</p>	<p>Radio</p> <p>Imágenes</p> <p>participación de los niños</p> <p>Ítems</p>	10 min.

DESARROLLO	<p>- Escribimos en la pizarra los juegos que los niños proponen, luego los niños eligen los que podamos jugar en el patio, registrar de esta manera con dibujos</p> <p>Juego</p> <p>Material</p> <p>N° de participantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos trasladamos al patio del jardín, para participar de los juegos tradicionales. • En un inicio se promoverá la exploración libre y espontánea de los materiales que estamos llevando para que los niños observen los materiales que hemos traído. (uhla uhla, pelotas, pelotas, sogas, ligas, etc.) luego iniciaremos los juegos para ello pediremos que se organicen por equipos para que todos puedan participar en los juegos propuestos. • Deben participar todos los niños que deseen, si son muchos participantes para el juego se puede hacer grupos. Al jugar vamos mencionando las nociones espaciales. • Culminado el juego nos tomaremos diversas fotografías como evidencia de dicha actividad. 	Lista de cotejo	30 min.
CIERRE	<p>dialogamos sobre la actividad.</p> <p>realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad? ¿habían jugado esos juegos dónde?</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		10 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA SESIÓN	: “EL CASTILLO MAGICO”
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 “B”
1.3. DURACIÓN	: 45 minutos
1.4. FECHA	: 07- 06-2021
1.5. RESPONSABLE	: Edith Giovana Quispe Chilquillo.

II. OBJETIVO A LOGRAR

- Que los niños y niñas escuchen atentamente las indicaciones que dan para el desarrollo del juego grupal.
- Que los niños y niñas expresen a su maestra sobre los problemas que se presentan con otros niños durante el juego grupal.
- Que los niños y niñas aprendan a disculparse con otros niños cuando cometen una falta en el juego realizado.

III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-Se inicia la sesión con la canción la casita</p> <p>¿De qué se trató la canción? ¿Cómo se construirá una casa? ¿Qué más se puede construir? ¿Cómo harían un castillo? ¿Dónde lo han visto?</p> <p>-¿lo podrían realizar? ¿Cómo lo haremos?</p> <p>Hoy realizaremos los juegos en equipos.</p>	<p>Radio</p> <p>Imágenes</p> <p>participación de los niños</p> <p>Ítems</p>	10 min.
DESARROLLO	<p>- Luego ¿Qué materiales podemos usar?</p> <p>Le doy alternativas papeles o cubos o figuras geométricas.</p> <p>Se formarán grupos y con el material seleccionado formaran un castillo para lo cual todos deben participar y dar sus opiniones como hacerlo.</p> <p>Se las indicaciones luego se realiza el juego.</p>	Lista de cotejo	30 min.

	<p>Al ritmo de la música en 5 minutos deberán construir sus castillos luego se preguntará a cada equipo.</p> <p>Luego terminado el juego nos sentamos en semicírculo pregunto: ¿Cómo te sentiste en el juego? ¿con quienes te juntaste? ¿pudiste realizarlo con todos tus compañeros por qué? ¿cumplieron con las indicaciones del juego? ¿Quién no cumplió por qué? Cada niño escucha las opiniones de sus compañeros.</p>		
CIERRE	<p>dialogamos sobre la actividad.</p> <p>realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?,</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		10 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN	: “JUNTOS SOMOS UNO”
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 “B”
1.3. DURACIÓN	: 45 minutos
1.4. FECHA	: 9-06-2021
1.5. RESPONSABLE	: Edith Giovana Quispe Chilquillo.

II. OBJETIVO A LOGRAR

- Que estudiantes aprendan a trabajar en equipo y de manera armoniosa.
- Que aprendan aceptar las ideas de sus compañeros de trabajos.
- Que los estudiantes asuman liderazgo en el trabajo grupal.

III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>- Se inicia con un saludo cordial a los estudiantes.</p> <p>luego presento la imagen</p> <div style="text-align: center;">  <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: small;"> PIEDRA PAPEL TIJERA </div> </div> <p>Estas imágenes lo van a representar con movimientos de sus manos.</p> <p>Luego realizada los movimientos iniciamos el juego.</p>	<p>Radio</p> <p>Imágenes</p> <p>participación de los niños</p> <p>Ítems</p>	10 min.
DESARROLLO	<p>Se forman grupo de 5 niños y niñas al azar.</p> <p>-Se explica en que consiste el juego de piedra, papel o tijera: Cada grupo debe realizarlo al mismo tiempo, estar pendiente de los</p>	Lista de cotejo	30 min.

