

Rosa Vianella Sessarego Díaz

Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia democrática en niños de inicial de una Institución Educativa de Chincha 20...

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - San Francisco de Asís

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27498:491305796

Fecha de entrega

3 sep 2025, 4:49 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

3 sep 2025, 4:54 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

VIANELLA SESSAREGO - TESIS TERMINADA 3 (1).pdf

Tamaño del archivo

2.5 MB

118 páginas

23.277 palabras

133.366 caracteres

24% Similitud general

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




Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 9 palabras)

Exclusiones

- ▶ N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

- 23%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 14%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

- 23% Fuentes de Internet
- 5% Publicaciones
- 14% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.sanfranciscochinch.edu.pe	9%
2	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	7%
3	Trabajos entregados	Universidad Peruana Los Andes on 2020-11-30	<1%
4	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	<1%
5	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-09-18	<1%
6	Trabajos entregados	Universidad Continental on 2018-11-30	<1%
7	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
8	Internet	www.coursehero.com	<1%
9	Internet	repositorio.upla.edu.pe	<1%
10	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
11	Trabajos entregados	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa on 2025-05-25	<1%

12	Trabajos entregados	Colegio Columbia on 2024-07-21	<1%
13	Trabajos entregados	Universidad Nacional Federico Villarreal on 2024-10-07	<1%
14	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-12-13	<1%
15	Trabajos entregados	unap on 2024-12-09	<1%
16	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	<1%
17	Trabajos entregados	Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología on 2024-01-10	<1%
18	Trabajos entregados	Universidad de la Amazonia on 2016-09-19	<1%
19	Internet	1library.co	<1%
20	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	<1%
21	Internet	repositorio.urp.edu.pe	<1%
22	Internet	www.divulgaciondinamica.es	<1%
23	Trabajos entregados	uniovi on 2024-07-09	<1%
24	Internet	parishbulletin.com	<1%
25	Internet	prezi.com	<1%

26	Internet	repositoriodigital.ucsc.cl	<1%
27	Internet	repositorio.upse.edu.ec	<1%
28	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2025-08-22	<1%
29	Internet	wsispapers.choike.org	<1%
30	Internet	www.condorblanco.com	<1%
31	Internet	www.revistas.unitru.edu.pe	<1%
32	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-01-04	<1%
33	Internet	repositorio.utn.edu.ec	<1%
34	Internet	www.amazon.com	<1%
35	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle on 2025-06-04	<1%
36	Internet	www.slideshare.net	<1%
37	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2021-07-12	<1%
38	Trabajos entregados	Universidad Privada del Norte on 2025-06-30	<1%
39	Trabajos entregados	Universidad de Nebrija on 2025-06-17	<1%

40	Internet	www.researchgate.net	<1%
41	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-10-28	<1%
42	Internet	berlmathges.de	<1%
43	Publicación	Silva Salazar, Randy Fredy Cendra Suarez, Sergio Anamin Ramos Yllu, Luis Arm...	<1%
44	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-08-01	<1%
45	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-17	<1%
46	Trabajos entregados	Universidad de Piura on 2023-11-18	<1%
47	Trabajos entregados	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- on 2...	<1%
48	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2021-08-19	<1%
49	Trabajos entregados	Universidad Católica San Pablo on 2020-12-30	<1%
50	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2025-07-31	<1%
51	Internet	dspace.unitru.edu.pe	<1%
52	Internet	repositorio.uandina.edu.pe	<1%
53	Internet	repositorio.unc.edu.pe	<1%

54	Trabajos entregados	unia on 2025-07-08	<1%
55	Internet	www.articulosreligiosospeinado.com	<1%
56	Publicación	Calderon Huiche, Luis Alberto. "Los juegos tradicionales como medio para el desa...	<1%
57	Trabajos entregados	Facultad De Teología Pontificia Y Civil De Lima on 2024-12-30	<1%
58	Publicación	Mogollón Acevedo, Jemmy Andrea López Silva, Yadira Leibeth. "Articulación Ent...	<1%
59	Trabajos entregados	POGRADO on 2025-08-12	<1%
60	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2017-07-26	<1%
61	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2019-09-24	<1%
62	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-01-09	<1%
63	Trabajos entregados	Universidad Inca Garcilaso de la Vega on 2019-04-08	<1%
64	Internet	archive.org	<1%
65	Internet	repositorio.tec.mx	<1%
66	Internet	repositorio.uwiener.edu.pe	<1%
67	Internet	tesis.unap.edu.pe	<1%

68	Trabajos entregados	unifranz on 2024-04-19	<1%
69	Internet	www.notivox.com	<1%
70	Internet	www.pedagogicomadrededios.edu.pe	<1%
71	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2025-04-06	<1%
72	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-12-17	<1%
73	Publicación	Martínez Suárez, Camila Andrea Riascos Verdugo, Karol Lizeth. "Estrategias par..."	<1%
74	Publicación	Salas Guzmán, Erick Anthony Wilber. "Aprendizaje basado en problemas en el log..."	<1%
75	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-01-04	<1%
76	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2025-07-25	<1%
77	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2025-07-09	<1%
78	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-08-11	<1%
79	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2025-07-08	<1%
80	Trabajos entregados	Universidad Pontificia de Salamanca on 2025-01-03	<1%
81	Trabajos entregados	Universidad Ricardo Palma on 2023-09-05	<1%

82	Trabajos entregados	Universidad de Guayaquil on 2024-08-12	<1%
83	Internet	bvs.sld.cu	<1%
84	Internet	eprints.uanl.mx	<1%
85	Internet	es.slideshare.net	<1%
86	Internet	fwdioc.org	<1%
87	Internet	repositorio.uct.edu.pe	<1%
88	Internet	repositorio.ulvr.edu.ec	<1%
89	Internet	repositorio.unprg.edu.pe	<1%
90	Internet	repositorio.upt.edu.pe	<1%
91	Internet	repository.ucatolica.edu.co	<1%
92	Internet	revistas.umariana.edu.co	<1%
93	Internet	www.icrc.org	<1%
94	Internet	www.ratri.es	<1%
95	Internet	www.red-vertice.com	<1%

1

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“SAN FRANCISCO DE ASÍS” DE LA REGIÓN ICA



10

**Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia democrática
en niños de inicial de una Institución Educativa
de Chincha 2024**

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

AUTORA:

1

Br. Sessarego Díaz, Rosa Vianella (<https://orcid.org/0000-0003-4099-3783>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Metodología y Didáctica

CHINCHA ALTA - PERÚ

2024

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se lo dedico primero a Dios, quien me permite continuar en este camino de la vida y siempre me toma de la mano, a mis Padres, quienes hicieron de mi la persona que soy, a mi esposo e hijo, quienes tuvieron la paciencia y me brindaron su apoyo en todo momento.

2

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a mis maestros por su colaboración, orientación y sabiduría compartida que han enriquecido mi desarrollo académico. Su apoyo inquebrantable y generosidad intelectual han sido fundamentales en la culminación de esta tesis. Es un honor contar con su invaluable contribución en este logro.

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LA AUTORA


Yo, Sessarego Díaz, Rosa Vianella, egresada del programa de estudio: Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”, Región Ica, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada:

“Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia democrática en niños de inicial de una Institución Educativa de Chincha 2024”, es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la tesis:

1. No ha sido plagiado 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 publicado ni presentado 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 información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de la Región Ica.

Chincha, 28 de octubre del 2024

Apellidos y Nombres del Autor	
Sessarego Díaz, Rosa Vianella	
DNI: 70475055	Firma 
ORCID: (https://orcid.org/0000-0003-4099-3783)	

INDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Declaratoria de originalidad del autor.....	iv
Índice de contenido.....	v
Lista de tablas.....	vii
Lista de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.1. Determinación del Problema.....	11
1.2. Formulación de Problema:.....	13
1.2.1 Problema General.....	13
1.2.2 Problemas Específicos.....	13
1.3. Objetivos: general y específicos.....	14
1.3.1 Objetivo General.....	14
1.3.2 Objetivos Específicos.....	14
1.4. Importancia del estudio.....	14
1.5. Justificación de la Investigación.....	15
1.5.1 Teórica.....	15
1.5.2 Práctica.....	15
1.5.3 Metodológica.....	16
CAPÍTULO:MARCO TEÓRICO.....	17
2.1. Fundamentos de la Pedagogía Franciscana Mariana.....	17
2.2. Antecedentes.....	25
2.3. Bases Teóricas.....	27
2.4. Definición de términos básicos.....	33
CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	35
3.1. Hipótesis.....	35
3.1.1. Hipótesis General.....	35
3.1.2. Hipótesis Especificas.....	35
3.2. Variables.....	35
3.3. Operacionalización de las variables.....	39

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA.....41

4.1. Enfoque de la investigación41

4.2. Método41

4.3. Tipo de investigación41

4.4. Diseño de investigación42

Tabla 1 Formula Cuasi Experimental42

4.5. Población y muestra42

 4.5.1. Población42

 4.5.2. Muestra43

Tabla 2 Muestra.....43

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....43

 4.6.1. La Técnica:43

 4.6.2. El instrumento:.....44

 Guía de observación:.....44

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información44

4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos45

5.1 Presentación y análisis de resultados.....47

 5.1.2. Nivel Inferencial52

5.2 Discusión de resultados.....62

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES70

6.Conclusiones72

6.2. Recomendaciones.....72

ANEXOS

- R.D. de aprobación del proyecto de investigación
- Autorización de Publicación en Repositorio Institucional
- Matriz de investigación
- Instrumento de recojo de investigación
- Ficha de validación de instrumento
- Matriz de investigación
- Plan de actividades de aprendizaje
- Sesión de intervención
- Fotografías

LISTA DE TABLAS

Tabla 1	<i>Formula del diseño cuasi experimental</i>	47
Tabla 2	<i>Determinación de la muestra del estudio</i>	49
Tabla 3	<i>Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio</i>	56
Tabla 4	<i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable convivencia democrática y sus dimensiones de la prueba pre test</i>	57
Tabla 5	<i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable convivencia democrática y sus dimensiones de la prueba post test</i>	58
Tabla 6	<i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable estaregtias lúdicas y sus dimensiones de la prueba post test</i>	59
Tabla 7	<i>Prueba - contraste de normalidad</i>	61
Tabla 8	<i>Resultados del Pre y Post-test del grupo experimental.</i>	62
Tabla 9	<i>Prueba de muestras emparejadas</i>	63
Tabla 10	<i>Estadística de muestras emparejadas: D1 Inclusión y Activid. lúdicas</i>	64
Tabla 11	<i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	64
Tabla 12	<i>Prueba de muestras emparejadas</i>	64
Tabla 13	<i>Estadística de muestras emparejadas: D2 Equidad y Activid. ludicas</i>	66
Tabla 14	<i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	66
Tabla 15	<i>Prueba de muestras emparejadas</i>	66
Tabla 16	<i>Estadística de muestras emparejadas: D3 Participación y Activid. lúdicas</i>	67
Tabla 17	<i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	68
Tabla 18	<i>Prueba de muestras emparejadas</i>	68
Tabla 19	<i>Estadística de muestras emparejadas: D4 Axiología y Activid. lúdicas</i>	69
Tabla 20	<i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	69
Tabla 21	<i>Prueba de muestras emparejadas</i>	70

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 <i>Variable juegos verbales y sus dimensiones post test</i>	57
Figura 2 <i>Variable expresión oral y sus dimensiones pre test</i>	58
Figura 3 <i>Variable expresión oral y sus dimensiones pos test</i>	59
Figura 4 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	63
Figura 5 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	65
Figura 6 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	66
Figura 7 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	68
Figura 8 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	70

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la influencia de las estrategias lúdicas en la convivencia democrática en niños de inicial de una Institución Educativa de Chincha 2024. Dicho trabajo fue de enfoque aplicado y un diseño cuasi experimental, se implementó un programa de actividades lúdicas en una población de 40 niños y la muestra de 16 niños de educación inicial. Los datos se recolectaron en una guía de observación de 24 ítems, los cuales fueron distribuidos en 4 dimensiones (inclusión, equidad, participación y axiológica), antes de su aplicación, la ficha fue validada por el juicio de expertos y medido la consistencia interna de los ítems mediante el alfa de Cronbach (0.776), cuyo resultado indicó que el instrumento tuvo buena fiabilidad antes de su aplicación. Los resultados obtenidos indicaron que después de la implementación de la estrategia basada en actividades lúdicas, el 100 % de los niños alcanzó un nivel alto de aprendizaje. Según la prueba T-Student (p -valor = 0.000), indicó que el incremento en los niveles de aprendizaje antes y después de la intervención no se debió al azar, sino que es atribuible a la aplicación de los juegos como estrategia de aprendizaje, por lo tanto, se acepta la hipótesis general concluyendo que las estrategias lúdicas influyen significativamente en la convivencia democrática en niños de inicial de una Institución Educativa de Chincha 2024.

Palabras clave: *Imaginación, expresión, desarrollo, inclusión, equidad, participación.*

28

ABSTRACT

2

2

2

The objective of this research was to analyze the influence of playful strategies on democratic coexistence in children in the initial stage of an Educational Institution in Chincha 2024. This work had an applied approach and a quasi-experimental design, a program of playful activities was implemented in a population of 40 children in early childhood education. The data was collected in a 24-item observation guide, which were distributed in 4 dimensions (inclusion, equity, participation and axiological), before its application, the form was validated by the judgment of experts and the internal consistency of the items was measured using Cronbach's alpha (0.776), whose result indicated that the instrument had good reliability before its application. The results obtained indicated that after the implementation of the strategy based on playful activities, 100% of the children reached a high level of learning. According to the T-Student test ($p\text{-value} = 0.000$), it indicated that the increase in learning levels before and after the intervention was not due to chance, but is attributable to the application of games as a learning strategy, therefore, the general hypothesis is accepted, concluding that playful strategies significantly influence democratic coexistence in initial children of an Educational Institution in Chincha 2024

Keywords: *Imagination, expression, development, inclusion, equity, participation.*

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Determinación del Problema

Una entidad educacional brinda a los participantes y protagonistas la posibilidad de desarrollar su personalidad a nivel personal, social, cognitivo y moral. Según estimaciones, 246 millones de infantes y adolescentes pueden estar involucrados en situaciones de violencia en las escuelas y sus alrededores en el contexto mundial actual. La violencia en la educación es una realidad frecuente y tangible; a nivel mundial, UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia) y la CEPAL (Comisión Económica para América Latina y el Caribe) han observado que cuando las escuelas no establecen normas de convivencia y, sobre todo, no las aplican para lograr un ambiente de aprendizaje saludable y el desarrollo de habilidades, las experiencias de los estudiantes tienden a ser negativas (UNICEF, 2021).

La postura de Castro (2020), quien señaló que el confinamiento obligatorio en la emergencia sanitaria, ha resultado en un estado socioemocional preocupante tanto para niños como para niñas, tiene un impacto significativo en su comportamiento hacia sus amigos de carepeta. En estas situaciones, se manifiestan conductas disruptivas y antisociales, y con frecuencia se muestran indiferentes con su semejante. Los docentes han tenido que idear una serie de enfoques creativos para sortear los efectos de la pandemia y los rezagos etarios que han experimentado los estudiantes ante esta posición (Machado y Carvalho, 2021).

En respuesta a estos acontecimientos, se han llevado a cabo numerosos estudios sobre la convivencia democrática en América Latina. Su número ha aumentado en los últimos años debido al grado de violencia que enfrentan los estudiantes de diversas edades dentro de las instituciones latinoamericanas. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) llevó a cabo varios estudios y ha comunicado a lo largo de los años que se han documentado de manera muy notable los actos de violencia escolar en las instituciones educativas, esto se debe a un factor recurrente que tiene una incidencia

negativa en la convivencia y el ambiente educativo. Además del contacto ante esta situación particular es logísticamente extendida hacia la comunidad (Andrade, 2020).

Según el Ministerio de Educación (SISEVE), la violencia escolar es un problema grave en las entidades educacionales peruanas, que afecta el desarrollo estudiantil, la serenidad y la salud mental, la convivencia y la adquisición y desarrollo de habilidades. Sin embargo, la Defensoría del Pueblo ha expresado su preocupación por el aumento y la intensificación de los casos de violencia escolar. La principal forma de crear el tipo de individuos decentes que la nación necesita es a través de una institución segura, libre de violencia y de toda forma de discriminación. Además de limitar la educación igualitaria, este ambiente violento también afecta las relaciones interpersonales, lo que frecuentemente se traduce en discriminación, problemas de trato y falta de entendimiento por diferencias culturales, entre otras. Por ello, es necesario proyectar aprendizajes sostenibles a futuro y, en consecuencia, lograr la eficiencia mediante la implementación y utilización de una variedad de estrategias lúdicas, incluyendo juegos y actividades, que estén dirigidas por la metodología de la acción participativa, la experimentación y el apoyo dinámico entre el docente y el estudiante (Aguilar et al., 2020).

La aplicación de métodos pedagógicos, especialmente en primaria, es esencial durante la estancia, así como las iniciativas implementadas en las escuelas para la formación del alumnado de Educación Básica Regular (EBR). Esto se explica por el hecho de que las diversas estrategias de juego pedagógicas, dinámicas y dialógicas estimulan la actividad cerebral, la creatividad y la convivencia democrática entre los estudiantes (Diogo, 2022).

Quizás debido al uso limitado de recursos recreativos y otras herramientas destinadas a mejorar el clima escolar en estas aulas, han surgido diversos desafíos y problemas en cuanto a la convivencia democrática y las interacciones entre los niños de una institución educativa en Chíncha, lo que dificulta el aprendizaje y la diversidad de relaciones entre los estudiantes de cinco años. A continuación, se enumeran algunos de los problemas más relevantes que enfrentamos: falta de respeto mutuo entre los niños durante las actividades; fortalecimiento insuficiente de la identidad en el hogar; falta de solidaridad entre los niños en las aulas; es posible que

42 el uso limitado de recursos recreativos y otros medios destinados a mejorar el ambiente escolar en estas clases haya generado diversos desafíos y problemas relacionados con la convivencia democrática y las interacciones entre los niños en un establecimiento educativo de Chincha, lo que dificulta el aprendizaje y la diversidad de relaciones entre los estudiantes de cinco años. A continuación, se presenta una lista de algunos de los problemas más importantes que enfrentamos: falta de respeto mutuo entre los niños durante las actividades; consolidación insuficiente de la identidad en el hogar;

75 En este contexto, se planteó la necesidad de capacitar a los educadores para que incorporen materiales lúdicos en sus clases, con el fin de potenciar y potenciar la convivencia de los niños. Este interés y este impulso motivaron el estudio sobre la mejora de la convivencia en una entidad educacional inicial de Chincha.

11 1.2. Formulación de Problema:

1.2.1 Problema General

¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática en infantes de inicial de una Entidad Educativa de Chincha 2024?

1 1.2.2 Problemas Específicos

PE01: ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión inclusión?

PE02: ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión equidad?

PE03: ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión participación y manejo de conflictos?

1 PE04: ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión axiológica?

1.3. Objetivos: general y específicos

1.3.1 Objetivo General

OG: Analizar la influencia de las estrategias lúdicas en la convivencia democrática en infantes de inicial de una Entidad Educacional de Chincha 2024

1.3.2 Objetivos Específicos

0E01: Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática en su dimensión inclusión

0E02: Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática en su dimensión equidad

0E03: Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática en su dimensión participación y manejo de conflictos

0E04: Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática en su dimensión axiológica

1.4. Importancia del estudio.

Este estudio resalta la trascendencia de la convivencia escolar como un componente clave para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el juego se utiliza como una táctica para hacer que las actividades sean atractivas, divertidas y únicas para los estudiantes. Según varias perspectivas, la convivencia es un componente crucial de la educación. También implica mantener abiertas las líneas de comunicación y contacto con todas las personas del entorno inmediato, tanto dentro como fuera del aula. La convivencia se reconoce como una virtud y su aprendizaje requiere la participación de los padres. Tiene un impacto directo en la vida y la conducta del niño, que se han perdido en la era moderna debido a una serie de circunstancias personales, familiares y financieras, entre otros factores.

Teniendo en cuenta el proceso educativo, la educación socioemocional se cimienta en la convivencia en la escuela, teniendo como propósito que los estudiantes puedan reforzar y consolidar sus conocimientos.

sus conocimientos previos a través del aprendizaje social, que se ve afectado por la convivencia en la familia y la cultura. De esta manera, el niño ya contará con los conocimientos esenciales para impartir únicamente la información necesaria para una convivencia plena y sana y crecerá con todos los actores educativos de la escuela. En este sentido, el aprendizaje socioemocional ofrece a las instituciones educativas un marco para prevenir problemas y promover el logro y el bienestar de los niños.

1.5. Justificación de la Investigación

1.5.1 Teórica

En cuanto a las variables investigadas de estrategias de diversión y la convivencia democrática, la investigación aportó datos y nociones teóricas esclarecedoras. Este aporte de Chávez (2019) esta será una importante contribución a la convivencia educativa desde una perspectiva de derechos humanos. También destacó las consecuencias de una idea innovadora que busca «formar individuos autónomos, libres y con valores; considerándolo como un medio preventivo y alternativo para combatir y erradicar la violencia existente en las instituciones educativas, promoviendo una paz duradera y sostenible mediante la implementación de estrategias adecuadas».

1.5.2 Práctica

El estudio se justificó de manera objetiva y práctica, al ofrecer información pertinente que proporcionó a los docentes conocimiento y actuó como recurso para maximizar la convivencia democrática a través de estrategias lúdicas que fomentaban las relaciones e interacciones entre los niños, al mismo tiempo que estimulaban el aprendizaje y mejoraban la calidad educativa, el estudio se justificó de manera objetiva y práctica.

Mediante la aplicación de los resultados de la investigación por parte de los educadores, se pretende mejorar el clima escolar y el aprendizaje de los

niños, se justifica este estudio por contribuir a que los niños en edad preescolar vivan en una convivencia democrática y por mejorar sus relaciones e interacciones, de lo que se beneficiarán los niños en edad preescolar, su entorno social y familiar y el sistema educativo.

1.5.3 Metodológica

61 Con el fin de facilitar el desarrollo de la investigación se empleó el enfoque cuantitativo del diseño pre experimental y métodos de procesamiento de información y recolección de datos mediante herramientas de investigación. Estos métodos pueden emplearse en otros estudios y servir como base fundamental y punto de referencia para futuras iniciativas de investigación.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentos de la Pedagogía Franciscana Mariana.

2.1.1 Pedagogía franciscana Mariana

El individuo en su proceso de desarrollo como un peregrino busca su propia identidad, el primer paso para reconocerte como un proyecto en constante evolución pasa por la auto aceptación. Esta introspección es crucial porque forma la base para encontrar a los demás y lo divino. A través de un enfoque centrado en la persona, la educación del Inmaculado Corazón se esfuerza por promover experiencias de vida compartidas.

En el espíritu del enfoque franciscano, el diálogo juega un papel central. La dimensión fraternal es intrínseca a la humanidad, teniendo presente que las relaciones interpersonales son un componente crucial que evidencia la habilidad de una persona para interactuar con ellos mismos; Francisco de Asís demostró la interacción con otros como una relación esencial, al considerar que, desde este punto de vista, los vínculos interpersonales no surgen de inadvertencia, sino que se fundamentan en la conexión consigo mismo.

Para entender a los demás, es imprescindible tratarlos desde el interior, valorando su esencia y voluntad. Esta perspectiva franciscana exige poner confianza y fe en los demás para comprender profundamente a fondo, incluyendo nuestras emociones, de manera que la interacción enriquece nuestro mundo personal. La pedagogía de esta norma educativa requiere que tanto maestros como miembros de la comunidad educativa adopten comportamientos fraternales como:

- Sostener un nivel permanente de confianza de habilidades inherentes a los estudiantes.
- Velar por el compromiso y el trabajo constante de los estudiantes.
- Evidenciar predisposición a la escucha constante
- Promover actitud cooperativa en la comunidad estudiantil, logrando consolidar la educación y la formación integral.

2.1.2 Valores humanos

- A. Sencillez,** En el contexto franciscano, se enseña como la virtud de reconocer la relevancia de aprender de otros, aceptando variaciones con apertura y una disposición para el desarrollo personal y colectivo, los estudiantes se orientan hacia la comprensión de que la auténtica sabiduría reside en identificar las limitaciones y tener la disposición para aprender de manera constante.
- B. Obediencia,** desde la perspectiva franciscana, se define como el respeto y cumplimiento de las reglas y normas establecidas para el bienestar colectivo, en donde se inculca a través del ejemplo, comprensión y conciencia sobre la relevancia de seguir las directrices para el beneficio y la armonía de la comunidad.
- C. Responsabilidad,** se inculca al posibilitar que los estudiantes puedan tomar compromisos y comportarse de manera consciente y ética en sus acciones cotidianas, siendo incentivados a comprender el efecto de sus elecciones y elecciones en su entorno, fomentando un proceso de toma de decisiones de forma responsable y consciente.
- D. Amistad,** es vista como esencial para el crecimiento integral estudiantil; Francisco de Asís, famoso por su compasión y amor por todas las criaturas, demostró la amistad como un elemento clave de su enseñanza.

2.1.3 Valores franciscanos

A. Fraternidad

La fraternidad franciscana vista como un valor que necesitamos fomentar con gratitud y dedicación para establecer un ambiente fraternal, teniendo presente que el término latino fraternitas, que se traduce como hermandad, evoca afecto y vínculo entre hermanos o aquellos que se comportan de esta manera. Fraternidad es equivalente a hermandad, amistad y compañerismo, siendo un lazo emocional entre personas, fundamentado en el respeto por la dignidad humana, igualdad de derechos para todos, persistente solidaridad y equidad.

B. La paz

La paz representa un valor que emana del corazón, siendo pacífica como en el reino celestial, al considerar que una persona pacífica es un individuo tranquilo que no se ve afectado por circunstancias adversas y que nunca reacciona de manera descontrolada.

No es fría ni insensible; tiene emociones fuertes y adecuadas que le hacen sentirse una persona independiente, capaz de afrontar las dificultades sin dejarse desbordar por circunstancias que escapan a su control. Nunca pierde el autocontrol y no se agobia ante los problemas. Sus principales herramientas para resolver conflictos con otras personas son la reflexión la interacción verbal y la búsqueda de acuerdo. La serenidad y la calma superan al miedo y la ansiedad: estos eran los principales objetivos de sabios y naciones.

C. Minoridad

La minoridad es considerada un valor franciscano y conlleva a ciertas actitudes respetables que nacen de la aceptación de nuestra pobreza existencial. Sin embargo, esta actitud no se reduce a una simple proclamación de nuestra nada, sino que exige que se manifieste también en unas relaciones humildes con Dios, con nuestros hermanos y con las demás personas. Y es que los valores, o lo que llamamos virtudes, se adquieren y maduran con su práctica. De hecho, de nada sirve estar espiritualmente convencido de la importancia de las minorías si no penetramos hasta las capas más profundas del ser humano, donde la convicción se convierte en decisión y fe práctica.

D. Amor a la creación

El amor es un valor de la comunidad franciscana por ello nos demuestra que Dios demuestra su amor por nosotros dándonos la orientación que necesitamos para crecer y desarrollar nuestro potencial. Él lo sabe todo sobre nosotros, nuestro potencial y nuestras posibilidades eternas, y nos ha dado consejos y mandamientos divinos en su manual de instrucciones, la Biblia. Cuando entendemos y seguimos estas instrucciones, nuestra vida tiene propósito y sentido. Sabemos que nuestro Creador nos ama y quiere

que seamos felices. Para manifestarnos su amor divino más allá de todo límite, envió a su único hijo, Jesucristo.

E. Espíritu de servicio

El valor de servir a un hermano, especialmente a un hermano enfermo, es un valor para la comunidad de los Franciscanos. Es el acto libre de una persona que ama, acción característica de alguien que goza de libertad y asume responsabilidad. Servir a Dios y servir al hermano son dos dimensiones del verdadero servicio, una disposición constante a anteponer siempre el bien común a los propios intereses, que da sentido a una vida dedicada desinteresadamente al bien de los demás.

F. Libertad

La libertad se percibe como un principio franciscano que otorga a las personas la facultad de tomar decisiones alineadas con sus propios valores, juicios, razones y deseos, siempre y cuando se respete la libertad de los demás y no haya restricciones adicionales.

La existencia de libertad se manifiesta cuando las personas pueden tomar decisiones sin estar sometidas a la coerción u opresión de otras entidades. En consecuencia, se describe a alguien como libre o actuando con libertad cuando no está encarcelado, no está sujeto a las órdenes de terceros y no está bajo coerción. La libertad conlleva un concepto de responsabilidad tanto en el ámbito personal como social, en ese sentido se establece una conexión inherente entre libertad y ética, dado que aquellos que actúan de manera libre actúan de manera cautelosa, teniendo en cuenta tanto su propio bienestar como el de los demás, al considerar que la sociedad ha ideado el concepto de libertad con el objetivo de fomentar una convivencia completa y constructiva, y este principio se ha inculcado.

G. La alegría

La trascendencia de la alegría está estrechamente vinculada a la felicidad, la satisfacción y el gozo, siendo consciente que la alegría provoca sensaciones

de gozo, esperanza y gratitud, también debemos señalar que el amor, como vínculo con otras personas, surge como el origen más común, profundo y significativo de la alegría, al considerar que la emoción suele ser compartida, manifestada y vivida en compañía de otros, dado que la alegría posee la contagiosa capacidad de impactar de manera positiva a las personas inmersas en ella.

La alegría tiene una repercusión significativa en la dedicación de los docentes a realizar tareas responsables, a la vez actúa como un factor facilitador que hace que el trabajo sea más agradable y gratificante, teniendo en cuenta que cuando incorporamos alegría en nuestras actividades, las tareas se realizan con mayor facilidad y el entusiasmo y la dedicación aumentan, tal como se evidencia en la dedicación de la profesionalización del profesorado.

2.1.4 Principios franciscanos

A. Principio de la Centralidad personal: No se considera de forma funcional como una especie de frase que dirige las operaciones de una comunidad, sino que es una afirmación que hace hincapié en la centralidad de la persona en las acciones que lleva a cabo. Tampoco es un latiguillo que ensalce los méritos de alinear y modificar el comportamiento. Se trata de interactuar con los valores fundamentales de la escuela.

B. El ser persona: Según la educación franciscana, una persona es una PERSONA que se orienta como "Homo Viator", un viajero, un proyecto de ser y un proyecto de llegar a ser. Sin embargo, para que un alumno comprenda cómo ser un "proyecto", debe ante todo aceptar quién es, porque es esta autoconciencia la que le permite interactuar con las personas y con el otro.

C. El Ser Fraternal: Considerarse como un ser relacional por naturaleza. La dinámica de auto comunicación que posee un individuo viene indicada por su relación personal, que es el aspecto constitutivo. Así pues, el hombre se encuentra a sí mismo como persona en la medida en que es consciente de su alteridad y se posee a sí mismo.

2 **D. El ser libre e independiente:** La libertad, de acuerdo con la filosofía franciscana, se manifiesta como la manifestación del ideal estilo de vida, donde el individuo se relaciona con el mundo real en su auténtico ser, manifestando así su capacidad de reflexión, restricciones y autodeterminación, teniendo presente esta perspectiva, Francisco de Asís define la libertad como la capacidad de una persona completamente desarrollada para elegir su propio camino, dejando de lado las metas propuestas.

E. Ser trascendental: El ente trascendente refleja la vivencia de Dios manifestada en la existencia de Francisco de Asís, presentándose a sí mismo en forma de amor y una realidad que siempre cautiva, la conceptualización surge de la contemplación o de una premisa teológica, sino que nace de su existencia como una viva representación de amor y una realidad que interactúa de forma progresiva y permanente.

86 **F. Ser católico:** Los centros educacionales de las Hermanas Franciscanas de la Inmaculada Concepción perciben el ámbito educativo como un núcleo de desarrollo integral, revalidando la importancia del individuo en la estructura de la nación y la colectividad

55 La Comunidad Educativa es vista por los Colegios de las Hermanas Franciscanas en la Inmaculada Concepción como un eje de desarrollo integral donde se confirma el valor del individuo en la estructura del estado y de la sociedad. Partiendo de una perspectiva pluralista, trabajamos para garantizar la presencia cristiana en el entorno escolar analizando los principales problemas a los que se enfrentan la sociedad y la cultura.

8 **G. El Ser franciscano:** La Según el punto de vista franciscano, Jesucristo es el centro del cosmos y de la historia humana. Promueve el aprecio por la creación y fomenta la fraternidad global entre todas las cosas. Promueve la sencillez en las relaciones dentro de la comunidad educativa a través de sus numerosos programas. También inculca en los niños el amor a la vida y promueve ideales como la justicia, la paz, la libertad y la preservación del

92

medio ambiente.

H. El ser académico: Las Escuelas Franciscanas colocan a la persona en el centro de su enfoque instruccional dentro del marco académico. Los procesos formativos surgen de interacciones dialógicas y fraternas entre diversos miembros de la comunidad educativa, tales como administradores, instructores, estudiantes y padres de familia, entre otros, quienes participan activamente en estos procesos formativos.

2.1.5 Utilidad de la investigación y su vínculo con la Pedagógica Franciscana

En resumen, el estudio se relaciona con la Pedagogía Mariana Franciscana porque promueve el crecimiento integral, valora el aprendizaje –es decir, no sólo cognitivo- sino también moral y espiritual- y enfatiza la importancia de que los maestros utilicen su enseñanza para ayudar a los demás, como lo hizo San Francisco de Asís. Como educadores, es nuestra responsabilidad establecer un ambiente de respeto y comprensión para nuestros alumnos, la aplicación ética de técnicas de aprendizaje pertinentes. Un maestro con ascendencia franciscana debe apoyar el potencial humano, comprender a sus estudiantes, observar, respetar su contexto, dar confianza y seguridad a sus hijos, revisar y reconsiderar sus métodos, técnicas y motivos de enseñanza, tener un sello único y distintivo.

2.1.6 Rol del docente franciscano mariano

Kostianien (2019) afirma que un maestro debe ser capaz, tener la capacidad de superar obstáculos, ser respetuoso, responsable, dedicado y leal; respetar la naturaleza; ser empático, asertivo y ético; y ser capaz de mantenerse firme en sus principios y valores en cualquier situación que se presente en su vida diaria. También debe rendir cuentas con el amor y la fe que nuestro Señor Jesucristo, nuestro Dios, que es maestro de maestros, nos otorga todos los días. Todo maestro franciscano debe ejercitar siempre la virtud de la caridad, que se preocupa por el prójimo y particularmente por los miembros más pobres de la sociedad.

2.1.7 Encíclica de la iglesia católica

A. Carta encíclica Fratelli Tutti

95 Para alcanzar la verdadera sabiduría es necesaria una conexión directa con la verdad, pero en el mundo manipulador y superficial de hoy, este encuentro se está volviendo cada vez más difícil de alcanzar. Creamos burbujas virtuales que nos mantienen desconectados de la complejidad del mundo real porque tenemos una tendencia a seleccionar y segregar lo que nos gusta de lo que no, así como a rodearnos de personas y circunstancias que coinciden con nuestras elecciones. Este rechazo de las cosas que no nos gustan o que nos resultan difíciles, tanto a nivel social como personal, erosiona nuestra empatía y nos impide formar relaciones sinceras y duraderas.

Nos impulsa a dejar de lado el egoísmo y la apatía para crear puentes de justicia y solidaridad, cooperando para crear una sociedad más compasiva e inclusiva para todos. Nos desafía a pensar críticamente sobre nuestras creencias y comportamientos y reconoce la necesidad de ser receptivos a nuevas experiencias, particularmente con otros que son diferentes a nosotros. Nos exhorta a actuar como pacificadores y reconciliadores en un mundo caracterizado por la injusticia y la exclusión, cooperando para crear una sociedad más equitativa, alentadora y fraterna para todos.

B. Carta encíclica Laudato Si'

25 La cuestión medioambiental nos obliga a afrontar el hecho de que estamos indisolublemente ligados al mundo natural y a todos los seres vivos que lo habitan. Sin embargo, podemos evitar fácilmente este conflicto y mantener una cultura de indiferencia en una sociedad donde imperan la tecnología y la información instantánea. Desconsideramos los terribles efectos de nuestras acciones sobre el medio ambiente y los grupos más vulnerables en favor de elegir y modificar la información en función de nuestros propios intereses y preferencias estéticas.

2.2. Antecedentes del estudio:

2.2.1 A nivel internacional

Calderón (2020); Buscó cuantificar los efectos de implementar un programa de convivencia pacífica, incluyente y democrática en instituciones educativas versus un programa de convivencia en un entorno social escolar donde existe un grado de violencia entre los estudiantes. El estudio se realizó con pruebas previas y posteriores, como parte del marco metodológico cuasi experimental. La conclusión reveló una clara disposición del profesorado a intervenir y promover la convivencia armoniosa, así como mejoras en el clima social escolar y la presencia de algunos niveles bajos de procedimientos específicos de convivencia, por lo tanto, se recomienda que las entidades educacionales de todos los niveles incorporen permanentemente programas que promuevan la convivencia armoniosa.

Alcántara y Holguín (2019); Realizaron un estudio con el objetivo principal de confirmar el cambio democrático en las escuelas en respuesta al deterioro de la convivencia democrática que se ha extendido al sistema educativo peruano, se utilizó un diseño pre experimental cuantitativo. La muestra estuvo compuesta por 40 estudiantes de Lima, y los resultados de la Escala de Cálculo de la Convivencia Democrática (ESMCD) demuestran que el enfoque de Educación Sensible promueve un aumento en los niveles de convivencia democrática.

Andrade (2022); Buscó comprobar la eficacia de las tácticas humorísticas y lúdicas para fomentar la convivencia estudiantil en la escuela. Con un diseño pre experimental que incluye un pretest, una mediación educativa y un postest al final, este trabajo adopta un enfoque cuantitativo. A raíz de la capacidad de integración de estudiantes y docentes, así como de la oportunidad de libre expresión, recreación y actividades exploratorias, concluye que las diversas actividades lúdicas y lúdicas ayudaron a fomentar la convivencia en la escuela. Esto, a su vez, permitió un mejor comportamiento tanto dentro como fuera del aula.

Noy y Jaimes (2019); Buscaron mejorar la convivencia estudiantil en la escuela mediante la implementación de un programa recreativo. Para recolectar los datos de esta investigación de enfoque mixto, cualitativo-cuantitativo, se utilizó la triangulación de instrumentos. En el diseño se utilizó la investigación-acción. Los hallazgos indican que las iniciativas de ayuda mutua previenen y disminuyen los problemas de convivencia, y que la implementación del programa recreativo mejoró la convivencia en la escuela.

71
9
Gilari y Rafael (2019); En su estudio científico sobre el uso de juegos tradicionales para fomentar la interacción entre estudiantes de segundo grado, se plantearon el objetivo de utilizar juegos tradicionales para estimular la interacción en el aula. El estudio adoptó un diseño cuasi experimental y se llevó a cabo durante sesiones de aprendizaje diseñadas para mejorar los procesos de socialización. Descubrieron que la aplicación de técnicas humorísticas mejoró significativamente la capacidad de los estudiantes para interactuar entre sí en el aula.

2.2.2 A nivel local

2
Tuñoque (2021); Con el objetivo de brindar una guía intercultural que permita potenciar la convivencia democrática en una entidad educacional de Tumbes, realizó una investigación en la que participó una muestra de 131 colegiales y se examinó la convivencia mediante un cuestionario. El coeficiente alfa de Crombach, que define la confianza en una jerarquía de 0,913, muestra que el instrumento es aceptable. Llegó a la conclusión de que el 92% de los colegiales del sistema escolar conviven democráticamente, frente al 3% que no lo hace y el 5% que sí lo hace.

56
Ramírez (2019); Se adoptó un método cuantitativo en su aplicación, un nivel de análisis explicativo y una configuración pre experimental para examinar los impactos del uso de tácticas lúdicas para mejorar la convivencia escolar entre niños de cinco años, concluyendo que estas tácticas efectivamente mejoran la convivencia educativa.

47 Flores (2019); El objetivo principal del estudio fue evaluar el grado de convivencia democrática entre los estudiantes de tercer año del Instituto Francisco Izquierdo Morales. El método de investigación fue cuantitativo, simple, descriptivo, no experimental y transversal. Veintiséis estudiantes participaron en esta investigación y se utilizó un cuestionario para recopilar información. Los datos indican un desempeño inferior al promedio, lo que permite afirmar que la convivencia democrática es insatisfactoria.

81 2 Tapia y Robles (2019); Realizaron un estudio con 90 estudiantes de secundaria en La Libertad. El objetivo fue demostrar la importancia de un programa de habilidades sociales para la convivencia democrática. Se empleó un diseño experimental pre experimental y se combinó el método estadístico con el análisis documental. Los investigadores emplearon pruebas y postpruebas para evaluar la variable de convivencia democrática, concluyendo que las perspectivas de crecimiento para esta variable son muy prometedoras.

2 Rentería (2019); En un estudio publicado sobre habilidades sociales para la colaboración democrática entre profesorado y alumnado en la IE, de Ferreñafe utilizó una encuesta para preguntar a la comunidad objetivo sobre la convivencia problemática. Estableció que un programa de habilidades sociales es esencial para consolidar la convivencia democrática y lograr una convivencia satisfactoria.

66 2.3. Bases teóricas

2.3.1 Definición de estrategias lúdicas

Según Ortega (2020); La estrategia lúdica es parte de la evolución humana, incluye la capacidad de interactuar con otros, fomenta la motricidad libre y de expresión abierta, permite el reconocimiento del entorno circundante, ingresa a un escenario agradable vinculado al aprendizaje del entorno y permite el desarrollo integral de las capacidades humanas.

Según Dinello et al. (2021); El juego es una oportunidad para ayudar a las personas a ser mejores personas en todos los sentidos, sin embargo ahora se puede utilizar en actividades educativas para incorporar los componentes

17

sociales y humanos de la vida. Con el fin de acercar a los miembros de la comunidad educativa y crear un vínculo amistoso y de compañerismo, potencian la interacción positiva y la empatía de los miembros a través de actos lúdicos.

Según Araya (2021); Los docentes pueden utilizar tácticas lúdicas al inicio del ciclo escolar como una herramienta crucial para lograr los mejores resultados de aprendizaje posibles y controlar la conducta de los niños en una variedad de situaciones del mundo real.

2.3.2 Dimensiones de las estrategias lúdicas

A. Imaginación.

La dimensión de la imaginación, expresada en la convivencia democrática como el crecimiento cognitivo son considerablemente influenciados por la imaginación, se tiene en cuenta que la imaginación lúdica, los niños pueden resolver problemas, descubrir nuevos conceptos y adquirir una diversa perspectiva del mundo.

Los infantes exploran situaciones hipotéticas que posibiliten explorar deseos a través de la imaginación, lo que facilita su comprensión de conceptos abstractos y fomenta el desarrollo de una mente más flexible y creativa, teniendo en cuenta que los niños capaces de visualizar tienen una mayor habilidad para generar significado y comprender nuevos conceptos a un nivel más profundo, representando un aspecto clave para la generación de un aprendizaje duradero (Baquero, 2021).

23

B. Expresión.

La relevancia del idioma como principal medio de comunicación y expresión es discutida en la dimensión de la expresión, teniendo presente que el juego, en los niños pueden expresarse, interactuar con otros y experimentar con el uso de la lengua en diversas situaciones, es preciso manifestar que la habilidad de los niños para expresarse de manera propia es crucial para un aprendizaje significativo, debido a que facilita su asimilación e internalización de nuevos conceptos, además de compartir y ampliar sus conocimientos de forma compartida (Baquero, 2021).

C. Desarrollo.

La dimensión de Imaginación, tanto el aprendizaje significativo como el dominio cognitivo son considerablemente impactados por la imaginación, por medio del juego imaginativo, los niños pueden resolver problemas, descubrir nuevos conceptos y adquirir una variada visión del mundo, es preciso manifestar que los niños exploran situaciones hipotéticas y cumplir deseos a través de la imaginación, lo que facilita su comprensión de conceptos abstractos y fomenta el desarrollo de una mente más flexible y creativa, al considerar que los niños capaces de visualizar tienen una mayor habilidad para generar significado y comprender nuevos conceptos a un nivel más profundo, aspectos clave para un aprendizaje duradero (Baquero, 2021).

2.3.3 Teorías relacionadas con las estrategias lúdicas

Las teorías que consideran las contribuciones de investigadores destacados para entender la relevancia del juego en la educación preescolar y su eficacia como herramienta de apoyo a la adquisición y desarrollo de los niños, se tiene en cuenta que los pensadores también han influido de manera significativa en las estrategias y prácticas pedagógicas que promueven el aprendizaje lúdico en la educación infantil

A. Teoría del juego.

El pedagogo Jean Piaget instauró la teoría del juego, que se centra en el desarrollo cognitivo y resalta la vital relevancia de la actividad lúdica en la generación de conocimientos y en el desarrollo cognitivo de los niños, concibiendo que el juego es crucial para el desarrollo cognitivo, constituyendo el fundamento para el aprendizaje abstracto y la capacidad de razonamiento lógico de los niños, por medio del juego, los niños exploran su entorno y adquieren conocimiento sobre el mundo que los rodea (Veraksa et al., 2022).

B. Teoría del pensamiento creativo.

El pensador Lev Vygotsky instauró la teoría del juego, siendo el

80 juego esencial para el desarrollo social y cognitivo del infante, considerando que, a través de la playa, los niños pueden fortalecer su conexión social, fomentar el pensamiento creativo y potenciar sus habilidades lingüísticas, también se manifiesta que el juego es una actividad social crucial que ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales y cognitivas, y promueve la asimilación y comprensión ideológica (Veraksa et al., 2022).