	<p>movimientos de la mano y ayudarse entre ellos el grupo que pierde lo realizara con el otro grupo. Así sucesivamente, cada grupo deberá coordinar en conjunto para poder ganar.</p>		
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la actividad. realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron? -Se les felicita por la participación.</p>		10 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN	: “LA FUERZA DE POPEYE”
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 “B”
1.3. DURACIÓN	: 45 minutos
1.4. FECHA	: 12-06-2021
1.5. RESPONSABLE	: Edith Giovana Quispe Chilquillo.

II. OBJETIVO A LOGRAR

- Que los estudiantes aprendan a trabajar en equipo.
- Que los niños y niñas colaboren con sus compañeros durante el juego en grupo para lograr la meta.

III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Se saluda e invita a los estudiantes a realizar la canción de Popeye el marino ¿Qué cantaron? ¿Qué comía Popeye para estar fuerte? ¿Qué comen ustedes para estar saludable? ¿Cómo podríamos saber quién tiene más fuerza?	Radio Imágenes participación de los niños Ítems	10 min.
DESARROLLO	- -La facilitadora invita a participardel juego. Para ello formaran solo dos grupos entre niños y niñas. Explico el juego luego con la sogas que realizaran. Los dos equipos deben coordinar y dialogar como podrán ganar el juego del más fuerte jalando la sogas. Se da las recomendaciones para jugar armónicamente. Los niños dan sus ideas de sus acuerdos. Se da sugerencias a los estudiantes.	Lista de cotejo sogas	30 min.

CIERRE	realizando preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sienten con las ideas que aportan sus compañeros? ¿qué otros juegos conocen? ¿Cuál te gustaría jugar?		10 min.
---------------	--	--	----------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN	: “RONDA DE LOS ANIMALES”
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 “B”
1.3. DURACIÓN	: 45 minutos
1.4. FECHA	: 13-06-2023
1.5. RESPONSABLE	: Edith Giovana Quispe Chilquillo.

II. OBJETIVO A LOGRAR

- Demuestra motivación y expectativa durante el juego a través de mis gestos y movimientos.
- Recibe aplausos y cariño por el esfuerzo y logro alcanzado.

III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>- Luego en asamblea se realiza canción: LA RONDA DE LOS ANIMALES</p> <p>https://youtu.be/CaD7orszU5s</p> <p>¿Qué cantaron y bailaron? ¿con quienes bailaste? ¿Cómo te sentiste? ¿lo podrían realizar? ¿Cómo lo haremos?</p> <p>Hoy representaremos a los animales que más nos gustan.</p>	<p>Radio</p> <p>Imágenes de animales</p> <p>participación de los niños</p> <p>Ítems</p>	10 min.
DESARROLLO	<p>- Luego se agrupan al azar y escogen el animalito que les gustaría representar</p> <p>¿Qué le gusta ese animalito comer? ¿Cómo hace ese animalito? ¿con ayuda de los niños realizaremos los acuerdos de la actividad?</p> <p>Se explica el juego:</p> <p>Luego terminado el juego nos sentamos en semicírculo pregunto: ¿Cómo te sentiste en el juego? ¿con quienes te juntaste? ¿Qué animalito representantes? ¿cumplieron con las</p>	Lista de cotejo	30 min.

	indicaciones del juego? ¿Quién no cumplió por qué? Cada niño escucha las opiniones de sus compañeros.		
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la actividad.</p> <p>realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?,</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		10 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN	: "ARMANDO LA TORRE"
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 "B"
1.3. DURACIÓN	: 45 minutos
1.4. FECHA	: 14-06-2021
1.5. RESPONSABLE	: Edith Giovana Quispe Chilquillo.

II. OBJETIVO A LOGRAR

- Que los niños y niñas participen con agrado en la organización de los grupos.
- Que los niños y niñas se integren y apoyan unos con otros en la actividad de juego grupal que realizan.
- Que los niños y niñas participen en juegos colectivos respetando normas.

III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Se inicia la con la canción mis manitos https://youtu.be/jMAfUmjswes ¿Qué cantaron? ¿que realiza sus manos? ¿Qué cosas pueden realizar? ¿Qué pueden armar? ¿lo podrían realizar? ¿Cómo lo haremos? Hoy realizaremos a armar torres de vasos	Radio Imágenes participación de los niños Ítems	10 min.
DESARROLLO	-seguidamente pregunto ¿Cómo podremos armar torres de vasos? Escucho sus ideas de los niños Luego formaran grupos de 5 tomaran un color para luego . realizar la dinámica	Lista de cotejo	30 min.