46 C. Teoría del enfoque de las actividades lúdicas.

78 La teoría de las actividades lúdicas proporciona a los niños diversión, ofreciéndole un ambiente de apoyo para potenciar sus habilidades naturales, estimulando así su creatividad, desarrollo físico e intelectual, así como también sus habilidades y destrezas, es preciso manifestar que los enfoques teóricos que constituyen la base teórica del estudio, percibiendo como un instrumento esencial para fomentar valores, costumbres y patrones de conducta colectiva que refuerzan las relaciones entre personas (Veraksa et al., 2022).

2.3.4 Definición de la convivencia democrática.

2 Según Avendaño et al. (2019), La puesta en práctica de la convivencia representa un sistema en el que los colectivos humanos conviven respetando las diferencias mutuas y confiando en que sus disputas se solucionarán de forma pacífica. La convivencia en las escuelas es coexistencia en el sentido más amplio; su valor se expresa en las formas en que influye en la educación, incluidas las situaciones en las que se crean oportunidades de aprendizaje como resultado de las interacciones cotidianas de sus componentes educativos, lo cual es un componente crucial para lograr los objetivos de la educación.

8 77 Según Echevarría (2020), las instituciones educativas utilizan el espacio fuera de las clases para fomentar la comunicación franca, la convivencia escolar democrática, la comunicación agresiva y la evitación de conflictos. Creyendo que la tolerancia y el respeto son las piedras angulares de los valores democráticos, y que este es un principio fundamental

2.3.5 Dimensiones de la convivencia democrática.

A. Inclusión.

Es la consideración y deferencia hacia los requerimientos y rasgos individuales de cada miembro de la institución educativa (Fierro y Carbajal, 2019).

Dado que los niños aprenden a construir el marco de una sociedad democrática incorporando la pluralidad y diversidad de identidades a sus experiencias educativas cotidianas, fomentar la inclusión en el aula también implica fomentarla en la comunidad. La identidad tiene que ver en realidad con quiénes somos y dónde encajamos.

B. Equidad.

Para garantizar que todos aprendan, es necesario tanto reconocer los logros de los niños como realizar actividades que se ajusten a las necesidades de los alumnos (Fierro y Carbajal, 2019).

La pedagogía del aprendizaje cooperativo es una estrategia para brindar a todos los estudiantes las mismas oportunidades de alcanzar los mejores resultados académicos y personales posibles, en particular a aquellos que corren el riesgo de quedarse atrás en sus estudios. Estas pedagogías organizan un trabajo de ayuda mutua en el aula, donde los profesores delegan tareas a los estudiantes, alentándolos a utilizar los recursos disponibles para lograr sus objetivos.

C. Participación y manejo de conflictos.

Implica emplear técnicas como la comunicación que los niños utilizan para evitar y resolver disputas y así poder encontrar soluciones pacíficas a los problemas (Fierro y Carbajal, 2019).

Según este componente pedagógico, los docentes pueden representar y empoderar a los estudiantes en tres contextos principales: técnicas autónomas de resolución de disputas, libre expresión en el discurso público y participación en circunstancias que requieran

decisiones sobre asuntos de su competencia. Según esta visión, la justicia social y la democracia están estrechamente relacionadas; en una sociedad justa, se espera que todos traten a los demás de manera justa en todas las interacciones.

2.3.5 Teorías relacionadas con la convivencia democrática.

A. Teoría de la inteligencia emocional.

La teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman, que la conceptualiza como una meta capacidad que determina el nivel de competencia alcanzable en el dominio de nuestras demás facultades, fue la primera en destacar este concepto como un elemento clave para la apariencia personal, las interacciones sociales exitosas y el desempeño laboral (Dueñas, 2022).

B. Teoría del aprendizaje significativo.

Su representante David Ausubel, Prioriza que el aprendizaje significativo posibilita la comprensión de conceptos, principios e ideas se logra mediante razonamiento deductivo, la referida teoría, enfatiza que los estudiantes retienen y utilizan nuevos conocimientos de manera más eficaz cuando los vinculan con sus conocimientos previos con la nueva información existente, traduciéndose en un aprendizaje duradero y de complejidad auténtica (Moreira et al., 2021).

B. Teoría del desarrollo cognitivo.

La interacción social, enmarcado en diferentes contextos culturales y sociales repercuten en el aprendizaje que son esenciales para el fortalecimiento cognitivo; la referida teoría, el aprendizaje significativo depende de los aspectos de expresión, desarrollo e imaginación. Los niños pueden expresarse, aprender nuevas habilidades y explorar imaginativamente el entorno a través del juego y el contacto social. Esto conduce a un desarrollo cognitivo y social más rico y a un aprendizaje significativo (Mieles et al., 2020).

85 2.4. Definición de términos básicos

A. Autocontrol:

La capacidad del niño para controlar deliberadamente algunos de sus procesos, incluido el control de esfínteres, se conoce como autocontrol. Dicho de otro modo, está dirigida por los esfuerzos de la propia conciencia y conducta de la persona (Quinteros et al., 2022).

B. Actividad lúdica:

Las actividades lúdicas son aquellas que nos brindan la oportunidad de reír, llorar y disfrutar mientras reflejamos el impulso humano de comunicarnos, experimentar, expresar y generar una variedad de emociones para la diversión, el disfrute y la relajación, incluso sollozando por la verdadera causa del sentimiento (Peña, 2020).

C. Democracia:

34 Tipo de educación formal en la que la democracia es a la vez un objetivo y una estrategia de enseñanza es la democracia escolar. Además de incorporar principios democráticos como la justicia, el respeto y la confianza a la educación, también puede incorporar la autodeterminación dentro de una comunidad igualitaria (Calamandrei, 2023).

D. Dramatización:

Es el contexto de las actitudes de un individuo o de un grupo, generalmente improvisadas, y está destinado a transmitir un mensaje, evaluar una actitud o provocar una reacción no planificada que se interpretará como un reflejo de su carácter (Viera et al., 2022).

E. Interacción social:

36 Es una actividad que se lleva a cabo de forma recíproca entre dos o más agentes, objetos, fuerzas o funciones que interactúan entre sí. La relación está influida por el proceso de desarrollo de la persona, que comienza en las primeras semanas de vida y continúa durante toda su vida (Toctaguano y Reinoso, 2020).

F. Inclusión:

Es el acto de incluir a alguien o algo en una lista, grupo, etc., o la inclusión en sí misma, se conoce como inclusión. También se refiere a establecer una atmósfera que aliente a un individuo o grupo a sentirse apreciado, respetado y apoyado (Valdés et al., 2019).

G. Juego:

Es un ejercicio que ayuda a niños y niñas en diferentes etapas de desarrollo a aprender patrones de comportamiento y mejorar sus habilidades sociales (Carrión,2020).

H. Juego de reglas:

A través de estos juegos, los niños aprenden a controlar su ira, a participar en actividades sociales y a desenvolverse en un gobierno democrático. También fomentan la confianza grupal, lo que aumenta su autoestima (Barragán,2022).

I. Participación:

Agrupación de uno o más individuos en situaciones y procesos más o menos estructurados, donde el individuo adquiere una mayor capacidad de acción en relación a objetivos finales específicos que pueden ser significativos desde el punto de vista del sistema social o conscientes para el individuo (Valer y Sánchez, 2023).

J. Socialización primaria:

La socialización inicial que experimenta una persona durante la infancia y mediante la cual se integra a la sociedad se conoce como socialización primaria. Como resultado, goza de popularidad dentro del hogar (Meléndez,2022).

K. Socialización secundaria:

La socialización que ocurre en otros contextos familiares potencia la identidad del individuo, facilita su adaptación a la sociedad y le permite participar activamente en ella (Balea,2021).

CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis General

HG: Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la convivencia democrática en infantes de inicial de una Entidad Educacional de Chíncha 2024

3.1.2. Hipótesis Específicas

HE01: Las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión inclusión

HE02: Las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión equidad

HE03: Las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión participación y manejo de conflictos

HE04: Las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión axiológica.

3.2. Variables

3.2.1. Variable 1: ESTRATEGIAS LÚDICAS

Quintanilla (2020); El método lúdico es un conjunto de técnicas destinadas a fomentar un ambiente tranquilo en el que los estudiantes participen plenamente en el proceso educativo a través del juego, incorporando temas, información o mensajes relacionados con el plan de estudios. Jugar por diversión es simplemente un aspecto del método lúdico; otro es elegir juegos educativos que se ajusten a los principios de la educación. El juego sirve como

vehículo para que el niño interactúe con su entorno, formando su personalidad y su entorno, al tiempo que le permite aprender más y ampliar su inventiva.

3.2.2. Dimensiones de las variables:

A. Dimensión 1: Imaginación

Flores et al. (2021); La imaginación, una habilidad humana compleja, nos permite crear una variedad de escenarios e imágenes en nuestros pensamientos sin necesidad de que los resultados tengan una base empírica. Comienza con la formación de la función simbólica, que nos permite utilizar palabras, juegos, dibujos y otros medios para representar una variedad de experiencias, tanto internas como externas. Así, la imaginación nos permite pensar y crear cosas que no existen, por tanto la función simbólica fortalece nuestra capacidad de construir representaciones. Esto es crucial para desarrollar nuestra creatividad, visualizar o proyectar escenarios futuros, explorar nuevas posibilidades y proponer soluciones novedosas a los problemas, entre otras cosas que veremos a continuación.

B. Dimensión 2: Expresión

Zambrano et al (2020); Es la capacidad que hemos desarrollado los seres humanos para otorgar significados particulares a conceptos, ideas y terminología. En este caso, la comunicación oral humana se diferencia de la comunicación oral animal, que no es estructurada, consciente ni llena de significados precisos, aunque se lleve a cabo con metas y ambiciones. La capacidad de comunicarse verbalmente es lo que permite a las personas interactuar con sus iguales y formar relaciones, empezando por la posibilidad de fijar metas, objetivos e iniciativas colaborativas.

C. Dimensión 3: Desarrollo

El desarrollo es el proceso sistémico, dinámico, complejo y multifacético que describe la evolución y transformación de una sociedad

hacia condiciones ideales de calidad de vida. Este proceso requiere una serie de subsistemas de apoyo, incluyendo las estructuras sociales, que colaboran para lograr el deseado equilibrio futuro entre los aspectos materiales y espirituales de los seres humanos. (Baquero, 2021).

Variable: 2 CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA

La idea de coexistencia democrática describe cómo las personas se involucran y toman decisiones de manera justa e igualitaria, respetando los derechos y puntos de vista de todas las partes. La coexistencia democrática en un entorno escolar implica fomentar un clima en el que los padres, maestros y estudiantes colaboren para fomentar la tolerancia, el respeto, la comunicación y la participación activa.

3.2.3. Dimensiones de las variables:

A. Dimensión 1: Inclusión

Castillo (2021); Las entidades educacionales deben ajustarse a un entorno diverso, que engloba a una sociedad con desigualdades sociales, políticas, culturales y económicas, incorporando a la inclusión en los diferentes procesos de la educación, la concepción básica se sostiene que los infantes no deben ser obligados a acomodarse a las normas del sistema educativo, debiendo de involucrarse decididamente en su aprendizaje.

Desde que cada entidad educacional se debe reconocer los obstáculos que dificultan el aprendizaje y sugerir estrategias para superarlos, la diversidad de la comunidad estudiantil no debería ser un obstáculo para que la entidad educacional pueda cumplir con los objetivos propuestos

B. Dimensión 2: Equidad

Muñoz (2021); La justicia natural, o equidad, se define como el reconocimiento imparcial de los derechos de cada individuo. Para lograr el resultado más equitativo, la justicia se adapta a las necesidades únicas de cada individuo. Para garantizar que todos reciban lo que les corresponde, la

29

justicia como valor humano busca establecer la equidad y la igualdad de oportunidades para hombres y mujeres, respetando sus particularidades.

29

La equidad, es catalogada como el reconocimiento imparcial de los derechos de cada individuo, obteniendo resultados más equitativos, teniendo en cuenta que la justicia se ajusta a las necesidades particulares de cada individuo, como valor humano, también sabemos que la justicia aspira a establecer equidad e igualdad de oportunidades para hombres y mujeres, considerando sus características inherentes al ser humano.

C. Dimensión 3: Participación y manejo de conflictos

Castillo (2021); La mediación representa un enfoque para resolver conflictos que combina la comunicación y la implicación, valiéndose de tácticas de solución de conflictos, las dos partes tienen la posibilidad de abordar su conflicto sin clasificarlo como positivo o negativo, teniendo en cuenta que el asunto se gestiona de manera imparcial, con la finalidad de encontrar una solución viable y efectiva en variadas circunstancias.

3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VAR.	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
ESTRATEGIAS LÚDICAS	Souza (2019) Son concebidas como tácticas para incorporar significativas actividades a la vida, organizadas y empleadas como recursos educacionales basados en el juego, siendo tácticas esenciales para el aprendizaje en el aula y para encontrar soluciones significativas, divertidas y estimulantes a problemas, dichas actividades se emplean de manera flexible y exhaustiva a la formación de habilidades y competencias para la generación de aprendizajes de calidad.	La estrategia lúdica representa el uso deliberado de juego como un instrumento educacional para lograr objetivos específicos de aprendizaje, posibilitando un ambiente que favorece el desarrollo integral del infante.	Imaginación	Promueve ideas lúdicas de forma participativa	1, 2, 3, 4,5, 6,7,8,9,10,11	Ordinal: - Nunca - Casi nunca - A veces - Casi siempre - Siempre	Guía de observación
			Expresión	Incorpora a su compañeros en los trabajos de grupo Es reconocido con elogios por sus logros de trabajo colectivo	12,13,14, 15		
			Desarrollo	Se involucra con entusiasmo y jovialidad	16,17,18,19,20		
CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA	El objetivo de la convivencia democrática es vivir juntos en situaciones diversas, descubrir la diversidad de los semejantes, organizar encuentros donde las personas puedan comunicarse, llegar a acuerdos y evitar discusiones, convertirse en un componente valioso y ventajoso para el desarrollo de	La coexistencia democrática es un proceso continuo que requiere la participación activa de todos los miembros de una comunidad para crear un marco propicio para el florecimiento del respeto, la justicia y la colaboración.	Inclusión	Demuestra respeto por la reglamentación de los juegos	1,2,3,4,5,6, 7,8,	Ordinal: - Nunca - Casi nunca - A veces - Casi siempre - Siempre	Guía de observación
			Equidad	Participa respetando los puntos de vista de los demás.	9, 10, 11,12,13,		

2

habilidades cívicas y apoyar la convivencia equitativa (Quintero, 2020).

Participación y manejo de conflictos

Utilizar la escucha activa y el diálogo para gestionar los conflictos.
Considerar soluciones alternativas.

14,15,16,17,

Axiológica

Valores Franciscanos
Identidad Católica

18,19,21,21

57

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

4.1. Enfoque de la investigación

Se han empleado métodos cuantitativos; además de la recolección, procesamiento, análisis e interpretación de datos, este enfoque se denomina así porque los fenómenos que se estudian se pueden cuantificar, se pueden asignar números, se utilizan técnicas estadísticas y los resultados se vinculan a una aplicación mensurable. Debido a que se utilizarán estadísticas durante todo el proceso de estudio teniendo en cuenta las características mencionadas, se eligió esta estrategia (Sánchez, 2019).

4.2. Método

En el estudio se empleó el método hipotético-deductivo. Según Clavijo et al. (2019), este método promueve el desarrollo de nuevos conocimientos, lo que requiere la formulación de hipótesis sólidas, este enfoque propone que el conocimiento científico no surge de experiencias sensoriales concretas, sino de ideas hipotéticas basadas principalmente en la intuición, la observación y/o la experimentación se utilizan para comparar hipótesis con el mundo natural.

4.3. Tipo de investigación

Este estudio es de tipo aplicada porque tuvo como objetivo abordar problemas del mundo real y mejorar los métodos de enseñanza en un entorno particular. En este caso, el estudio se centró en las formas en que las actividades lúdicas promovieron la convivencia democrática, ofreciendo respuestas sencillas y útiles que resultaban ventajosas tanto para los instructores como para los estudiantes de la institución educativa.

Según Arias y Covinos (2023), sostienen que. La investigación aplicada esta absuelta a resolver problemas que se pueden hallar en la cotidianidad mediante la aplicación de herramientas científicas para estimular y ver resultados en la calidad educativa.

1

1

1

2

19

4.4. Diseño de investigación

A pesar de la falta de un grupo de control formal, el diseño cuasi experimental permitió realizar una intervención particular (actividades lúdicas) y hacer un seguimiento de sus efectos. A pesar de la falta de un grupo de comparación, este diseño permitió evaluar los cambios a lo largo del tiempo dentro del mismo grupo, ofreciendo una estimación preliminar del impacto de la intervención.

Arias y Covinos (2023), hacen referencia que el diseño cuasi experimental consiste en tener un grupo controlado. Es decir; el investigador elige un grupo de personas para su control aplicando instrumentos de evaluación como; guía de observación, post test y pre test para analizar el impacto del experimento. Lo mencionado es un diseño que se diferencia del diseño no experimental y experimental, porque es más completo en la selección del método investigativo.

67

Cuasi experimental de dos grupos no equivalentes con pre y post test

1

Tabla 1

Formula Cuasi Experimental

OG1	x	HG1
OE4	-	HG4
OG1: Objetivo general		HG1: Hipótesis general
OG4: Objetivos específicos		HG4: Hipótesis específicos

4.5. Población y muestra

4.5.1. Población

2

Según Gallardo Echenique (2019), la población está representada por el conjunto finito e infinito de sujetos; constituyen el universo por tanto comprenden todas las unidades analíticas mensurables que pueden incluirse en un estudio. En la población hay 40 infantes que forman parte de la entidad institucional.

4.5.2. Muestra

2 El conjunto de personas extraídas de una población como resultado de un procedimiento de muestreo se conoce como muestra (Sánchez Carlessi et al., 2019). La muestra del estudio quedó constituida por 16 infantes.

A. Muestreo

8 En esta investigación se empleó un muestreo no probabilístico, un método de selección en el que se desconoce la forma elegida para seleccionar el subconjunto de la población que se incluirá en la muestra (Arias, 2019). En este contexto, se empleó un muestreo intencional no aleatorio; es decir, la elección de la muestra quedó a discreción del investigador.

25 **Tabla 2**

Muestra

GRUPO	5 AÑOS	TOTAL
EXPERIMENTAL	16	16
TOTAL:		16

35 4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.6.1. La Técnica

82 Sánchez (2022), sostiene que la técnica de recolección de datos es un procedimiento específico que elige el investigador para recopilar informaciones relevantes de la investigación mediante el instrumento pertinente con el objetivo de reunir datos viables para la medición del mismo. En la misma linealidad, la técnica y el instrumento se encuentra relacionado significativamente con los objetivos y enfoque con el cual se trabaja. En el presente estudio, la técnica que se empleará tanto para la variable dependiente y la variable independiente es la observación.

- **La Observación,** La observación actúa como el medio que posibilita la ejecución de investigaciones por medio de la búsqueda informativa, teniendo como objetivo adquirir un entendimiento directo de lo sucedido, visualizando y corroborando la investigación realizada, teniendo en cuenta que la observación implica la mayor exactitud posible en relación a los sucesos que se están buscando estudiando, durante su utilización se puede analizar y explicar los sucesos, basándose en la recopilación informativa de observaciones en los diferentes campos de estudio

4.6.2. El instrumento

7 En la recopilación de datos relevantes se utilizó la guía de observación, que, según Ramos (2022), simboliza un registro de datos para elegir información relevante acerca de las variables investigativas, utilizándose una observación guiada que emplea una escala ordinal para su evaluación en los variados procesos educacional donde se posiciona el estudio.

- **Guía de observación**

87 Herramienta que permite al observador situarse metódicamente en el objeto de la investigación y registrar datos e información sobre un fenómeno o hecho. Es un instrumento de uso común en los métodos de observación.

1 4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

La estadística, según Hernández y Mendoza (2018), es el estudio de cómo se comportan los individuos y las cosas. La observación de grupos sociales o conjuntos de datos científicos puede ayudar a lograrlo. Los conjuntos de datos se sometieron a los siguientes análisis:

A. Estadística descriptiva: A partir de los objetos de estudio, el análisis descriptivo propone formas de presentar los datos de forma rápida, clara y sencilla

en tablas, gráficos, cuadros o figuras (Rendón et al., 2019). En este caso, los hallazgos se muestran en tablas y figuras que responden a los objetivos planteados.

B. Estadística inferencial: Dado que la inferencia es el desarrollo de conclusiones basadas en pruebas realizadas con información obtenida de la muestra, el análisis inferencial se basa en la obtención de conclusiones inferidas de la muestra y de la población general (Flores et al., 2019). Aquí, los hallazgos se muestran como hallazgos estadísticos correlacionales que abordan las hipótesis del estudio y se condensan en tablas que proporciona SPSS.

4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos

A. Validez de contenido

La investigación científica se basó en la operacionalización de variables. Para organizar el desarrollo de las preguntas, utilizamos la guía de observación. Gracias a la implementación de variables, dimensiones e indicadores para ambas variables (V1 y V2), pudimos obtener preguntas polinómicas cerradas (5 ítems). Estas preguntas fueron validadas por expertos, incluyendo un metodólogo y un especialista en educación infantil.

B. Confiabilidad

Como señalan Hernández et al. (2019), la fiabilidad se demuestra mediante el uso consistente de los instrumentos en los mismos grupos de prueba, lo que debería producir resultados idénticos a los de pruebas anteriores.

Dado que las respuestas a los ítems fueron politómicas, la fiabilidad de los instrumentos se evaluó utilizando los datos de la muestra piloto mediante el cálculo del alfa de Cronbach (α) mediante la siguiente fórmula.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_r^2}{S_r^2} \right]$$

En Donde:

K: El número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los Ítems

S_T^2 : Varianza de la suma de los Ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Tabla 3

Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio

Variable	Alfa de Cronbach	N° ítems
Estrategias Lúdicas	0.846	24
Convivencia democrática	0.923	24

Nota: Prueba Piloto.

La tabla 3, Pueden apreciar nuestra primera variable estrategias lúdicas, se consiguió un resultado por medio del Alfa de Cronbach la magnitud de 0.846, ha indicado que el instrumento empleado ha sido confiable para la obtención de los datos de estudio. Así mismo con la segunda variable convivencia democrática por medio del Alfa de Cronbach se obtuvo una magnitud de 0.923

1

V: RESULTADOS

5.1 Presentación y análisis de resultados

5.1.1. Nivel descriptivo

Los datos numéricos recopilados para evaluar la evolución de la convivencia democrática mediante estrategias de juego en el nivel inicial se recopilaron y se proporcionaron al grupo de niños de dicho nivel. El análisis y procesamiento se realizaron con el programa estadístico SPSS, lo que permitió definir los siguientes rangos:

Tabla 4

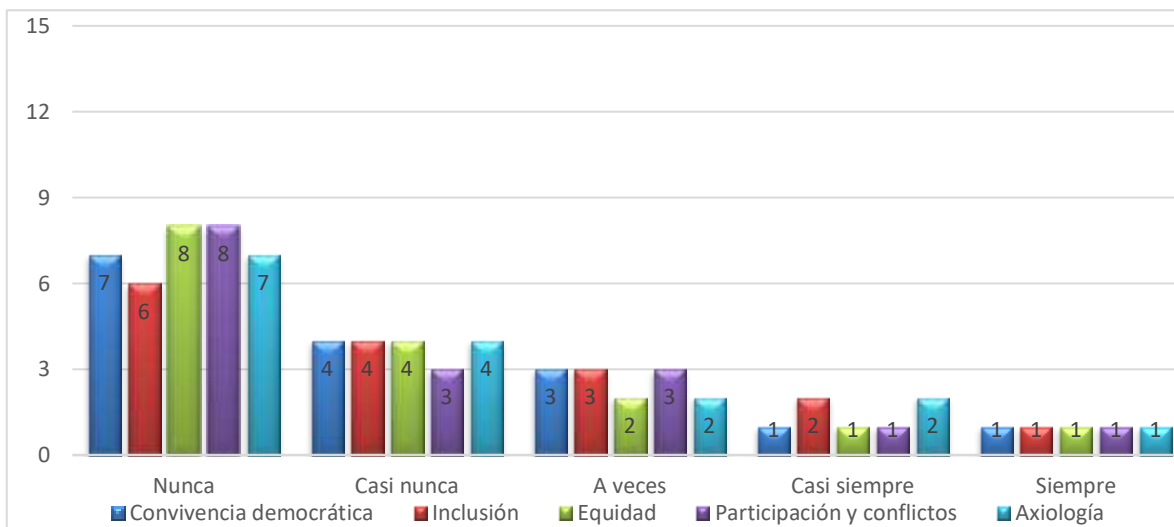
convivencia democrática y sus dimensiones prueba pre test

Niveles	Variable									
	Convivencia democrática		Inclusión		Equidad		Participación y Conflictos		Axiología	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	7	44,0	6	37,0	8	50,0	8	50,0	7	44,0
Casi Nunca	4	25,0	4	25,0	4	25,0	3	19,0	4	25,0
A veces	3	19,0	3	19,0	2	13,0	3	19,0	2	13,0
Casi siempre	1	6,0	2	13,0	1	6,0	1	6,0	2	13,0
Siempre	1	6,0	1	6,0	1	6,0	1	6,0	1	6,0
Total	16	100,0	16	100,0	16	100,0	16	100,0	16	100,0

74

Figura 1

convivencia democrática pre test y sus dimensiones



Interpretación

Según los datos recopilados mediante la herramienta de recopilación de datos de 16 jóvenes, en relación con la variable de convivencia democrática durante la prueba previa, los resultados indican que 7 (44,0%) nunca practican una convivencia democrática adecuada, 4 (25,0%) tienden a hacerlo casi nunca y 3 (19,0%) lo hacen a veces. Por otro lado, 1 (9,6%) lo hace casi siempre y 1 (6,0%) lo hace siempre. En cuanto a la determinación de las dimensiones, se observa una tendencia pronunciada: 6 (36,0%) para la dimensión de inclusión, 8 (50,0%) para la de equidad, 8 (50,0%) para la de participación y gestión de conflictos, y 7 (44,0%) para la dimensión axiológica. Se observa que la mayoría de los niños evaluados tienen una baja apreciación de la convivencia democrática, lo que afecta su aprendizaje.

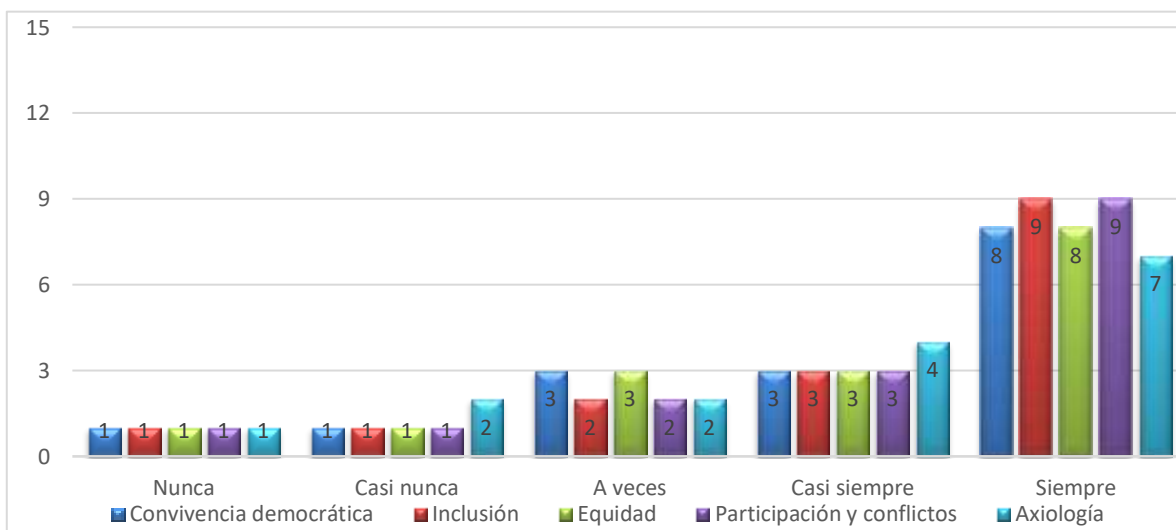
Tabla 5

Convivencia democrática y sus dimensiones prueba pos test

Niveles	Variable									
	Convivencia democrática		Inclusión		Equidad		Participación y Conflictos		Axiología	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	1	6,0	1	6,0	1	6,0	1	6,0	1	6,0
Casi Nunca	1	6,0	1	6,0	1	6,0	1	6,0	2	13,0
A veces	3	19,0	2	13,0	3	19,0	2	13,0	2	13,0
Casi siempre	3	19,0	3	19,0	3	19,0	3	19,0	4	25,0
Siempre	8	50,0	9	56,0	8	50,0	9	56,0	7	43,0
Total	16	100,0	16	100,0	16	100,0	16	100,0	16	100,0

Figura 2

Convivencia democrática pos test y sus dimensiones



Interpretación

1 Según los datos obtenidos del uso del instrumento de recolección de datos en 16 niños y niñas, en relación con la variable de convivencia democrática en la prueba previa, se observa que 1 (6,0%) nunca practica la convivencia democrática, 1 (6,0%) tiene una evaluación que indica que casi nunca la práctica y 3 (19,0%) la practican a veces. Por otro lado, 3 (19,0%) la implementan casi siempre y 8 (50,0%) la practican sistemáticamente. En cuanto a la determinación de las dimensiones, se observa una probabilidad significativa de nunca: 9 (56,0%) para la dimensión de inclusión, 8 (50,0%) para la dimensión de equidad, 9 (56,0%) para la dimensión de participación y gestión de conflictos, y 7 (43,0%) para la dimensión axiológica. Se observa que la mayoría de los niños evaluados siempre tienen una buena comprensión de la convivencia democrática, lo que influye positivamente en su aprendizaje.

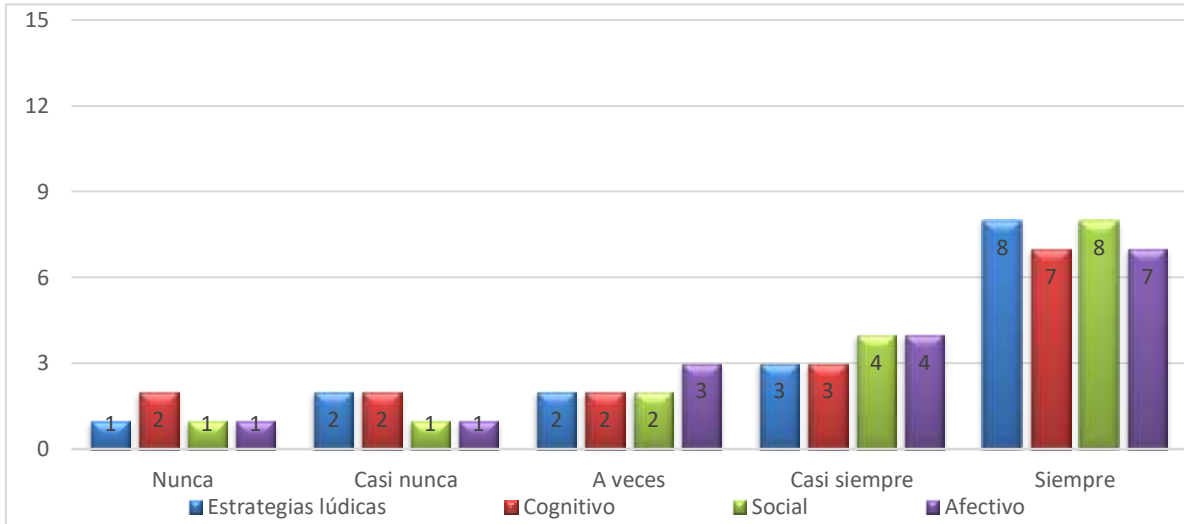
Tabla 6

Actividades lúdicas y sus dimensiones prueba pos test

Niveles	Variable							
	Estrategias		Imaginación		Expresión		Desarrollo	
	Lúdicas							
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	1	6,0	2	13,0	1	6,0	1	6,0
Casi Nunca	2	13,0	2	13,0	1	6,0	1	6,0
A veces	2	13,0	2	13,0	2	13,0	3	18,0
Casi siempre	3	18,0	3	18,0	4	25,0	4	25,0
Siempre	8	50,0	7	43,0	8	50,0	7	43,0
Total	16	100,0	16	100,0	16	100,0	16	100,0

Figura 3

Estrategias lúdicas pos test y sus dimensiones



Interpretación

1 Según los datos recopilados durante la aplicación del instrumento de recolección de datos a 16 niños y niñas, en relación con la variable de estrategias de juego en la prueba posterior, los resultados indican que 1 (6.0%) nunca implementa estas estrategias correctamente, 2 (13.0%) reconocen que casi nunca lo hacen y 2 (13.0%) lo hacen a veces, mientras que 3 (18.0%) lo hacen casi siempre y 8 (50.0%) lo hacen siempre. Recibirá capacitación sobre los datos hasta octubre de 2023. En cuanto a la definición de las dimensiones, se observa una clara probabilidad de nunca: 7 (43,0%) para la dimensión de imaginación, 8 (50,0%) para la dimensión de expresión y 7 (43,0%) para la dimensión de desarrollo. Se estableció que la mayoría de los niños evaluados aprecian mucho las actividades recreativas, lo cual tuvo un impacto positivo en su aprendizaje.

5.1.2. Nivel Inferencial

Prueba de normalidad

Las pruebas preliminares y finales arrojaron resultados que indican valores mayores a 0,05 al probar la normalidad, como se muestra en la Tabla 7. Esto demuestra que los datos siguen una distribución normal, lo que permite el uso de pruebas paramétricas; se seleccionó la prueba t de Student para confirmar las hipótesis planteadas.

Tabla 7

Contraste de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
ESTRATEGIAS LÚDICAS	,148	16	,209*	,936	16	,158
IMAGINACIÓN	,121	16	,212*	,957	16	,646
EXPRESIÓN	,160	16	,240*	,940	16	,593
DESARROLLO	,137	16	,168	,839	16	,052
CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA	,117	16	,123	,882	16	,093
INCLUSIÓN	,109	16	,168	,938	16	,752
EQUIDAD	,267	16	,147	,899	16	,178
PART. Y CONFLICTOS	,193	16	,098	,860	16	,180
AXIOLOGÍA	,173	16	,059	,936	16	,193

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Reporte del SPSS v26 para el estudio.

Prueba de hipótesis general

H_i: Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la convivencia democrática en infantes de inicial de una Entidad Educacional de Chincha 2024

H_o: Las estrategias lúdicas no influyen significativamente en la convivencia democrática en infantes de inicial de una Entidad Educacional de Chincha 2024

Tabla 8*Resultados del Pre y Post-test del grupo experimental*

Estadísticas de muestras emparejadas				
	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1 Convivencia democrática pre	18,71	16	5,293	1,357
Convivencia democrática post	52,63	16	8,184	2,659

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Conv. democrática Pre-test & Conv. democrática Pos-test	16	,832	,002

Fuente: *Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio.*

Interpretación

Se muestra una ponderación de 18,71 en prueba preliminar denotándose una mejoría en los resultados posteriores con un valor de 52,63 lo que evidencia que el colectivo de infantes mejoró su convivencia democrática referida a las estrategias lúdicas, dando por admitida la validez de la hipótesis general.

Tabla 9

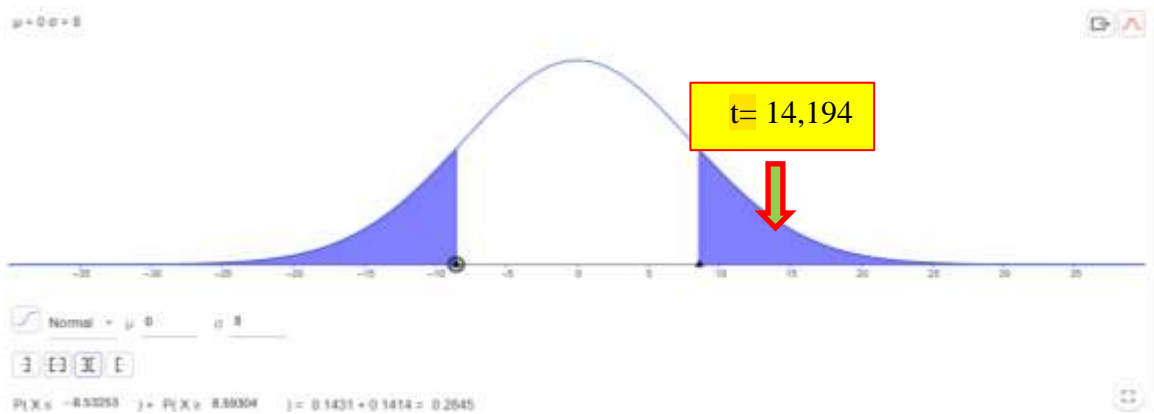
Prueba de Muestras Emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig.
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				(bilateral)
					Inferior	Superior			
Par	Convivencia	-19,321	4,168	1,236	-13,159	-13,267	14,194	16	,000
1	democrática Pre-Convivencia democrática Post								

Nota prueba de muestras emparejadas. Reporte del SPSS v26 para el estudio.

Figura 4

Prueba de muestras emparejadas.



Fuente: Reporte Geogebra.

Interpretación

El valor de significancia obtenida en la prueba preliminar fue menor a 0,05 admitiendo la hipótesis general, llegando a obtener un valor $t= 14,194$ permitiéndome aseverar que se excluye la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna producto de los datos estadísticos administrados.

Prueba de Hipótesis Específica 1

Hi: Las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática en su dimensión inclusión

Ho: Las estrategias lúdicas no influyen en la convivencia democrática en su dimensión inclusión

Tabla 10

Estadística de muestras emparejadas: Estrategias lúdicas e Inclusión D1

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Estrategias Lúdicas	60,74	16	9,428	2,057
	Inclusión	28,32	16	3,791	0,854

Tabla 11

Correlaciones de Muestras Emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Estrategias Lúdicas & Inclusión	16	,867	,000

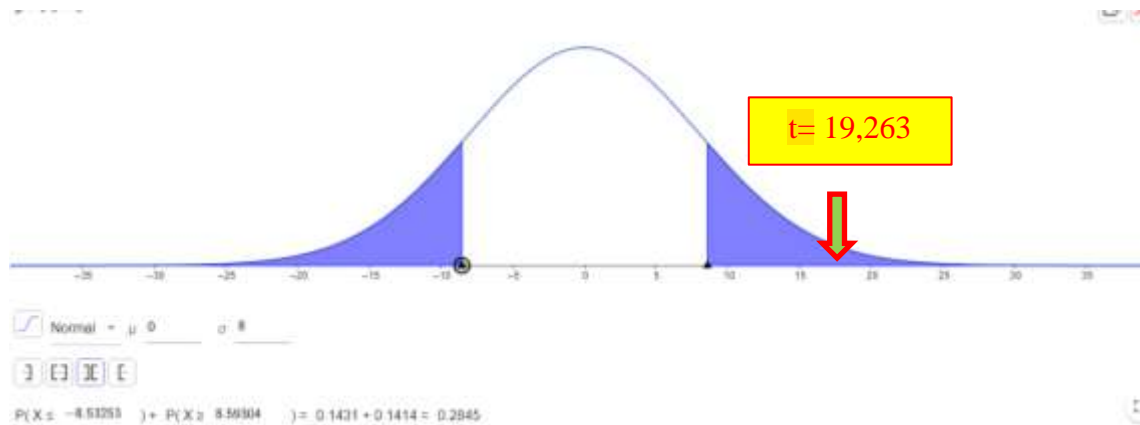
Tabla 12

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		95% de intervalo de confianza de la diferencia					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Par 1	Estrategias lúdicas - Inclusión	28,635	5,236	1,846	19,173	32,542	19,263	16	,000

Figura 5

Prueba de muestras emparejadas.



Fuente: Reporte Geogebra.

Interpretación

Se muestra una ponderación de emparejamiento en prueba preliminar D1 denotándose una mejoría en los resultados posteriores con un valor de 28,32 y 60,74 lo que evidencia que el colectivo de infantes mejoró su Inclusión referida a la convivencia democrática, apreciándose en los resultados posteriores una significancia con un valor de 0,00 pertenecientes a la HE1 con un resultado de $t=19,263$ dando por admitida la validez de hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis específica 2

Hi: Las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión equidad

Ho: Las estrategias lúdicas no influyen en la convivencia democrática en su dimensión equidad

Tabla 13

Estadística de muestras emparejadas: Estrategias lúdicas y equidad D2

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Estrategias lúdicas	68,45	16	7,571	3,276
	& equidad	17,73	16	4,845	0,873

Tabla 14

Correlaciones de muestras emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Estrategias lúdicas & equidad	16	,890	,000

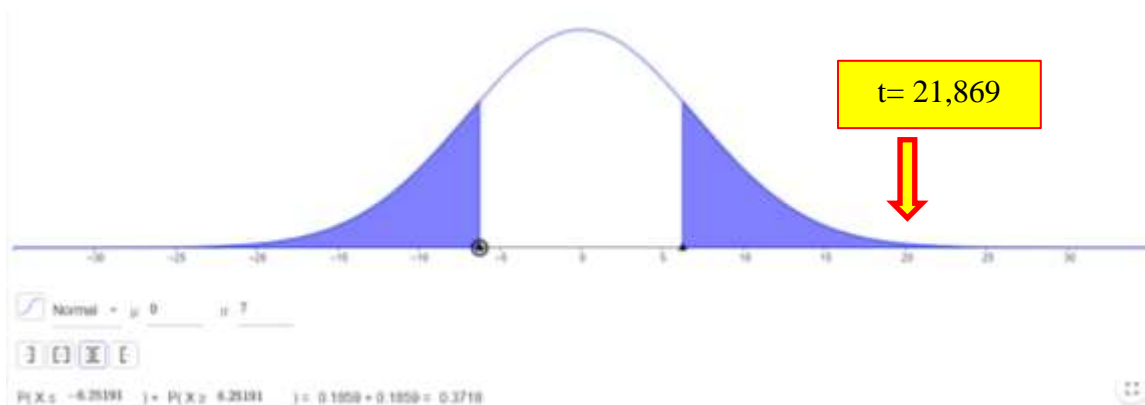
Tabla 15

Prueba de Muestras Emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Estrategias lúdicas – Equidad	27,271	5,722	2,827	20,487	36,547	21,869	16	,000

Figura 6

Prueba de muestras emparejada.



Interpretación

Se muestra una ponderación de emparejamiento en prueba preliminar D2 denotándose una mejoría en los resultados posteriores con un valor de 17,73 y 68,45 lo que evidencia que el colectivo de infantes mejoró su Equidad referida a la técnica a la convivencia democrática, apreciándose en los resultados posteriores una significancia con un valor de 0,00 pertenecientes a la HE2 con un resultado de $t=21,869$ dando por admitida la validez de hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis Específica 3

Hi: Las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión participación y manejo de conflictos

Ho: Las estrategias lúdicas no influyen en la convivencia democrática su dimensión participación y manejo de conflictos

Tabla 16

Estadística de muestras emparejadas: Estrategias lúdicas y empatía D3

Estadísticas de muestras emparejadas

		Estadísticas de muestras emparejadas			
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par	Estrategias lúdicas	59,19	16	12,497	3,946
1	Manejo de conflictos	14,76	16	6,837	0,896

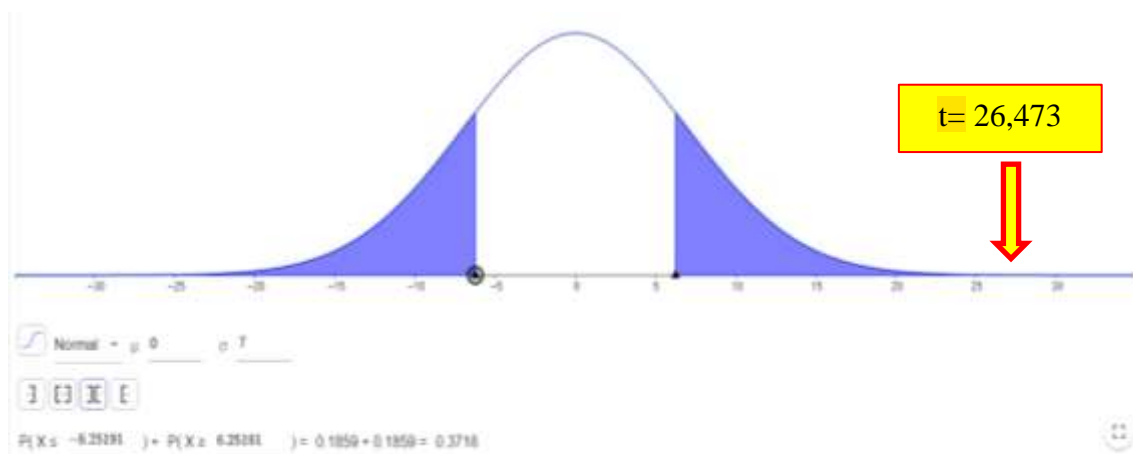
Tabla 17
Correlación de Muestras Emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Estrategias lúdicas & Conflictos	16	,948	,000

Tabla 18
Prueba de Muestras Emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		95% de intervalo de confianza de la diferencia					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Par 1	Est. lúdicas – Manejo de conflictos	36,238	6,846	2,445	28,668	28,933	26,473	16	,000

Figura 7
Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte Geogebra.