	<p>Se da las recomendaciones luego se crea los acuerdos del juego para jugar armónicamente en el patio.</p> <p>El equipo ganador el que arma la torre mas alta y todos deben de participar y apoyarse.</p> <p>¿pudiste realizarlo con todos tus compañeros por qué? ¿cumplieron con las indicaciones del juego? ¿Quién no cumplió por qué? Cada niño escucha las opiniones de sus compañeros.</p>		
CIERRE	<p>dialogamos sobre la actividad.</p> <p>realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?,</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		10 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 11

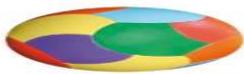
I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN	: “LLEVANDO EL BALON ALA META”
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 “B”
1.3. DURACIÓN	: 45 minutos
1.4. FECHA	: 15-06-2021
1.5. RESPONSABLE	: Edith Giovana Quispe Chilquillo.

II. OBJETIVO A LOGRAR

- Que los estudiantes trabajen en forma armoniosa y colaborativa.
- Escucha atentamente las indicaciones que dan para el desarrollo del juego grupal.
- Dice a su maestra sobre los problemas que se presentan con otros niños durante el juego grupal.

III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-Se inicia la sesión con una adivinanza</p> <p>¿Qué podrá ser? ¿Quiénes lo usan? ¿ustedes alguna vez han jugado con ella?</p> <p style="text-align: center;">ADIVINANZA 1</p> <p style="text-align: center;"><i>Todos conmigo se divierten chicos y grandes me buscan y sin embargo unos y otros me tratan a patadas.</i></p> <div style="text-align: center;">  <p style="color: green; font-size: small;">LA PELOTA</p> </div> <p>¿Qué podremos jugar con la pelota?</p> <p>¿Cómo lo haremos?</p> <p>Hoy jugaremos con la pelota en equipo de dos.</p>	<p>Radio</p> <p>Imágenes</p> <p>participación de los niños</p> <p>Ítems</p>	10 min.
DESARROLLO	<p>- Los niños se organizan por parejas. Se selecciona un recorrido con una salida y una meta. Tendrán que llevar un balón entre cada pareja, pero sin tocarlo con las manos. Por ejemplo, espalda con espalda, o lo que se les</p>	<p>Lista de cotejo</p>	30 min.

	<p>ocurra. Si el balón se les cae, tendrán que volver a la línea de salida. La pareja que llegue antes a la meta será quien gane el juego.</p> <p>Se da las recomendaciones del juego.</p> <p>Los niños mencionan los acuerdos del juego.</p> <p>Terminado el juego preguntare ¿pudiste realizarlo con todos tus compañeros por qué? ¿cumplieron con las indicaciones del juego? ¿Quién no cumplió por qué? Cada niño escucha las opiniones de sus compañeros.</p>		
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la actividad. realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron? -Se les felicita por la participación.</p>		10 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN	: “POLICÍAS Y LADRONES”
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 “B”
1.3. DURACIÓN	: 45 minutos
1.4. FECHA	: 16-06-2021
1.5. RESPONSABLE	: Edith Giovana Quispe Chilquillo.

II. OBJETIVO A LOGRAR

- Que los niños y niñas participen de actividades lúdicas desde sus vivencias.
- Que los niños y niñas incluyan en sus juegos a sus compañeros.

III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Se inicia de manera cordial. -Las imágenes casa, ladrón, policía ¿han visto estas imágenes dónde? ¿Qué hacen cada uno de ellos? ¿podríamos jugar con ellos? ¿Cómo? Escucho sus ideas y menciono Hoy jugaremos a policía y ladrón.	Radio Imágenes participación de los niños Ítems	10 min.
DESARROLLO	- Luego indicare en que consiste el juego. Todos los habitantes de casa se sientan juntos se apoyan para que el ladrón no se los lleve y que tendrán que decir para que aparezca el policía.	Lista de cotejo	30 min.

	<p>¿Qué juegos les gustaría jugar? ¿con ayuda de los niños realizaremos los acuerdos de la actividad?</p> <p>Se da indicaciones del juego del juego:</p> <p>Se agrupan se ordenan deciden quienes serán la casa y habitantes ¿Quién será ladrón y policía?</p> <p>¿Qué dira cada uno de ellos?</p> <p>Luego terminado el juego nos sentamos en semicírculo pregunto: ¿Cómo te sentiste en el juego? ¿con quienes te juntaste? ¿pudiste realizarlo con todos tus compañeros por qué? ¿cumplieron con las indicaciones del juego? ¿Quién no cumplió por qué? Cada niño escucha las opiniones de sus compañeros.</p>		
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la actividad.</p> <p>realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?,</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		10 min.

Anexos 11

Foto 1: "Jugando nos conocemos"



Foto 3. Juego “Todos juntos”



Foto 4 “jugando con el globo”



Foto 9. Ronda de los animales