Interpretación

Se muestra una ponderación de emparejamiento en prueba preliminar D3 denotándose una mejoría en los resultados posteriores con un valor de 14,76 y 59,19 lo que evidencia que el colectivo de infantes mejoró su manejo de conflictos referida a la técnica a la convivencia democrática, apreciándose en los resultados posteriores una significancia con un valor de 0,00 pertenecientes a la HE3 con un resultado de $t=26,473$ dando por admitida la validez de hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis Específica 4

Hi: Las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática en su dimensión axiológica

Ho: Las estrategias lúdicas no influyen en la convivencia democrática en su dimensión axiológica

Tabla 19

Estadística de muestras emparejadas: D4 Axiológica y estrategias lúdicas.

Estadísticas de muestras emparejadas

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par	Estrategias lúdicas	61,72	16	17,438	3,849
1	Axiológica	20,26	16	6,694	0,796

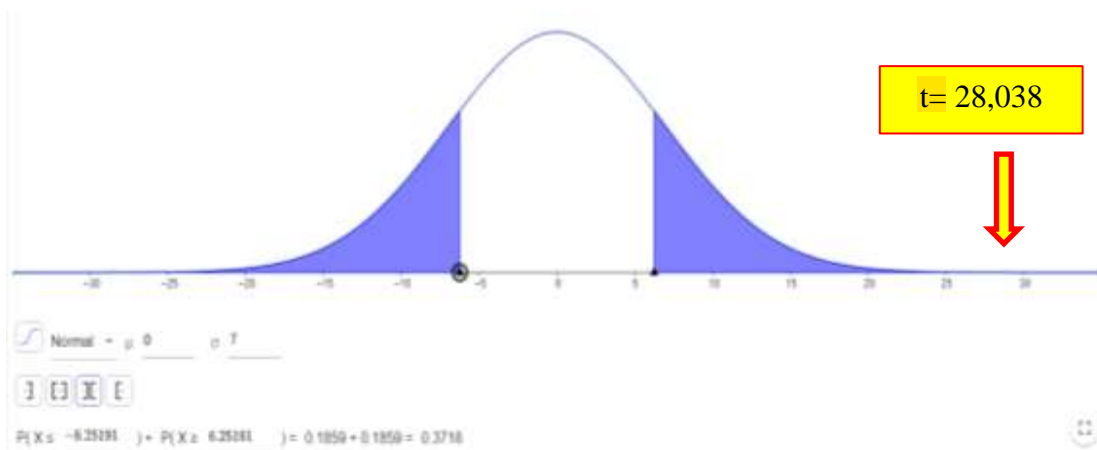
Tabla 20
Correlación de Muestras Emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par	Estrategias lúdicas &	16	,898	,000
1	Axiología			

Tabla 21
Prueba de Muestras Emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		95% de intervalo de confianza de la diferencia							
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Par	Est. Lúdicas –	21,886	7,986	3,856	38,476	40,227	28,038	16	,000
1	Axiología								

Figura 8
Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte Geogebra.

Interpretación

Se muestra una ponderación de emparejamiento en prueba preliminar D4 denotándose una mejoría en los resultados posteriores con un valor de 20,26 y 61,72 lo que evidencia que el colectivo de infantes mejoró su axiología referida a la técnica a la convivencia democrática, apreciándose en los resultados posteriores una significancia con un valor de 0,00 pertenecientes a la HE4 con un resultado de $t=28,038$ dando por admitida la validez de hipótesis alterna.

5.2 Discusión de resultados

El estudio se centró en fortalecer la convivencia democrática infantil mediante el uso de estrategias de juego, basándose en el problema identificado mediante la recopilación de datos durante las actividades de aprendizaje. Un análisis comparativo antes y después confirmó que las estrategias lúdicas contribuyeron a fortalecer la convivencia democrática en niños preescolares.

El objetivo general establecido fue Analizar la influencia de las estrategias lúdicas en la convivencia democrática en niños de inicial de una Institución Educativa de Chincha 2024. Para establecer el nivel de cumplimiento recurro a los resultados de la estadística descriptiva que evidencia que el grupo experimental se posicionó en el rango de nunca representando el 44% en la que evidencia que los niños y niñas evidencian escasa convivencia democrática, luego de haber aplicado las estrategias lúdicas, por medio de la evaluación post test, donde se pudo observar el cambio del nivel “nunca” al nivel “siempre” representando el 50%, en donde queda demostrado que, a través de las estrategias lúdicas se posibilitó fortalecer la convivencia democrática en los infantes. De igual manera, las pruebas preliminares y finales arrojaron valores superiores a 0,05 al verificar la normalidad, lo que indica una distribución normal y permite la aplicación de pruebas paramétricas. Para evaluar la homogeneidad de los datos, se realizó la prueba de Levene, respetando así la normalidad, y posteriormente se aplicó la t de Student para verificar las hipótesis. Por ello el análisis pre-test reveló un valor menor a 0.05, lo que confirmó la hipótesis general. De igual forma, el valor de significancia es 0.00, lo que corroboró

1 plenamente la hipótesis general con una $t = 14.194$. Esto significa que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa. La puntuación inicial, obtenida en la prueba preliminar, fue de 18.71, relativamente baja en un contexto educativo. Sin embargo, en comparación con la puntuación post-test tras la implementación de estrategias lúdicas, se observó una mejora notable con una puntuación total de 52.63. Esto demuestra inicialmente la mejora de la convivencia democrática entre los niños; concluyendo que la hipótesis general es válida. Para corroborar los resultados tenemos el trabajo de Calderón (2020) quién buscó cuantificar los efectos de implementar un programa de convivencia pacífica, incluyente y democrática en instituciones educativas versus un programa de convivencia en un entorno social escolar donde existe un grado de violencia entre los estudiantes. El estudio se realizó con pruebas previas y posteriores, como parte del marco metodológico cuasi experimental. Se concluyó que se evidencia la disposición de los docentes para intervenir y fomentar la convivencia armónica, así como mejoras en el clima social de la escuela y ciertos niveles bajos en procedimientos específicos de convivencia. Sin embargo se menciona el trabajo de Alcántara y Holguín (2019) quienes realizaron un estudio con el objetivo principal de confirmar el cambio democrático en las escuelas como respuesta al deterioro de la convivencia democrática que se ha trasladado al ámbito educativo peruano. Se empleó un diseño pre experimental de orientación cuantitativa. La muestra estuvo conformada por 40 estudiantes y los resultados de la Escala de Cálculo de la Convivencia Democrática (ESMCD) demuestran que el enfoque de Educación Sensible eleva los índices de convivencia democrática. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos me apoyo en la teoría del juego propuesta por Jean Piaget, quién se centra en el desarrollo cognitivo y destaca el papel fundamental que desempeña el juego en la producción de conocimientos y el crecimiento cognitivo de los niños. Según Piaget, el juego es crucial para el desarrollo cognitivo porque sienta las bases para el aprendizaje abstracto y el razonamiento lógico de los niños. Los niños exploran su entorno y desarrollan una conciencia del mundo que los rodea a través del juego (Veraksa et al., 2022). Por último, como aporte teórico se establece que el juego es una oportunidad para ayudar a las personas a ser mejores personas en todos los sentidos, si ahora se puede utilizar en actividades educativas para incorporar los componentes sociales y humanos de la vida. Con el fin de acercar a los miembros de la comunidad educativa y crear un

vínculo amistoso y de compañerismo, potencian la interacción positiva y la empatía de los miembros a través de actos lúdicos.

1 El objetivo específico inicial fue determinar en qué medida las estrategias de juego influyen en la dimensión inclusiva de la convivencia democrática. Los resultados de la prueba post intervención, realizada a los niños del grupo experimental, arrojaron una puntuación de 60,74 para la variable dependiente y de 28,32 para la dimensión de inclusión. En cuanto a los resultados del pretest para la primera dimensión, "inclusión", el grupo experimental registró una tasa más alta, con un 37,0% que nunca logró mejorar su capacidad de inclusión durante las actividades de aprendizaje. 14 Tras la implementación de las estrategias de juego, se examinaron los resultados del postest, que mostraron que el 19,0% de los casos se situaron en el nivel "casi siempre" y el 56,0% en el nivel "siempre". Esto demuestra que un mayor número de niños logró mejorar su capacidad de inclusión mediante el uso de estrategias de juego. Por ello se concluyó que las estrategias de juego permitieron a los niños mejorar inicialmente su capacidad de auto inclusión. La significancia postest se observó en un valor inferior a 0,05, lo que permitió validar la hipótesis general 1. Asimismo, el valor de significancia fue de 0,000, lo que confirmó plenamente la hipótesis específica 1 con un valor t de 19,263, rechazando la hipótesis nula y aprobando la hipótesis alternativa. Por lo tanto los antecedentes que otorgan respaldo al estudio tenemos a Andrade (2022) buscó comprobar la eficacia de las tácticas humorísticas y lúdicas para fomentar la convivencia estudiantil en la escuela. Con un diseño pre experimental que incluye un pretest, una mediación educativa y un postest al final, este trabajo adopta un enfoque cuantitativo. A raíz de la capacidad de integración de estudiantes y docentes, así como de la oportunidad de libre expresión, recreación y actividades exploratorias, concluye que las diversas actividades lúdicas y lúdicas ayudaron a fomentar la convivencia en la escuela. También los estudios realizados por Noy y Jaimes (2019) buscaron mejorar la convivencia estudiantil en la escuela mediante la implementación de un programa recreativo. Para recolectar los datos de esta investigación de enfoque mixto, cualitativo-cuantitativo, se utilizó la triangulación de instrumentos. En el diseño se utilizó la investigación-acción. Los hallazgos indican que las iniciativas de ayuda mutua previenen y disminuyen los problemas de convivencia, y que la implementación del programa recreativo mejoró la convivencia en la escuela. Por 1 45

2 ello los resultados obtenidos son avalados por la teoría del enfoque de las actividades lúdicas, que brindan a los niños diversión y un espacio para desarrollar sus condiciones naturales, lo que potencia su creatividad, desarrollo físico y mental, capacidades y habilidades. Este es uno de los enfoques conceptuales que conforman el sustento teórico de este estudio. Este método reconoce al juego como una herramienta esencial para promover valores, rutinas y patrones de comportamiento grupal que promueven vínculos interpersonales más fuertes (Veraksa et al., 2022). Como aporte teórico se manifiesta que la convivencia es un arreglo en el que los grupos humanos coexisten respetando las diferencias de los demás y asumiendo que sus conflictos se resolverán de manera amistosa. La convivencia en las escuelas es coexistencia en el sentido más amplio; su valor se expresa en las formas en que influye en la educación, incluidas las situaciones en las que se crean oportunidades de aprendizaje como resultado de las interacciones cotidianas de sus componentes educativos, lo cual es un componente crucial para lograr los objetivos de la educación.

1 Respecto al segundo objetivo específico, se determinó en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática en términos de equidad. En cuanto al resultado obtenido tras realizar la prueba preliminar de la segunda dimensión, «equidad», en el grupo experimental, se observó un porcentaje superior al 50,0% en cuanto a la incapacidad para mejorar su convivencia democrática durante las actividades de aprendizaje. Tras la implementación de estrategias lúdicas, se analizaron los resultados del pos test, que revelaron que el 19 % estuvo de acuerdo con el nivel "casi siempre" y el 50 % con el nivel "siempre". Esto demuestra que un mayor número de niños logró mejorar su convivencia democrática, en particular la equidad. Por ello se ha podido concluir que las estrategias lúdicas posibilitaron mejorar su convivencia democrática de los niños del nivel inicial en su dimensión equidad. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que se ha permitido validar la hipótesis general 2. Del mismo modo la significancia tiene un valor de 0,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el valor de $t = 21,869$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, citando como referencia lo expresado por Tuñoque (2021); quién propone como objetivo brindar una guía intercultural que permita potenciar la convivencia democrática en un centro educativo de Tumbes, realizó una investigación en la que participó una

muestra de 131 estudiantes y se examinó la convivencia mediante un cuestionario. El coeficiente alfa de Crombach, que define la confianza en una jerarquía de 0,913, muestra que el instrumento es aceptable. Llegó a la conclusión de que el 92% de los estudiantes del sistema escolar conviven democráticamente, frente al 3% que no lo hace y el 5% que sí lo hace. Asimismo, Flores (2019); Propuso como objetivo principal conocer el grado de convivencia democrática entre los alumnos de 3° de ESO de la IE Francisco Izquierdo Morales, la metodología del estudio fue cuantitativa, básica, descriptiva, no experimental y transversal. Participaron 26 escolares y se utilizó el cuestionario para la recogida de datos. Los datos estadísticos arrojaron resultados por debajo de la media, lo que llevó a concluir que no existe un buen nivel de convivencia democrática. Sin embargo los resultados obtenidos están respaldados por la teoría de la inteligencia emocional, catalogada como la más importante de los factores que intervienen en el arreglo personal, el éxito de la convivencia personal y el beneficio en el trabajo, la teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman fue la primera en conceptualizar la inteligencia emocional como una meta capacidad que establece el nivel de destreza que se puede alcanzar en el dominio de nuestras otras facultades. Según su tesis, identifica así cinco factores determinantes, entre los que se encuentran la motivación, el autocontrol, la conciencia emocional, la empatía y la habilidad social (Dueñas, 2022). Como aporte teórico se expresa que la pedagogía del aprendizaje equitativo es una estrategia para brindar a todos los estudiantes las mismas oportunidades de alcanzar los mejores resultados académicos y personales posibles, en particular a aquellos que corren el riesgo de quedarse atrás en sus estudios.

En el tercer objetivo específico, se propuso evaluar la incidencia de las estrategias lúdicas en relación a la convivencia democrática, en cuanto a los resultados de la prueba previa para la primera dimensión, "Gestión de Conflictos", el grupo experimental obtuvo un porcentaje mayor, con un 50,0% en el nivel "nunca", lo que indica una mejora en sus habilidades de gestión de conflictos durante las actividades de aprendizaje. Tras la implementación de las estrategias lúdicas, se examinaron los resultados de la prueba final. Se encontró que el 19,0% se encontraba en el nivel "casi siempre" y el 56,0% en el nivel "siempre". Esto demuestra que un mayor número de niños logró mejorar sus habilidades de gestión de conflictos mediante el uso de estrategias lúdicas.

1 Se ha podido concluir que las estrategias lúdicas posibilitaron mejorar su convivencia democrática de los niños del nivel inicial en su dimensión manejo de conflictos. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que se ha permitido validar la hipótesis general 3. Del mismo modo la significancia tiene un valor de 0,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t = 26,473$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna. Según Tapia y Robles (2019) realizaron un estudio con 90 estudiantes de educación secundaria en La Libertad, el objetivo consistió en demostrar la prevalencia de un programa de habilidades sociales para la convivencia democrática. Se utilizó el modelo experimental a nivel pre experimental y se combinó el método estadístico con la técnica de análisis documental. Se utilizó el test y el postest como instrumento para evaluar la variable convivencia democrática y los investigadores concluyeron que la expectativa de crecimiento de la variable es muy buena. También tenemos el trabajo de Rentería (2019); En un estudio publicado sobre las habilidades sociales para la cooperación democrática entre profesores y alumnos de IE. De Ferreñafe utilizó un cuestionario como instrumento para preguntar a la comunidad objetivo sobre la convivencia problemática y llegó a la conclusión de que un programa de habilidades sociales es necesario para fortalecer la convivencia democrática y lograr una convivencia adecuada. Por ello los resultados obtenidos son avalados por la teoría del desarrollo cognitivo, en donde se establece que el contacto social y las formas en que las circunstancias culturales y sociales impactan el aprendizaje son fundamentales para el crecimiento cognitivo y el aprendizaje. Según esta teoría, el aprendizaje significativo depende de los aspectos de expresión, desarrollo e imaginación. Los niños pueden expresarse, aprender nuevas habilidades y explorar imaginativamente el entorno a través del juego y el contacto social. Esto conduce a un desarrollo cognitivo y social más rico y a un aprendizaje significativo (Mieles et al., 2020). Como aporte teórico se establece que los docentes pueden representar y empoderar a los estudiantes en tres contextos principales: técnicas autónomas de resolución de disputas, libre expresión en el discurso público y participación en circunstancias que requieran decisiones sobre asuntos de su competencia. Según esta visión, la justicia social y la democracia están estrechamente relacionadas; en una sociedad justa, se espera que todos traten a los demás de manera justa en todas las interacciones.

14 El objetivo específico número cuatro consiste en evaluar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática a nivel axiológico. En la prueba pos experimental aplicada al grupo experimental, se obtuvo una puntuación de 61,72 para la variable dependiente y de 20,26 para la cuarta dimensión axiológica. Se ha podido concluir que las estrategias lúdicas permitieron mejorar su convivencia democrática en los niños del nivel inicial en su dimensión axiológica. 1 La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que se ha permitido validar la hipótesis específica 4. Del mismo modo la significancia tiene un valor de 0,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 4 con el valor de $t = 28,038$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna. Al desarrollar el estudio se estableció que el enfoque franciscano juega un papel central, la dimensión fraterna es inherente a la naturaleza humana; Las relaciones interpersonales son un elemento esencial que refleja la capacidad de una persona para comunicarse consigo misma. Francisco de Asís veía el encuentro con el otro como una relación fundamental, en el marco franciscano, se enseña como la virtud de reconocer la importancia de aprender de los demás y de aceptar las diferencias con apertura y disposición para el crecimiento personal y colectivo. Los estudiantes son guiados hacia la comprensión de que la verdadera sabiduría está en reconocer nuestras limitaciones y estar dispuestos a aprender constantemente. Asimismo, se consolida los resultados obtenidos con la descripción teórica de la pedagogía franciscana porque promueve el crecimiento integral, valora el aprendizaje –es decir, no sólo cognitivo- sino también moral y espiritual- y enfatiza la importancia de que los maestros utilicen su enseñanza para ayudar a los demás, como lo hizo San Francisco de Asís. 24 Como educadores, es nuestra responsabilidad establecer un ambiente de respeto y comprensión para nuestros alumnos, la aplicación ética de técnicas de aprendizaje pertinentes. Un maestro con ascendencia franciscana debe apoyar el potencial humano, comprender a sus estudiantes, observar, respetar su contexto, dar confianza y seguridad a sus hijos, revisar y reconsiderar sus métodos, técnicas y motivos de enseñanza, tener un sello único y distintivo. Como sustento teórico del estudio se centra en el rol del docente Franciscano Mariano en donde se establece que un maestro debe ser capaz, tener la capacidad de superar obstáculos, ser respetuoso, responsable, dedicado y leal; respetar la naturaleza; ser empático, asertivo y ético; y ser capaz de mantenerse firme en sus principios y valores en 30 cualquier situación que se presente en su vida diaria. También debe rendir cuentas

con el amor y la fe que nuestro Señor Jesucristo, nuestro Dios, que es maestro de maestros, nos otorga todos los días. Todo maestro franciscano debe ejercitar siempre la virtud de la caridad, que se preocupa por el prójimo y particularmente por los miembros más pobres de la sociedad. Así mismo los resultados son respaldados por la dimensión axiológica en el valor de la minoridad; considerada como un valor franciscano y conlleva a ciertas actitudes respetables que nacen de la aceptación de nuestra pobreza existencial. Sin embargo, esta actitud no se reduce a una simple proclamación de nuestra nada, sino que exige que se manifieste también en unas relaciones humildes con Dios, con nuestros hermanos y con las demás personas. Finalmente es importante resaltar que el trabajo de investigación ha sido satisfactorio pues se obtuvieron resultados óptimos durante la aplicación de las estrategias lúdicas, que posibilitó la comprobación de las hipótesis en relación a la mejora de la convivencia democrática en los infantes, considerando la estrategia lúdica es parte de la evolución humana, incluye la capacidad de interactuar con otros, fomenta la motricidad libre y de expresión abierta, permite el reconocimiento del entorno circundante, ingresa a un escenario agradable vinculado al aprendizaje del entorno y permite el desarrollo integral de las capacidades humanas.

1

31

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Primera: La medición del objetivo general, determinó el impacto de las estrategias de juego y su incidencia sobre la convivencia democrática de los infantes; los datos numéricos estadísticos reflejaron un valor de 18,71 en la prueba preliminar, adquiriendo un valor de 52,63 en la prueba final, lo que evidenció en un resultado significativo de 0,00, dicho resultado posibilitó la contrastación de la hipótesis general con un valor t de 14,194, tomando la determinación que la hipótesis nula se desestimó a favor de la hipótesis alternativa.

Segunda: En cuanto al primer objetivo específico, observamos que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la convivencia democrática, especialmente en su dimensión de inclusión. Los resultados de las estadísticas de muestras pareadas revelan que en el pretest obtuvimos una puntuación de 28,32, en comparación con el posttest, que fue de 60,74. El valor de significancia del posttest es inferior a 0,05, lo que nos permitió validar la hipótesis específica 1. Asimismo, el valor de significancia es 0,00, lo que refuerza la hipótesis específica 1 con un valor t de 19,263, lo que rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alternativa.

Tercera: En cuanto al segundo objetivo específico, se determinó que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la convivencia democrática en su dimensión de Equidad. Las estadísticas de muestras pareadas revelan un valor pre-test de 17.73, comparado con un valor post-test de 68.45. La significancia del post-test muestra un resultado inferior a 0.05, lo que valida la hipótesis específica 2. Asimismo, la significancia obtuvo un valor de 0.00, lo que confirma plenamente la hipótesis específica 1, con una $t = 26.473$, que rechaza la hipótesis nula a favor de la hipótesis alternativa.

7 **Cuarta:** En cuanto al tercer objetivo específico, se determinó que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la convivencia democrática en su dimensión de gestión de conflictos. De hecho, los resultados estadísticos de las muestras pareadas revelan un valor de 14,76 en la prueba previa, en comparación con un valor de 59,19 en la prueba posterior. La significancia de la prueba posterior muestra un valor inferior a 0,05, lo que permite validar la hipótesis específica 3. Asimismo, la significancia se estima en 0,00, confirmando plenamente la hipótesis específica 3 con una $t = 28,473$, lo que rechaza la hipótesis nula a favor de la hipótesis alternativa.

7 **Quinta:** En cuanto al cuarto objetivo específico, se determinó que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la convivencia democrática en su dimensión axiológica. Los resultados de las estadísticas de muestras pareadas muestran un valor de 20,26 en el pretest y de 61,72 en el postest. La significancia del postest indica un valor inferior a 0,05, lo que permitió validar la hipótesis específica 3. Además, la significancia muestra un valor de 0,00, confirmando plenamente esta misma hipótesis con una $t = 28,038$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula en favor de la hipótesis alternativa.

6.2.Recomendaciones

Primera: Se aconseja a los educadores de primera infancia utilizar en las actividades educativas propuestas, una variedad de estrategias lúdicas, utilizando medios y materiales variados, con el fin de promover la mejora progresiva de la convivencia democrática entre los niños, anotando periódicamente el nivel de logro alcanzado en las habilidades relevantes.

Segunda: Se recomienda al promotor o director de la entidad institucional organizar talleres de capacitación para su profesorado sobre el uso de estrategias lúdicas dinámicas que estimulen el aprendizaje, el objetivo es fomentar la participación activa de los niños y asegurar la inclusión de todos en los diversos procesos de aprendizaje, contribuyendo así a mejorar gradualmente la convivencia democrática en el aula.

Tercera: Se sugiere a los coordinadores pedagógicos efectuar monitoreo y seguimiento permanente al personal docente con la finalidad de brindar soporte pedagógico en la realización de las estrategias lúdicas que garanticen la mejora de la convivencia democrática en los infantes relacionada específicamente con la dimensión equidad, con la finalidad de cumplir con las metas propuestas institucionales.

Cuarta: Se sugiere a los especialistas de la Ugel Chincha brindar apoyo y soporte pedagógico a todo el personal docente con la finalidad de actualizar de forma permanente los conocimientos de los docentes en relación a utilización variada de estrategias de aprendizaje que garantice el logro de los aprendizajes de los infantes dentro de los plazos establecidos, empleando mecanismos de cumplimiento de criterios e indicadores de evaluación acorde a los temas tratados en clase.

Quinta: Se sugiere a los padres de familia establecer coordinaciones periódicas con los docentes de aula con la finalidad de identificar los niveles de logro que registran los infantes y efectuar correcciones oportunas con el apoyo de docente, y de esta manera se pueda garantizar el logro del aprendizaje producto de la aplicación adecuada de variadas estrategias de aprendizaje, que posibilite la puesta en práctica de la pedagogía franciscana como un proceso imprescindible para la formación integral de los infantes.

REFERENCIAS

- Arias, P. I. V., & Covinos, I. A. M. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658>
- Arias, R. A. (2019). Calidad de servicio y satisfacción de pacientes sometidos a tratamientos estéticos faciales mínimamente invasivos de una clínica privada. Lima-Perú. 2019. *Horizonte Médico* (Lima), 20(3). http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1727558X2020000300007&script=sci_abstract
- Alcántara, L. y Holguin, J. (2019). Sensitive education: effects of a formative pedagogy for democratic coexistence in Peruvian schoolchildren. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 19(3), 1-24. <http://dx.doi.org/10.15517/aie.v19i3.38628>
- 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](http://hdl.handle.net/11407/7082).
- Aguilar, C., Ojeda, A. Felipe, 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](https://doi.org/10.22395/rium.v19n37a8)
- Andrades, 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](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](https://doi.org/10.22235/pe.v14i1.2433)
- Avendaño, I (2019). Convivencia escolar: una mirada al caribe colombiano. Corporación Universidad de la Costa. [DOI: http://hdl.handle.net/11323/5392](http://hdl.handle.net/11323/5392)
- Baquero, R. (2021). Vigotsky y el aprendizaje escolar. Aique.
- Barragán, J. N. A. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: actividad física y deporte*, 8(1), 4. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Barrag%C3%A1n%2CJ.+N.+A.+%282022%29.+Juegos+tradicionalmente%3A+aportes+al+desarrollo+sociocultural+en+contextos+educativos+rurales.+Revista+digital%3A+actividad+f%C3%ADsica+y+deporte%2C+8%281%29%2C+4.&btnG=

Balea Fernández, F. J. (2021). El cambio de la socialización primaria y secundaria a la socialización virtual. INFAD.

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Balea+Fern%C3%A1ndez%2C+F.+J.+%282021%29.+El+cambio+de+la+socializaci%C3%B3n+primaria+y+secundaria+a+la+socializaci%C3%B3n+virtual.+INFAD.&btnG=

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](https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2020.1271)

Calderón, N. (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](https://doi.org/10.11323/5392)

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

Castillo, P. (2021). Inclusión educativa en la formación docente en Chile: tensiones y perspectivas de cambio. Revista de estudios y experiencias en educación, 20(43), 359-375.

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-51622021000200359&script=sci_arttext

Calamandrei, P. (2023). Proceso y democracia. Ediciones Olejnik.

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Calamandrei%2C+P.+%282023%29.+Proceso+y+democracia.+Ediciones+Olejnik.&btnG=

Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación, 5(2), 132-149.

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Carri%C3%B3n%2C+A.+L.+A.+%282020%29.+El+juego+y+su+importancia+cultural+en+el+aprendizaje+de+los+ni%C3%B1os+en+educaci%C3%B3n+inicial.+Journal+of+Science+and+Research%3A+Revista+Ciencia+e+Investigaci%C3%B3n%2C+5%282%29%2C+132-149.&btnG=

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

[DOI: https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248236386.](https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248236386)

Dinello, R., Jiménez, C., y Motta, J. (2021). Lúdica, cuerpo y creatividad. Bogotá: Magisterio. [DOI: https://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/recreaci-n-l-dica-y-juego](https://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/recreaci-n-l-dica-y-juego)

[DOI: https://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/recreaci-n-l-dica-y-juego](https://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/recreaci-n-l-dica-y-juego)

Dueñas, M. (2002). Importancia de la inteligencia emocional: un nuevo reto para la orientación educativa. Educación XX1, (5), 77-96.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70600505>

- Echevarría, M., Espinoza, M., y Ponce, 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>
- 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>
- Flores, M. (2019). Convivencia democrática en estudiantes de tercero de secundaria en el área de comunicación de la institución educativa Francisco Izquierdo Ríos, Morales, 2018. [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/35954>
- Flores, D., Reyes, R., Delarbre, R., Cano, C., Palmeiro, G., Benassini, C., & Flores, A. (2021). La imaginación metodológica: Coordenadas, rutas y apuestas para estudio de la cultura digital. Tintable. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=LCU6EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=definicion+de+imaginacion+2021&ots=gE9_Wn5IA8&sig=rQRz9TybsVxxMJbq_B-BGWCKtUo#v=onepage&q=definicion%20de%20imaginacion%202021&f=false
- Flores, E., Miranda, M., & Villasís, M. (2019). The 40 research protocol VI: How to choose the appropriate statistical test. Inferential statistics. Rev Alerg Mex, 64(3), 364–370. <http://www.revistaalergia.mx>
- Gallardo, W., (2019). Prevalencia de apiñamiento dental en la población costarricense que consulta los servicios de odontología de la CCSS, 2017. Odontología Vital, (30), 39-44. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1659-07752019000100039
- Gilari, S. y Rafael, L. (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>
- Huapaya, A. (2022). Liderazgo en la negociación y manejo de conflictos para una organización. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(2), 4691-4715. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2226>
- Krotz, E. (2020). Del mosaico exótico a la convivencia democrática: aspectos antropológicos. <http://132.247.70.169/handle/Rep-UDUAL/999>

- Machado, S., Carvalho, R. (2020). Relaciones afectivas, gestualidades e musicalidades: culturas lúdicas infantiles na preescolar. *Revista Brasileira de Educação*.
<https://doi.org/10.1590/S1413-24782020250060>
- Meléndez Rosales, A. J. D. (2022). Socialización e interacción social grupal de los niños de la institución educativa inicial Niño Divino, los Pinos-Santa María, 2021.
https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Mel%C3%A9ndez+Rosales%2C+A.+J.+D.+%282022%29.+Socializaci%C3%B3n+e+interacci%C3%B3n+social+grupal+de+los+ni%C3%B1os+de+la+instituci%C3%B3n+educativa+inicial+Ní%C3%B1o+Divino%2C+los+Pinos-Santa+Mar%C3%ADa%2C+2021.&btnG=
- Moreira, J., Beltron, R., & Beltrón, V. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Revista Dominio de las Ciencias*, 7(2), 915-924.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1835/3708>
- Mieles, M., Cerchiaro, E., & Rosero, A. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2), 247-258.
<https://doi.org/10.21676/23897856.3656>
- Muñoz de la Cuesta, J. (2021). Equidad. Aproximación a la definición de un concepto jurídico indeterminado a través de sus límites.
<https://docta.ucm.es/entities/publication/5bde0c22-f5d9-44f9-921e-d93920f628a5>
- 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. (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>
- Ortiz, M., Sánchez, C., Ferrer, N., & Cartay, R. (2020). Desarrollo y crecimiento económico: Análisis teórico desde un enfoque cuantitativo. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(1), 233-253.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7384417>
- Paz, P. (2022) sistema de información para la gestión del servicio de atención de soporte de ti en una empresa privada, lima 2022
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/99990/paz_sp-sd.pdf?sequence=4
- Peña, M. D. V. P. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163.

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Pe%20C3%20B1a%20C+M.+D.+V.+P.+%202020%29.+Actividades+I%20C3%20BAdicas+como+estrategias+de+transici%C3%20n+educativa.+Revista+Scientific%20C+5%2017%29%20C+143-163.&btnG=

Quintanilla, N. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria. *Mérito-Revista de Educación*, 2(6), 143-157.

<https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/261>

Quintero-Gil, J., Álvarez-Pérez, P. A., & Restrepo-Escobar, S. M. (2022). Las habilidades de autocontrol y autorregulación en la edad preescolar. *Journal of Neuroeducation*, 2(2).

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Quintero-Gil%20C+J.%20C+%20C3%20B1varez-P%20C3%20B9rez%20C+P.+A.%20C+%2026+RestrepoEscobar%20C+S.+M.+%202022%29.+Las+habilidades+de+autocontrol+y+autorregulaci%C3%20n+en+la+edad+preescolar.+Journal+of+Neuroeducation%20C+2%2022%29.&btnG=

Ramírez, C. (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>

Rentería J. (2018). Habilidades sociales para mejorar la convivencia escolar en docentes y estudiantes de la institución educativa “Santa Lucía” de Ferreñafe. [Tesis de doctorado. Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30090>

Rendón, M., Villasís, M., & Miranda, M. (2019). Descriptive statistics Estadística. *Revista Alergia México*, 63(4), 397. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i4.230>

Sánchez Carlessi, H. (2019). La comprensión lectora, base del desarrollo del pensamiento crítico. Segunda parte, diseño de muestra del estudio

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/index.php/Record/2413936X_b84ef0264c6159594f7e35acbe09b5ed

Tapia R. & Robles E. (2019). Program of social skills and democratic coexistence in secondary school students. *Rev. Cienc. Tecnol.* 13(3): 45-52. 33

<https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PGM/article/view/1873>


Toctaguano, A. G. A., & Reinoso, S. D. R. T. (2022). La interacción social en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 1-3 años durante la pandemia. *Revista Vínculos ESPE*, 7(2), 77-90.

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Toctaguano%20C+A.+G.+A.%20C+%2026+Reinoso%20C+S.+D.+R.+T.+%202022%29.+La+interacci%C3%20n+social+en+el+desarrollo+del+lenguaje+oral+en+ni%C3%20B1os+de+1-3+a%C3%20B1os+durante+la+pandemia.+Revista+V%C3%20B1nculos+ESPE%20C+7%2022%29%20C+77-90.&btnG=


- Tuñoque M., (2021). Modelo intercultural para la convivencia democrática en la Institución Educativa "República del Perú" – Tumbes. [Tesis de doctorado. Universidad Cesar Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/61588?locale-attribute=es>
- UNESCO. (2021). Marco de acción de Dakar. Educación para todos: Cumplir con nuestros compromisos comunes. UNESCO.
[DOI: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000121147_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000121147_spa)
- UNICEF. (2021). América Latina y el Caribe–Panorama regional de la seguridad alimentaria y nutricional, 2022.
<https://www.sidalc.net/search/Record/dig-fao-it-20.500.14283-cc2314es/Description>
- Valdés-Morales, R., López, V., & Jiménez-Vargas, F. (2019). Inclusión educativa en relación con la cultura y la convivencia escolar. *Educación y educadores*, 22(2), 187-211.
https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Vald%C3%A9sMorales%2C+R.%2C+L%C3%B3pez%2C+V.%2C+%26+Jim%C3%A9nezVargas%2C+F.%2C+282019%29.+Inclusi%C3%B3n+educativa+en+relaci%C3%B3n+con+la+cultura+y+la+convivencia+escolar.+Educaci%C3%B3n+y+educadores%2C+22%282%29%2C+187-211.&btnG=
- Valer, Y. C., & Sánchez, M. K. F. (2023). Participación de la familia en la educación.
https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Valer%2C+Y.+C.%2C+%26+S%C3%A1nchez%2C+M.+K.+F.%2C+282023%29.+Participaci%C3%B3n+de+la+familia+en+la+educaci%C3%B3n.&btnG=
- Veraksa, N., Colliver, Y., & Sukhikh, V. (2022). Piaget and Vygotsky's Play Theories: The Profile of Twenty-First-Century Evidence (pp. 165-190).
https://doi.org/10.1007/978-3-031-05747-2_10
- Viera, E. C., Moreno-Sánchez, E., Quiñones, I. T., & Padilla, J. S. (2021). Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la dramatización. *Apunts. Educació Física i Esports*, 1(143), 27-32.
[ps://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Viera%2C+E.+C.%2C+MorenoSánchez%2C+E.%2C+Quiñones%2C+I.+T.%2C+%26+Padilla%2C+J.+S.%2C+282021%29.+Desarrollo+de+la+inteligencia+emocional+a+través+de+la+dramatización.+Apunts.+Educació+Física+i+Esports%2C+1%28143%29%2C+27-32.&btnG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Viera%2C+E.+C.%2C+MorenoSánchez%2C+E.%2C+Quiñones%2C+I.+T.%2C+%26+Padilla%2C+J.+S.%2C+282021%29.+Desarrollo+de+la+inteligencia+emocional+a+través+de+la+dramatización.+Apunts.+Educació+Física+i+Esports%2C+1%28143%29%2C+27-32.&btnG=)
- Zambrano, R., Aguayo, M., Cedeño, V., & Alarcón, M. (2020). E-learning en el desarrollo de la comprensión auditiva y la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés en la Educación Superior.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62415>

ANEXOS

Anexo 1. R.D de aprobación del trabajo de investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“SAN FRANCISCO DE ASÍS”
REGIÓN ICA
Institución Pública de Gestión Privada
Creada por R.S. 1126 del 29/09/1965 - Ley N° 18044 - R. M. N° 285-2020-MINEDU



*Congregación de
Religiosas Franciscanas
de la Inmaculada Concepción*

“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA”

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 438-2024-D-EESPPSFA

Chincha, 30 de Diciembre de 2024

Visto el Informe N° 48-2024-J.U.I.I./EESPP “SAN FRANCISCO DE ASÍS” presentado con Expediente N° 2412304128 del 30 de Diciembre de 2024, emitido por la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación, en la cual solicita aprobación de títulos de Tesis con fines de obtener el título de Licenciado en Educación.

CONSIDERANDO:

Que, en el inciso b) del artículo 16° de la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y la carrera pública de sus docentes, señala que el título se emite a nombre de la Nación de acuerdo a un modelo único nacional establecido por el Ministerio de Educación. b) el Título profesional. Requiere haber obtenido el grado de bachiller, además de haber aprobado una tesis o un trabajo de suficiencia profesional o un proyecto equivalente.

Que, los lineamientos Académicos Generales para Escuelas de Educación Superior Pedagógica aprobado mediante RM N° 441-2019-MINEDU, en el numeral 3.2.4.1. señala los requisitos para la obtención el Título profesional de licenciado en educación, considerando entre otros, el Documento que acredite la aprobación de la sustentación de tesis o del trabajo de suficiencia profesional, asimismo, en el numeral 3.2.5.1, establece las consideraciones para el desarrollo de la Tesis.

Que, la Jefatura de Investigación a través del Exp. 2412304128 del 30 de Diciembre de 2024 presenta el Informe N° 48-2024-J.U.I.I./EESPP “SAN FRANCISCO DE ASÍS”, solicitando la aprobación del título de la Tesis de la estudiante del Programa de estudios de Educación Inicial, siendo pertinente su aprobación.

Que, la Ley N° 30512 establece que “los Institutos y Escuelas gozan de autonomía económica, administrativa”; y siendo una institución dirigida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción por el Convenio de la Diócesis de Ica y el Ministerio de Educación a través de la Dirección Regional de Educación Ica, corresponde a la Dirección General de la EESPP “San Francisco de Asís”, aprobar el título de la Tesis denominada: “Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia democrática en niños de inicial de una Institución Educativa de Chincha 2024”.

En concordancia con las facultades que a Dirección General otorga la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera pública de sus docentes; y su reglamento aprobado por D.S. N° 010-2017-MINEDU y el Convenio existente entre el Ministerio de Educación y la Diócesis de Ica que otorga la dirección y administración a la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción

SE RESUELVE:

Artículo 1º. **APROBAR** el título de la Tesis con fines de obtención del título profesional de Licenciado en Educación:

Av. América 209 - Chincha Alta - Chincha - Ica
056-263002
secretaria@sanfranciscochincha.edu.pe
www.sanfranciscochincha.edu.pe
<https://www.facebook.com/sanfranciscochincha>



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
REGIÓN ICA
Institución Pública de Gestión Privada
Creada por R. S. 1128 del 29/09/1985 - Ley N° 18044 R. M. N° 285-2024-MINEDU

Congregación de
Religiosas Franciscanas
de la Inmaculada Concepción



Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia democrática en niños de inicial de una Institución Educativa de Chincha 2024

- Programa de estudios : Educación Inicial
- Tipo de investigación : Cuantitativa
- Línea de investigación : Metodología y didáctica
- Integrante : Sessarego Diaz, Rosa Vianella

Artículo 2º. **AUTORIZAR** la ejecución de la Tesis aprobada en el artículo precedente.

Artículo 3º. **ENCARGAR** a la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación brindar las orientaciones al integrante, para el desarrollo de la tesis.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Rosa Angélica Quintana Vargas
DIRECTORA GENERAL

Hna. AMV / IESPPSFA
gmcp/op-l

Av. América 209 - Chincha Alta - Chincha - Ica
056-263002
secretaria@sanfranciscochincha.edu.pe
www.sanfranciscochincha.edu.pe
<https://www.facebook.com/sanfranciscochincha>



Autorización de Publicación en Repositorio Institucional

Yo, Sessarego Diaz Rosa Vianella identificado con DNI N° 70475055 respectivamente, egresada del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”, Si (x) No () autorizo que la tesis denominada:

“Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia democrática en niños de inicial de una Institución Educativa de Chincha 2024”

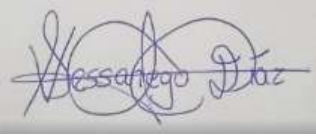
Se divulgue o publique a través del repositorio institucional de la escuela (<https://repositorio.sanfranciscochincha.edu.pe/>), en forma:

Total	<input checked="" type="checkbox"/>
Parcial	<input type="checkbox"/>
Acceso Restringido	<input type="checkbox"/>

Según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33 literal g).

Fundamentación en caso de **NO** autorización:

Chincha Alta, 12 de junio de 2025

Apellidos y Nombres del Autor: Sessarego Diaz Rosa Vianella	
DNI: 70475055	Firma 
ORCID: 0000-0003-4099-3783	

ANEXO 3: Turnitin

24% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 9 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

- 23% Fuentes de Internet
- 5% Publicaciones
- 14% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Rosa Vianella Sessarego Díaz

Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia democrática en niños de inicial de una Institución Educativa de Chincha 20...

- My Files
- My Files
- Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - San Francisco de Asís

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::27498:489203109

Fecha de entrega

31 ago 2025, 9:51 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

31 ago 2025, 10:10 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

VIANELLA SESSAREGO - TESIS TERMINADA.pdf

Tamaño del archivo

2.5 MB

118 páginas

23.277 palabras

133.367 caracteres

ANEXO 5: Confiabilidad del Instrumento

VARIABLE DEPENDIENTE: ACTIVIDADES LÚDICAS																					
DATOS GENERALES			IMAGINACIÓN					EXPRESIÓN					DESARROLLO					TOTAL			
No	edad	sexo	C1	C2	C3	C4	C5	D1	C6	C7	C8	C9	C10	D2	C11	C12	C13	C14	C15	D3	TOTAL
1	5	F	5	5	3	3	4	20	3	3	3	3	5	17	5	5	5	5	5	25	62
2	5	M	3	5	2	3	4	17	3	3	1	2	5	14	4	3	1	5	3	16	47
3	5	M	1	5	3	3	4	16	4	4	4	4	4	20	4	1	3	5	3	16	52
4	5	F	3	5	2	3	4	17	3	3	1	2	5	14	4	2	3	5	3	17	48
5	5	F	4	4	4	4	4	20	1	3	3	1	5	13	4	3	3	5	3	18	51
6	5	M	3	5	1	2	4	15	2	3	3	3	5	16	4	2	1	5	3	15	46
7	5	F	5	5	5	5	5	25	3	3	1	3	5	15	4	3	3	5	3	18	58
8	5	M	1	5	2	2	4	14	1	3	1	3	5	13	4	3	1	5	3	16	43
9	5	M	4	4	4	4	4	20	2	3	3	1	5	14	4	1	3	5	3	16	50
10	5	F	2	5	1	1	4	13	5	5	5	5	5	25	4	2	2	5	2	15	53
11	5	M	1	5	1	2	4	13	4	4	4	4	4	20	4	2	2	5	3	16	49
12	5	F	3	5	2	3	4	17	3	3	2	3	5	16	4	2	2	5	3	16	49
13	5	M	4	4	4	4	4	20	3	3	3	3	5	17	4	3	3	5	3	18	55
14	5	M	1	5	2	3	4	15	1	3	2	1	5	12	4	3	3	5	2	17	44
15	5	F	3	5	3	2	4	17	2	3	1	3	5	14	4	1	3	5	3	16	47
16	5	M	2	5	1	3	4	15	3	3	3	3	5	17	5	5	5	5	5	25	57
VARIANZA P			1.78	0.15	1.50	0.93	0.06		1.21	0.31	1.50	1.19	0.11		0.11	1.37	1.34	0.00	0.61		25.84
																				12.18	

K = 20 ítem

K/(K-1) = 1.053

$\sum_{i=1}^k s_i^2 = 12.18$

$s_r^2 = 25.84$

ALFA = 8.360

Activar Window
Ir a Configuración de

ANEXO 5: Confiabilidad del Instrumento

VARIABLE DEPENDIENTE: CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA - POS TEST																									
2	3	INCLUSIÓN					EQUIDAD					MANEJO DE CONFLICTOS					AXIOLÓGICA				4	5			
4	5	C1	C2	C3	C4	C5	D1	C6	C7	C8	C9	C10	D2	C11	C12	C13	C14	C15	D3	C16	C17	C18	C19	04	TOTAL
6	F	5	3	4	3	5	20	4	3	4	3	4	18	5	3	5	3	5	21	4	3	4	4	15	74
7	M	5	3	4	3	5	20	4	2	4	2	4	16	5	3	5	3	5	21	4	3	4	4	15	72
8	M	5	2	4	3	5	19	4	3	4	3	4	18	5	1	5	3	5	19	4	1	4	4	13	69
9	F	5	2	4	3	5	19	4	2	4	2	4	16	5	2	5	1	5	18	4	2	4	4	14	67
10	F	5	3	4	1	5	18	4	3	4	1	4	16	5	3	5	3	5	21	4	3	4	4	15	70
11	M	5	1	4	2	5	17	4	2	4	3	4	17	5	2	5	2	5	19	4	2	4	4	14	67
12	F	5	2	4	2	5	18	4	3	4	3	4	18	5	3	5	3	5	21	4	3	4	4	15	72
13	M	5	2	4	2	5	18	4	2	4	3	4	17	5	3	5	1	5	19	4	3	4	4	15	69
14	F	5	3	4	3	5	20	4	3	4	1	4	16	5	1	5	3	5	19	4	1	4	4	13	68
15	M	5	2	4	1	5	17	4	3	4	3	4	18	5	2	5	2	5	19	4	2	4	4	14	68
16	F	5	3	4	2	5	19	4	3	4	2	4	17	5	2	5	2	5	19	4	2	4	4	14	69
17	M	5	2	4	3	5	19	4	2	4	3	4	17	5	2	5	1	5	18	4	2	4	4	14	68
18	F	5	2	4	1	5	17	4	1	4	3	4	16	5	3	5	2	5	20	4	3	4	4	15	68
19	F	5	3	4	3	5	25	4	2	4	1	4	15	5	3	5	2	5	20	4	3	4	4	15	75
20	M	5	3	4	2	5	19	4	2	4	3	4	17	5	1	5	1	5	17	4	1	4	4	13	65
21	F	5	2	4	3	5	19	4	2	4	3	4	17	5	3	5	3	5	21	4	3	4	4	15	72
22	VARIANZA F		0.00	0.75	0.06	1.00	0.00	0.00	0.36	0.00	0.62	0.00	0.00	0.00	0.59	0.00	0.65	0.00	0.00	0.00	0.59	0.00	0.00		6.48
23																							4.03		
24																									
25																									
26																									
27																									
28																									
29																									
30																									
31																									
32																									
33																									
34																									
35																									
36																									
37																									
38																									
39																									
40																									

K = 20 Item

K(R-1) = 1.053

$\sum_{i=1}^k z_i^2 = 4.03$

$S_e^2 = 6.48$

ALFA = 0.590

Activar Windows

ANEXO 5: Validez de contenido

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems VARIABLE: ESTRATEGIAS LÚDICAS DIMENSIÓN 1: Imaginación	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
1	El niño(a) explora nuevas ideas mientras juega				x				x				x	
2	El niño(a) utiliza diversos materiales de juego de forma creativa.			x				x				x		
3	El niño(a) crea escenarios imaginativos o historias durante el juego				x				x			x		
4	El niño(a) soluciona problemas creativamente durante el juego.			x				x				x		
5	El niño(a) disfruta interpretando diferentes roles o personajes mientras juega				x				x			x		
6	El niño(a) incorpora la expresión artística en su juego (dibujo, pintura, música, danza, etc.)				x				x			x		
7	El niño(a) considera distintas ideas y puntos de vista durante el juego			x				x				x		
8	El niño(a) adapta rápidamente su juego o historia cuando se introducen nuevos elementos o reglas				x			x				x		
9	El niño(a) utiliza su imaginación en diferentes actividades físicas.			x				x				x		
10	El niño(a) comparte sus ideas y colabora con otros mientras juega				x			x				x		
DIMENSIÓN 2: Expresión														
11	El niño(a) expresa verbalmente sus ideas y emociones mientras juega				x				x			x		
12	El niño(a) utiliza gestos y expresiones faciales para comunicarse durante el juego				x				x			x		
13	El niño(a) utiliza diferentes formas creativas de expresarse en el juego			x				x				x		
14	El niño(a) expresa sus emociones de manera abierta y saludable durante el juego				x				x			x		
15	El niño(a) usa tabletas o aplicaciones para crear y compartir historias de manera creativa durante el juego.			x				x				x		
16	El niño(a) utiliza el juego para expresarse a través de medios artísticos como dibujo, pintura o música				x				x				x	
17	El niño(a) comparte sus pensamientos y sentimientos con otros durante el juego			x					x			x		
DIMENSIÓN 3: Desarrollo														
18	El niño(a) demuestra un crecimiento en sus habilidades de resolución de problemas a través del juego				x				x				x	
19	El niño(a) mejora sus habilidades sociales, como compartir y colaborar, mientras juega con otros				x				x				x	
20	El niño(a) identifica y expresa sus emociones adecuadamente durante el juego			x				x				x		
21	El niño(a) muestra un desarrollo en sus habilidades motoras mientras juega				x				x				x	
22	El niño(a) mejora su vocabulario y habilidades de comunicación a través del juego				x				x			x		
23	El niño(a) muestra una creciente creatividad e innovación en cómo juega				x				x			x		
24	El niño(a) muestra una mayor independencia y toma de decisiones mientras juega				x				x			x		

Activar Windows
Ir a Configuración de PC para activar

Observaciones: La mayoría de los ítems cumplen con la pertinencia, relevancia y claridad.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023

Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

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

Chincha, 4 noviembre del 2024



Firma del Experto Informante
Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA														
DIMENSIÓN 1: Inclusión														
1	Identifica y expresa sus sentimientos sobre lo que no le gusta durante el juego			x				x					x	
2	Da ideas para realizar el juego en grupo			x				x					x	
3	Participa en actividades lúdicas relacionadas con sus propias experiencias.			x				x					x	
4	Incluye en sus juegos a sus compañeros.			x					x				x	
5	Ofrece su ayuda a los compañeros para finalizar el juego			x					x					x
6	Colabora con sus compañeros durante el juego en grupo para lograr la meta.				x				x				x	
7	Participa con decisión e involucramiento en los juegos propuestos				x				x				x	
DIMENSIÓN 2: Equidad														
8	Manifiesta motivación y expectativas en el juego mediante gestos y movimientos.			x				x					x	
9	Recibe aplausos y cariño por el esfuerzo y logro alcanzado.			x				x					x	
10	Participa alegremente en la organización de los grupos.			x				x					x	
11	Se integra y apoya a sus compañeros en la actividad de juego grupal			x				x					x	
12	Reconoce el esfuerzo realizado por los integrantes de su grupo			x				x					x	
13	Valora y estimula la participación de los integrantes del grupo			x				x					x	
14	Participa responsablemente y con trato igualitario entre los participantes				x				x					x
DIMENSIÓN 3: Participación y manejo de conflictos														
15	Escucha atentamente las indicaciones que dan para el desarrollo del juego grupal.				x				x					x
16	Informa a la maestra sobre los conflictos que surgen con otros niños durante el juego.			x				x					x	
17	Se disculpan con otros niños cuando cometen una falta en el juego realizado.			x				x					x	
18	Respetar las opiniones de los demás al establecer normas de convivencia			x				x					x	
19	Cumple y asume compromiso con las normas de convivencia establecidas durante el juego.				x				x					x
20	Participa en juegos colectivos respetando normas.				x				x					x
DIMENSIÓN 4: Axiológica Francisco														
21	Muestra tolerancia al esperar su turno en los juegos				x				x					x
22	Participa con humildad y sencillez en las actividades de equipo.				x				x					x
23	Ayuda al compañero a descifrar las adivinanzas				x				x					x
24	Realiza el saludo a Jesús, María y José en el contexto de las actividades				x				x					x

Observaciones: La mayoría de los ítems cumplen con la pertinencia, relevancia y claridad.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023

Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

A ENTREGAR AL SEÑOR

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

Chincha, 4 noviembre del 2024



Firma del Experto Informante.

Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems VARIABLE: ESTRATEGIAS LÚDICAS DIMENSIÓN 1: Imaginación	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
		1	El niño(a) explora nuevas ideas mientras juega				x				x			
2	El niño(a) utiliza diversos materiales de juego de forma creativa.			x				x				x		
3	El niño(a) crea escenarios imaginativos o historias durante el juego				x				x			x		
4	El niño(a) soluciona problemas creativamente durante el juego.			x				x				x		
5	El niño(a) disfruta interpretando diferentes roles o personajes mientras juega				x				x			x		
6	El niño(a) incorpora la expresión artística en su juego (dibujo, pintura, música, danza, etc.)				x				x			x		
7	El niño(a) considera distintas ideas y puntos de vista durante el juego			x				x				x		
8	El niño(a) adapta rápidamente su juego o historia cuando se introducen nuevos elementos o reglas				x				x			x		
9	El niño(a) utiliza su imaginación en diferentes actividades físicas.			x					x			x		
10	El niño(a) comparte sus ideas y colabora con otros mientras juega				x				x			x		
DIMENSIÓN 2: Expresión														
11	El niño(a) expresa verbalmente sus ideas y emociones mientras juega				x				x			x		
12	El niño(a) utiliza gestos y expresiones faciales para comunicarse durante el juego				x				x			x		
13	El niño(a) utiliza diferentes formas creativas de expresarse en el juego			x					x			x		
14	El niño(a) expresa sus emociones de manera abierta y saludable durante el juego				x				x			x		
15	El niño(a) usa tabletas o aplicaciones para crear y compartir historias de manera creativa durante el juego.			x					x			x		
16	El niño(a) utiliza el juego para expresarse a través de medios artísticos como dibujo, pintura o música				x				x				x	
17	El niño(a) comparte sus pensamientos y sentimientos con otros durante el juego			x					x			x		
DIMENSIÓN 3: Desarrollo														
18	El niño(a) demuestra un crecimiento en sus habilidades de resolución de problemas a través del juego				x				x				x	
19	El niño(a) mejora sus habilidades sociales, como compartir y colaborar, mientras juega con otros				x				x				x	
20	El niño(a) identifica y expresa sus emociones adecuadamente durante el juego			x					x			x		
21	El niño(a) muestra un desarrollo en sus habilidades motoras mientras juega				x				x				x	
22	El niño(a) mejora su vocabulario y habilidades de comunicación a través del juego				x				x			x		
23	El niño(a) muestra una creciente creatividad e innovación en cómo juega				x				x			x		
24	El niño(a) muestra una mayor independencia y toma de decisiones mientras juega				x				x			x		

Activar Windows
Ir a Configuración de PC para activar

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Sergio Enrique Pecho Dónola DNI: 21867593

Especialidad del validador: Docente en Administración de la 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

28 de diciembre del 2024



**Firma del Experto Informante.
Especialidad**

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA				DIMENSIÓN 1: Inclusión								
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
1	Identifica y expresa sus sentimientos sobre lo que no le gusta durante el juego			x			x				x			
2	Da ideas para realizar el juego en grupo			x			x				x			
3	Participa en actividades lúdicas relacionadas con sus propias experiencias.			x			x				x			
4	Incluye en sus juegos a sus compañeros.			x				x			x			
5	Ofrece su ayuda a los compañeros para finalizar el juego			x				x					x	
6	Colabora con sus compañeros durante el juego en grupo para lograr la meta.				x			x			x			
7	Participa con decisión e involucramiento en los juegos propuestos				x			x			x			
DIMENSIÓN 2: Equidad														
8	Manifiesta motivación y expectativas en el juego mediante gestos y movimientos.			x			x				x			
9	Recibe aplausos y cariño por el esfuerzo y logro alcanzado.			x			x				x			
10	Participa alegremente en la organización de los grupos.			x			x				x			
11	Se integra y apoya a sus compañeros en la actividad de juego grupal			x			x				x			
12	Reconoce el esfuerzo realizado por los integrantes de su grupo			x			x				x			
13	Valora y estimula la participación de los integrantes del grupo			x			x				x			
14	Participa responsablemente y con trato igualitario entre los participantes				x			x					x	
DIMENSIÓN 3: Participación y manejo de conflictos														
15	Escucha atentamente las indicaciones que dan para el desarrollo del juego grupal.				x			x					x	
16	Informa a la maestra sobre los conflictos que surgen con otros niños durante el juego.			x			x				x			
17	Se disculpan con otros niños cuando cometen una falta en el juego realizado.			x			x				x			
18	Respetar las opiniones de los demás al establecer normas de convivencia			x			x				x			
19	Cumple y asume compromiso con las normas de convivencia establecidas durante el juego.				x			x					x	
20	Participa en juegos colectivos respetando normas.				x			x					x	
DIMENSIÓN 4: Axiológica Francisco														
21	Muestra tolerancia al esperar su turno en los juegos				x			x					x	
22	Participa con humildad y sencillez en las actividades de equipo.				x			x					x	
23	Ayuda al compañero a descifrar las adivinanzas				x			x					x	
24	Realiza el saludo a Jesús, María y José en el contexto de las actividades				x			x					x	

Observaciones: La mayoría de los ítems cumplen con la pertinencia, relevancia y claridad.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023

Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

A continuación se muestra el resultado de la validación de contenido del instrumento.

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Sergio Enrique Pecho Dónola DNI: 21867593

Especialidad del validador: Docente en Administración de la 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

28 de diciembre del 2024



**Firma del Experto Informante.
Especialidad**

GUÍA DE OBSERVACIÓN

El propósito del presente instrumento de investigación es para recabar información sobre la variable estrategias lúdicas

INSTRUCCIONES: Para el desarrollo eficiente de la guía de observación se tendrá en cuenta los siguientes niveles o rangos. Siempre (5) – Casi siempre (4) – A veces (3) – Casi nunca (2) – Nunca (1). Dicha información será utilizada de manera confidencial y anónima. Marque con una "X" cada criterio según la escala planteada.

N°	DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN	ESCALA VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
ESTRATEGIAS LUDICAS						
IMAGINACIÓN						
1	El niño(a) explora nuevas ideas mientras juega					
2	El niño(a) utiliza diversos materiales de juego de forma creativa.					
3	El niño(a) crea escenarios imaginativos o historias durante el juego					
4	El niño(a) soluciona problemas creativamente durante el juego.					
5	El niño(a) disfruta interpretando diferentes roles o personajes mientras juega					
6	El niño(a) incorpora la expresión artística en su juego (dibujo, pintura, música, danza, etc.)					
7	El niño(a) considera distintas ideas y puntos de vista durante el juego.					
8	El niño(a) adapta rápidamente su juego o historia cuando se introducen nuevos elementos o reglas					
9	El niño(a) utiliza su imaginación en diferentes actividades físicas.					
10	El niño(a) comparte sus ideas y colabora con otros mientras juega					
EXPRESIÓN						
11	El niño(a) expresa verbalmente sus ideas y emociones mientras juega					
12	El niño(a) utiliza gestos y expresiones faciales para comunicarse durante el juego					
13	El niño(a) utiliza diferentes formas creativas de expresarse en el juego.					
14	El niño(a) expresa sus emociones de manera abierta y saludable durante el juego					
15	El niño(a) usa tabletas o aplicaciones para crear y compartir historias de manera creativa durante el juego.					
16	El niño(a) utiliza el juego para expresarse a través de medios artísticos como dibujo, pintura o música					
17	El niño(a) comparte sus pensamientos y sentimientos con otros durante el juego					
DESARROLLO						
18	El niño(a) demuestra un crecimiento en sus habilidades de resolución de problemas a través del juego					
19	El niño(a) mejora sus habilidades sociales, como compartir y colaborar, mientras juega con otros					
20	El niño(a) identifica y expresa sus emociones adecuadamente durante el juego					
21	El niño(a) muestra un desarrollo en sus habilidades motoras mientras juega					
22	El niño(a) mejora su vocabulario y habilidades de comunicación a través del juego					
23	El niño(a) muestra una creciente creatividad e innovación en cómo juega					
24	El niño(a) muestra una mayor independencia y toma de decisiones mientras juega					

GUÍA DE OBSERVACIÓN

El propósito del presente instrumento de investigación es para recabar información sobre la variable convivencia democrática

INSTRUCCIONES: Para el desarrollo eficiente de la guía de observación se tendrá en cuenta los siguientes niveles o rangos. Siempre (5) – Casi siempre (4) – A veces (3) – Casi nunca (2) – Nunca (1). Dicha información será utilizada de manera confidencial y anónima. Marque con una "X" cada criterio según la escala planteada.

N°	DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN	ESCALA VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA						
INCLUSIÓN						
1	Identifica y expresa sus sentimientos sobre lo que no le gusta durante el juego					
2	Da ideas para realizar el juego en grupo					
3	Participa en actividades lúdicas relacionadas con sus propias experiencias.					
4	Incluye en sus juegos a sus compañeros.					
5	Ofrece su ayuda a los compañeros para finalizar el juego					
6	Colabora con sus compañeros durante el juego en grupo para lograr la meta.					
7	Participa con decisión e involucramiento en los juegos propuestos					
EQUIDAD						
8	Manifiesta motivación y expectativas en el juego mediante gestos y movimientos.					
9	Recibe aplausos y cariño por el esfuerzo y logro alcanzado.					
10	Participa alegremente en la organización de los grupos.					
11	Se integra y apoya a sus compañeros en la actividad de juego grupal					
12	Reconoce el esfuerzo realizado por los integrantes de su grupo					
13	Valora y estimula la participación de los integrantes del grupo					
14	Participa responsablemente y con trato igualitario entre los participantes					
PARTICIPACIÓN Y MANEJO DE CONFLICTOS						
15	Escucha atentamente las indicaciones que dan para el desarrollo del juego grupal.					
16	Informa a la maestra sobre los conflictos que surgen con otros niños durante el juego.					
17	Se disculpan con otros niños cuando cometen una falta en el juego realizado.					
18	Respetar las opiniones de los demás al establecer normas de convivencia					
19	Cumple y asume compromiso con las normas de convivencia establecidas durante el juego.					
20	Participa en juegos colectivos respetando normas.					
AXIOLOGÍA						
21	Muestra tolerancia al esperar su turno en los juegos					
22	Participa con humildad y sencillez en las actividades de equipo.					
23	Ayuda al compañero durante las actividades de dramatización					
24	Realiza el saludo a Jesús, María y José en el contexto de las actividades					

ANEXO 6: BASE DE DATOS

	D1V1	D2V1	D3V1	V1	V1A	D1A	D2A	D3A	D1V2	D2V2	D3V2	V2	D1V2A	D2V2A	D3V2A	V2A
1	37	26	29	92	89 - 93	35 - 37	24 - 26	29 - 30	36	29	28	93	36 - 37	29 - 30	28 - 29	93
2	38	28	27	93	94 - 97	38 - 40	27 - 28	27 - 28	36	29	28	93	36 - 37	29 - 30	28 - 29	93
3	36	29	27	92	89 - 93	35 - 37	29 - 30	27 - 28	36	29	27	92	36 - 37	29 - 30	26 - 27	90
4	38	26	25	89	89 - 93	38 - 40	24 - 26	24 - 26	36	29	28	93	36 - 37	29 - 30	28 - 29	93
5	36	27	27	90	89 - 93	35 - 37	27 - 28	27 - 28	36	27	26	89	36 - 37	27 - 28	26 - 27	86
6	35	28	28	91	89 - 93	35 - 37	27 - 28	27 - 28	35	29	28	92	34 - 35	29 - 30	28 - 29	90
7	35	29	25	89	89 - 93	35 - 37	29 - 30	24 - 26	36	30	28	94	36 - 37	29 - 30	28 - 29	93
8	38	28	26	92	89 - 93	38 - 40	27 - 28	24 - 26	36	26	27	89	36 - 37	24 - 26	26 - 27	86
9	35	26	26	87	84 - 88	35 - 37	24 - 26	24 - 26	34	27	29	90	34 - 35	27 - 28	28 - 29	90
10	38	27	28	93	94 - 97	38 - 40	27 - 28	27 - 28	37	27	28	92	36 - 37	27 - 28	28 - 29	90
11	36	27	26	89	89 - 93	35 - 37	27 - 28	24 - 26	35	28	29	92	34 - 35	27 - 28	28 - 29	90
12	36	27	26	89	89 - 93	35 - 37	27 - 28	24 - 26	36	28	26	90	36 - 37	27 - 28	26 - 27	90
13	36	27	29	92	89 - 93	35 - 37	27 - 28	29 - 30	37	27	27	91	36 - 37	27 - 28	26 - 27	90
14	37	30	30	97	94 - 97	35 - 37	29 - 30	29 - 30	38	28	28	94	38 - 39	27 - 28	28 - 29	93
15	37	27	27	91	89 - 93	35 - 37	27 - 28	27 - 28	37	27	28	92	36 - 37	27 - 28	28 - 29	90
16	38	27	28	93	94 - 97	38 - 40	27 - 28	27 - 28	37	29	29	95	36 - 37	29 - 30	28 - 29	93

ANEXO 7: MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA						
TÍTULO: Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia democrática en niños de inicial de una Institución Educativa de Chíncha 2024						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática en niños de inicial de una Institución Educativa de Chíncha 2024?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Analizar la influencia de las estrategias lúdicas en la convivencia democrática en niños de inicial de una Institución Educativa de Chíncha 2024</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la convivencia democrática en niños de inicial de una Institución Educativa de Chíncha 2024</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Estrategias Lúdicas Las estrategias lúdicas son actividades de movimiento corporal que realizan los niños y niñas de manera consiente, a través de las cuales liberan voluntariamente el impulso vital. dice que estas habilidades son impulsos humanos o vitalidad, expresada por las actividades colectivas de los grupos (Lozano 2019).</p>			
<p>Problemas Específicos</p> <p>1. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión inclusión?</p> <p>2. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión equidad?</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>1. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática en su dimensión inclusión</p> <p>2. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática en su dimensión equidad</p>	<p>Hipótesis específicas:</p> <p>1. Las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión inclusión</p> <p>2. Las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión equidad</p>	<p>Dimensiones VI</p>	<p>Indicadores</p>	<p>Ítems</p>	<p>Niveles o rangos</p>
			<p>Imaginación</p>	<p>Da ideas para realizar el juego en grupo</p>	<p>Ítems 1 - 5</p>	<p>Nunca (1) Casi Nunca (2) A veces (3) Casi Siempre (4) Siempre (5)</p>
				<p>Incluye en sus juegos a sus compañeros.</p>	<p>Ítems: 6 - 10</p>	
			<p>Expresión</p>	<p>Recibe aplausos y cariño por el esfuerzo y logro alcanzado.</p>	<p>Ítems:11 - 13</p>	
				<p>Participa con agrado en la organización de los grupos.</p>	<p>Ítems:14 - 17</p>	
			<p>Desarrollo</p>	<p>Participa en juegos colectivos respetando normas.</p>	<p>Ítems: 18 - 21</p>	
				<p>Participa respetando las opiniones de los demás</p>	<p>Ítems: 22 - 24</p>	
			<p>Variable 2:</p> <p>Convivencia democrática La convivencia es el saber vivir con los demás respetando los derechos tanto propios como el de los otros. Donde se comparta de manera pacífica y armoniosa. (Carozo 2021).</p>			

<p>3. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión participación y manejo de conflictos?</p> <p>4. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión axiológica?</p>	<p>3. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática en su dimensión participación y manejo de conflictos</p> <p>4. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática en su dimensión axiológica</p>	<p>3. Las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión participación y manejo de conflictos</p> <p>4. Las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión axiológica.</p>	<p>Dimensiones</p> <p>Inclusión</p> <p>Equidad</p> <p>Participación y manejo de conflictos</p> <p>Axiológica</p>	<p>Indicadores</p> <p>Respeto a las características individuales.</p> <p>Sentido de pertenencia y comunidad.</p> <p>Reconocimiento al esfuerzo y progreso en los logros.</p> <p>Estrategias colaborativas, para el aprendizaje.</p> <p>Utiliza la escucha activa y el diálogo en el manejo de conflictos.</p> <p>Analiza alternativas de solución.</p> <p>Valores Franciscanos</p> <p>Identidad Católica</p>	<p>Ítems</p> <p>Ítems: 1 - 3</p> <p>Ítems: 4 - 7</p> <p>Ítems: 8 - 11</p> <p>Ítems: 12 - 14</p> <p>Ítems: 15 - 17</p> <p>Ítems: 18 - 20</p> <p>Ítems: 21 - 22</p> <p>Ítems: 23 - 24</p>	<p>Niveles o rangos</p> <p>Nunca (1)</p> <p>Casi Nunca (2)</p> <p>A veces (3)</p> <p>Casi Siempre (4)</p> <p>Siempre (5))</p>
<p>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p>	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p>	<p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p>	<p>ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL</p>			
<p>Paradigma: Positivista</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicado</p> <p>Nivel/Alcance: Explicativo</p> <p>Método: Experimental</p> <p>Diseño: Cuasi experimental.</p>	<p>Población: 40 niños</p> <p>Tipo de muestreo: no probabilístico</p> <p>Tamaño de muestra: Muestra no probabilística está conformado por 16 niños y niñas de 5 años que forman parte del grupo experimental.</p>	<p>Variable I:</p> <p>Dramatización:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Guía de observación</p> <p>Variable 2:</p> <p>Interacción con los demás</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Guía de observación</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Tablas y figuras - Frecuencias y porcentajes.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Para el análisis de la significatividad de los resultados a través de estadísticos no paramétricos – paramétricos.</p>			

ANEXO 8: PLAN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de Chincha

¡Institución acreditada, líder a nivel nacional!

“Camino a la Santidad de la mano de los fundadores FIC”



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA.

ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA

“SAN FRANCISCO DE ASÍS” DE CHINCHA

PLAN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN INVESTIGACIÓN 2024

PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

Chincha - Ica - Perú

2024



PRESENTACIÓN

La escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de Chincha, promueve la formación integral, en la Formación Inicial Docente, inspirada en principios éticos y valores católicos basada en la pedagogía franciscana – mariana, que forma a estudiantes en diferentes carreras pedagógicas, contribuyendo a la formación del futuro profesional, en ser un docente de calidad para la región y el país.

De acuerdo con la política de trabajo institucional de seguimiento y monitoreo, de los trabajos de investigación 2024; se plantea ejecutar un plan de intervención en actividades de aprendizaje en investigación con la finalidad de fortalecer las debilidades identificadas en las diferentes instituciones educativas de la provincia, relacionadas con sus variables de investigación.

Por esta razón se propone desarrollar progresivamente el presente plan de intervención, concerniente al programa de estudio de Educación Inicial, que abarca el desarrollo de actividades que se concretizaran mediante actividades de aprendizaje para fortalecer el dominio de las variables de investigación.

PLAN DE INTERVENCIÓN EN INVESTIGACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución	: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de Chincha
1.2 Provincia	: Chincha
1.3 Lugar	: Avenida América N° 209
1.4 Nivel	: Superior
1.5 Directora General	: Hna. Ángela Montoya Vargas.
1.6 Jefe de Unidad Académica	: Lic. Silvia Victoria Barrios Valenzuela.
1.7 Investigador	: Vianela Sessarego
1.8 Población Beneficiada	: 16 niños y niñas de la I.E
1.9 Duración	: Del lunes 04 noviembre al 27 de diciembre del 2024 (01 sesión - Viernes de 10:30 pm a 12:00 pm)

II. POLÍTICA INSTITUCIONAL

La EESPP “San Francisco de Asís” de Chincha, líder a nivel nacional, forma profesionales, comprometido a brindar una educación de calidad bajo los principios axiológicos desde la pedagogía franciscana-mariana, con capacidad investigadora, ecológica, que contribuye a la solución de problemas inherentes de la sociedad; propiciando de manera eficaz la mejora continua de sus procesos académicos, con el propósito de satisfacer las necesidades y expectativas en la formación integral de nuestros estudiantes, asegurando su inserción laboral.

III. JUSTIFICACION:

Como parte del proceso de elaboración y desarrollo de los trabajos de investigación en el programa de estudio de Educación inicial, se programarán 08 sesiones de intervención en investigación las mismas que estarán orientadas al fortalecimiento y dominio progresivo de las variables en investigación, proponiéndose como acción de mejora inmediata programar a través de un PLAN DE INTERVENCIÓN, extracurricular que alivie y fortalezca las capacidades para alcanzar el logro de resultados esperados en la investigación titulada **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA EN NIÑOS DE INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHINCHA 2024**

Así mismo los investigadores, cuentan con la predisposición de asistir a las sesiones programadas con la finalidad de garantizar la eficiencia del trabajo de campo en las I.EE asociadas, en referencia a intervenciones oportunas en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en el nivel inicial.

Asimismo, se contempla un enfoque por competencias que supone el desarrollo de habilidades y actitudes, **virtudes enmarcados en la en la axiología y pedagogía franciscana** que posibiliten adaptarse a diversos entornos, resolver situaciones diversas que encontrarán en los diversos espacios educativos y de su vida cotidiana.



IV. OBJETIVO:

4.1. GENERAL:

Analizar la influencia de las estrategias lúdicas en la convivencia democrática en niños de inicial de una Institución Educativa de Chíncha 2024

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión inclusión
- Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión equidad
- Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática su dimensión participación y manejo de conflictos
- Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la convivencia democrática en su dimensión axiológica

V. METAS:

5.1 Descriptiva y cuantificable:

N°	DESCRIPCIÓN
R1	El 85% de niños y niñas mejora el desarrollo de la dimensión inclusión
R2	El 90% de niños y niñas mejora el desarrollo de la dimensión equidad
R3	El 85% de niños y niñas mejora el desarrollo de la dimensión manejo de conflictos
R4	El 90% de niños y niñas mejora el desarrollo de la dimensión axiológica

5.2 METAS DE ATENCIÓN:

- 16 niños y niñas del grupo experimental
- 01 docentes de Educación Inicial

5.3 METODOLOGÍA:

- Lluvia de ideas, trabajo en equipo, taller, exposición, descubrimiento guiado

VI. DE LA ORGANIZACIÓN Y EJECUCIÓN

6.1. RESPONSABLE:

- Vianela Sessarego Díaz

VII. DESCRIPCIÓN:

7.1. Días y fechas de actividades de aprendizaje en investigación:

- Viernes 08 noviembre Aplicación del pre test – Observación convivencia democrática
- Viernes 15 noviembre. “Asumiendo roles”
- Viernes 22 noviembre. “Asumiendo un personaje”
- Viernes 29 noviembre. “Dramatización con gestos”
- Viernes 06 diciembre. “Jugando con las mímicas”
- Viernes 13 diciembre. “Representamos un personaje”

- Viernes 20 diciembre. “Jugamos a disfrazarnos”
- Viernes 27 noviembre Aplicación del pos test – Observación de salida convivencia democrática– Guía de observación estrategias lúdicas

7.2. Lugar:

Aula de la I.E

7.3. Horario:

10:30 am a 12:00 am (sólo los martes)

7.4. Costo:

Las actividades de aprendizaje teórico y práctico son gratuitas para estudiantes y docentes del programa de estudio.



VIII. PLANIFICACION ESTRATEGICA DE ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD	TAREAS Y/O ACCIONES	METAS	UNIDAD DE MEDICION	Noviembre				Diciembre			
				08	15	22	29	06	13	20	27
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del pre test – Evaluación diagnóstica convivencia democrática 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación para el desarrollo adecuado de la guía de observación • Revisión y sistematización de los resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100% de niños y niñas participan en la aplicabilidad de la guía de observación 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los niños y docentes. • Instrumento de evaluación (guía de observación) • Registro de fotografías. • Sistematización de la sesión 	X							
<ul style="list-style-type: none"> • Jugando nos conocemos 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación adecuada para el desarrollo del taller • Organización y distribución de materiales de trabajo. • Ejecución del taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100% de niños y niñas reconocen a sus compañeros a través de juegos individuales y colectivos 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los niños y niñas. • Instrumento de evaluación guía de observación • Registro de fotografías. 		X						
<ul style="list-style-type: none"> • Jugando a la familia 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación adecuada para el desarrollo del taller • Organización y distribución de materiales de trabajo. • Ejecución del taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100% de niños y niñas desarrolla la capacidad de integración y afectividad por medio de juegos familiares 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los niños y niñas. • Instrumento de evaluación guía de observación • Registro de fotografías 			X					
<ul style="list-style-type: none"> • Jugando con el globo 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación adecuada para el desarrollo del taller • Organización y distribución de materiales de trabajo. • Ejecución del taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100% de niños y niñas realiza con eficiencia su capacidad de integración 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los niños y niñas. • Instrumento de evaluación guía de observación 				X				

			<ul style="list-style-type: none"> • Registro de fotografías 								
<ul style="list-style-type: none"> • Me expreso jugando 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación adecuada para el desarrollo del taller • Organización y distribución de materiales de trabajo. • Ejecución del taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100% de niños y niñas realiza juegos dinámicos llevando a cabo variadas situaciones expresivas 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los niños y niñas. • Instrumento de evaluación guía de observación • Registro de fotografías 					X			
<ul style="list-style-type: none"> • Juntos hacemos la fuerza 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación adecuada para el desarrollo del taller • Organización y distribución de materiales de trabajo. • Ejecución del taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100% de niños y niñas promueve la participación activa por medio de juegos colectivos 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los niños y niñas. • Instrumento de evaluación guía de observación • Registro de fotografías 						X		
<ul style="list-style-type: none"> • El castillo mágico 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación adecuada para el desarrollo del taller • Organización y distribución de materiales de trabajo. • Ejecución del taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100% de niños y niñas juega de manera responsable por medio del castillo mágico 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los niños y niñas. • Instrumento de evaluación guía de observación • Registro de fotografías 							X	
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del pos test – examen de salida relaciones interpersonales 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de la guía de observación • Orientación para el desarrollo adecuado de la guía de observación • Revisión y sistematización de los resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 85% de niños y niñas mejoran su convivencia democrática en las diferentes dimensiones establecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los niños y niñas. • Instrumento de evaluación guía de observación • Registro de fotografías • Sistematización del desarrollo del taller. • informe 								X

IX. PRESUPUESTO:

PRESUPUESTO				
RECURSOS	CANTIDAD	PRECIO	SUBTOTAL	TOTAL
BIENES				
Materiales de juegos motrices	Según necesidad		S/. 250.00	S/.280.00
copias	Según necesidad		S/. 20.00	
Papelotes, plumones	Según necesidad		S/. 10.00	
SERVICIOS:				
Equipo de sonido	1			S/. 150.00
Mantenimiento infraestructura	Según necesidad			
Equipo multimedia	Según necesidad			
Gastos generales (electricidad, agua, teléfono, internet).	Según necesidad			
TOTAL GENERAL				S/. 430.00

FUENTES DE FINANCIAMIENTO

- El presente plan de intervención estará autofinanciado por el investigador.

X. POTENCIAL Y RECURSOS:

- Potencial humano 16 niños y niñas de la I.E
- Estudiante del programa de estudio de educación inicial de la EESPP” SFA”

XI. EVALUACION: considerar en este aspecto las técnicas e instrumentos que se aplicarán para evaluar las acciones realizadas por medio de la guía de observación, encuesta, fotografías.

XII.MECANISMOS DE CONTROL:

ANTES	DURANTE	DESPUES
<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración y presentación del plan de intervención - Coordinación con la dirección de la I.E para los ambientes y materiales de taller. - Coordinación con el jefe de unidad académica. - Planificación de la ruta metodológica de los talleres. - Elaborar los instrumentos para evaluar el taller. - Coordinación con la dirección general. 	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de Asistencia al taller. - Evidenciar el desarrollo del taller. - Sistematización diaria del desarrollo del taller. - Instrumentos aplicados de valoración del taller. - Reuniones de coordinación en el proceso, acciones de mejora. - Control de seguimiento a las rutas del taller. 	<ul style="list-style-type: none"> -Presentación de informe final con logros, dificultades y sugerencias. - Análisis de resultados.

Chincha Alta, octubre del 2024

ANEXO 9: SESIONES DE INTERVENCIÓN



“Jugando nos conocemos”

I. DATOS INFORMATIVOS





- 1.1.- I.E.P : ABRAHAM LINCOLN COLLEGE.
- 1.2.-AULA : 5 AÑOS
- 1.3.-DIRECTORA : JAQUELINE JUNCO QUIJANDRIA.
- 1.4.- DOCENTE : ROSA VIANELLA SESSAREGO DIAZ.

II. PROPOSITO Y APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION
COMUNICACION	<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza, el movimiento o el teatro, la música los títeres, etc.	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas a través de juegos se conocen • Brindar oportunidades de juegos individuales y grupales.

III. PREPARACIÓN DEL TALLER.

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE TALLER?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTE TALLER?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionamos materiales y vestimentas para este taller. • Espacios adecuados para moverse libremente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sombrero mágico – paletas con nombres. • Paletas con los acuerdos – música.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>INICIO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra invita a los niños y niñas a entonar la canción (hola hola como están) luego realizan la asamblea, dialogan sobre la actividad del día, la maestra entrega solapines con sus nombres y entonan la canción (hoy a venido y el nombre de cada niño.....) luego presenta el tema “Jugando nos conocemos”, y el propósito del día de hoy es, Qué los niños y niñas de manera autónoma a través de juegos se conozcan. Recordamos las normas de convivencia para mantener un buen ambiente armonioso entre todos los niños y las niñas. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> Inicio mi taller disfrazándome de mago con un sombrero mágico digo soy alejo saco palomas saco conejos todo de esta chistera eso no lo hace cualquiera ¿Quién soy?, luego los niños dan sus respuestas. Luego con el sombrero en la mano entono la canción Qué será, que será lo que tengo acá. ¿Qué creen que hay en el sombrero mágico? ¿para qué nos servirá? Los niños darán sus respuestas Presento paletas con nombres, Los niños exploraran el material y van reconociendo sus nombres luego la docente preguntará ¿Creen ustedes que podemos jugar con las paletas? ¿De qué manera creen que lo podemos hacer? Escuchamos con atención sus respuestas. La docente empieza a jugar, Luego la maestra le tapa los ojos a un niño y empiezan a jugar a la gallinita ciega, cuando a trapa a un amigo lo demás dan pista de cómo es para adivinar, así van jugando y se divierten todo se sientan en el piso formando una redondela y van jugando presentándose con rimas empiezo y digo yo me llamo rosa y soy muy hermosa. 	<ul style="list-style-type: none"> CARTEL DEL TITULO. PARLANTE CARTEL DE LAS NORMAS    

CIERRE	<p>CIERRE DE LA ACTIVIDAD</p> <p>AL finalizar la actividad, reflexionamos a partir de preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas expresan como se sintieron con el desarrollo del taller. • ¿Qué les pareció los juegos? • ¿Crees que fue fácil o difícil realizarlo? ¿Por qué? • ¿Qué aprendizajes debo reforzar en el otro taller 	
---------------	---	--

Evaluación del taller DIARIO DE CAMPO

Docente: Sessarego Diaz Rosa Vianella

Actividad:		“JUGANDO NOS CONOCEMOS”
Área:		COMUNICACION
Competencia/ capacidad:		<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.
Desempeño:		Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza, el movimiento o el teatro, la música los títeres , etc.
PROPOSITO		<ul style="list-style-type: none"> • Qué los niños y niñas de manera autónoma a través de juegos se conozcan.
Criterio:		Brindar oportunidades de juegos individuales y grupales.
N°	Estudiantes	Evidencias
1		
2		

INICIAL TALLER

“Jugando a la familia”

IV. DATOS INFORMATIVOS








- 1.1.- I.E.P : ABRAHAM LINCOLN COLLEGE.
 1.2.-AULA : 5 AÑOS
 1.3.-DIRECTORA : JAQUELINE JUNCO QUIJANDRIA.
 1.4.- DOCENTE : ROSA VIANELLA SESSAREGO DIAZ.


V. PROPOSITO Y APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION
COMUNICACION	<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza, el movimiento o el teatro, la música los títeres, etc.	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas recuerdan las acciones que realizan en familia y la emitan jugando en el aula.

VI. PREPARACIÓN DEL TALLER.

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE TALLER?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTE TALLER?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionamos materiales y vestimentas para este taller. • Espacios adecuados para moverse libremente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de familia – rompecabezas de cartón. • Personajes de la familia – música.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>INICIO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra invita a los niños y niñas a entonar la canción (buenos días para todos) luego realizan la asamblea, dialogan sobre la actividad del día, la maestra a través de títeres entona la canción de la familia dedo. Y pregunta ¿De qué tratara el tema del día de hoy ?, Los niños expresan sus respuestas. • La maestra presenta el tema “Jugando a la familia”, y el propósito del día de hoy es, Qué los niños y niñas recuerdan las acciones que realizan en familia y la emitan jugando en el aula. • Recordamos las normas de convivencia para mantener un buen ambiente armonioso entre todos los niños y las niñas. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicio mi taller presentado diferentes sobres y pregunto ¿Qué será lo que tengo acá?, ¿Qué habrá dentro d ellos sobres?, luego los niños dan sus respuestas y empiezan a descubrir y armar lo que hay dentro de lo sobres. • Luego nos sentamos en semi circulo y empiezan a realizar acciones de lo que hacen en sus casas en familia, ¿Todos realizaran lo mismo en sus casas? ¿Para qué nos servirá la que realizamos en familia? Los niños darán sus respuestas • Les Presento una imagen grande de una casa para que los niños relaciones los miembros de su familia que viven en su casa. Los niños exploraran el material y van reconociendo los miembros de su familia ¿Creen ustedes que todas las familias son iguales? ¿Por qué? Escuchamos con atención sus respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> • CARTEL DEL TITULO. • PARLANTE • CARTELDE LAS NORMAS       

CIERRE	<p>CIERRE DE LA ACTIVIDAD</p> <p>AL finalizar la actividad, reflexionamos a partir de preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas expresan como se sintieron con el desarrollo del taller. • ¿Qué les pareció las actividades que realizaron? • ¿Crees otros juegos pueden realizar en familia? • ¿Qué aprendizajes debo reforzar en el otro taller? 	
---------------	---	---

Evaluación del taller DIARIO DE CAMPO

Docente: Sessarego Diaz Rosa Vianella

Actividad:	“JUGANDO A LA FAMILIA”	
Área:	COMUNICACION	
Competencia/ capacidad:	<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	
Desempeño:	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza, el movimiento o el teatro, la música los títeres, etc.	
PROPOSITO	Qué los niños y niñas recuerdan las acciones que realizan en familia y la emitan jugando en el aula.	
Criterio:	Los niños y niñas imitan acciones jugando a la familia.	
N°	Estudiantes	Evidencias
1		
2		
INTERPRETACIÓN EN RELACION AL DESEMPEÑO		

INICIAL TALLER

“Jugando con el globo”

VII. DATOS INFORMATIVOS






- 1.1.- I.E.P : ABRAHAM LINCOLN COLLEGE.
 1.2.-AULA : 5 AÑOS
 1.3.-DIRECTORA : JAQUELINE JUNCO QUIJANDRIA.
 1.4.- DOCENTE : ROSA VIANELLA SESSAREGO DIAZ.


VIII. PROPOSITO Y APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básica como -.</p> <p>Correr, saltar, trepar, rodar, desplazarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y el tiempo, la suficiencia y los objetos en estas acciones muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas juegan entre amigos con los globos y cuentan cómo se sintieron.

IX. PREPARACIÓN DEL TALLER.

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE TALLER?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTE TALLER?
<ul style="list-style-type: none"> Seleccionamos materiales y vestimentas para este taller. Espacios adecuados para moverse libremente. 	<ul style="list-style-type: none"> Globos. Música.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>INICIO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra invita a los niños y niñas a entonar la canción (es la hora es la hora de jugar) luego realizan la asamblea, dialogan sobre la actividad del día, la maestra de su mandil saca unos globos, y pregunta ¿Qué podemos hacer con los globo ?¿De qué tratara el tema del día de hoy ?, Los niños expresan sus respuestas. • La maestra presenta el tema “Jugando con el globo”, y el propósito del día de hoy es, Qué los niños y niñas juegan entre amigos con los globos y cuentan cómo se sintieron. Recordamos las normas de convivencia para mantener un buen ambiente armonioso entre todos los niños y las niñas. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicio mi taller creando un ambiente de entusiasmo y alegría. • Luego invito a mis niños a pararse de sus asientos y establecemos acuerdos para crear un clima de amor, luego le digo a mis niños vamos a descubrir que juegos podemos crear con los globos los niños dan sus respuestas. • Luego nos juntamos y vamos avanzando con el globo en la pancita como el cien pies. Y les pregunto ¿Qué tipo de juego es? ¿Qué otros juegos podemos hacer? • Con los niños realizamos a otro juego del globo que no cae al piso. • Al final se echan sobre sus pisos, realojándose, cierran sus ojos y respiran profundamente al rito de una música. • Los niños y niñas dibujan lo que realizaron. 	<ul style="list-style-type: none"> • CARTEL DEL TITULO. • PARLANTE • CARTELDE LAS NORMAS     

CIERRE	<p>CIERRE DE LA ACTIVIDAD</p> <p>AL finalizar la actividad, reflexionamos a partir de preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas expresan como se sintieron con el desarrollo del taller. • ¿Qué les pareció los juegos que realizaron? • ¿Crees otros juegos pueden realizar con el globo? • ¿Qué dificultades tuvo en el taller? 	
---------------	--	---

Evaluación del taller DIARIO DE CAMPO

Docente: Sessarego Diaz Rosa Vianella

Actividad:	“JUGANDO CON EL GLOBO”	
Área:	PSICOMOTRIZ	
Competencia/ capacidad:	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
Desempeño:	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básica como. Correr, saltar, trepar, rodar, desplazarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y el tiempo, la suficiencia y los objetos en estas acciones muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	
PROPOSITO	Qué los niños y niñas juegan entre amigos con los globos y cuentan cómo se sintieron.	
Criterio:	Los niños y niñas participan jugando y expresan como se sintieron.	
N°	Estudiantes	Evidencias
1		
2		

ANEXO 10. FOTOGRAFIAS



