

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en
estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505, Centro Poblado,
Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
Especialidad de Educación Inicial

Investigadoras: Bach. Maria Delia Salazar Julca

Bach. María Elsa Mendoza Soberon

Asesor: Dr. Herrera Vargas, José Wilder.

Lambayeque - Perú

2026

Estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I
N° 505, Centro Poblado, Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad
Educación Inicial



Maria Delia Salazar Julca.
Investigadora



María Elsa Mendoza Soberon.
Investigadora

APROBADO POR EL SIGUIENTE JURADO



Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
Presidente



Dra. Graciela Vera Carpio
Secretario



Dr. Juan Carlos Granados Barreto
Vocal



Dr. HERRERA VARGAS, José Wilder
Asesor



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 355-2026**

Siendo las 15:00 horas, del día lunes 27 de abril 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/fqk-xomx-pgj> por mandato de la Resolución N° 1354-2026-D-FACHSE de fecha 24 de abril de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0975-2025-D-FACHSE de fecha 07 de marzo de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. YVONNE DE FÁTIMA SEBASTIANI ELÍAS
Secretario(a)	: Dra. GRACIELA VERA CARPIO
Vocal	: M.Sc. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO
Asesor(a) Metodológico	: Dr. JOSÉ WILDER HERRERA VARGAS
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): ESTRATEGIA LÚDICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 505 DEL CENTRO POBLADO DE SALABAMBA, PROVINCIA DE CUTERVO, 2024 Presentada por SALAZAR JULCA MARIA DELIA Y MENDOZA SOBERON MARIA ELSA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 15 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regular**. Siendo las 16:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. YVONNE DE FÁTIMA SEBASTIANI ELÍAS
PRESIDENTE(A)

Dra. GRACIELA VERA CARPIO
SECRETARIO(A)

M.Sc. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, José Wilder Herrera Vargas; usuario revisor de la tesis titulada:

Estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505, Centro Poblado, Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024

Cuyos autores son, Maria Elsa, Mendoza Soberon identificada con documento de identidad 45460464; Maria Delia Salazar Julca, identificada con documento de identidad 45869379 declaro que la evaluación realizada por el Programa informático ha arrojado un porcentaje de similitud de 18 %, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecida en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 27 de junio del 2025



José Wilder Herrera Vargas

DNI: 16477775

Asesor

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

Estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I
N° 505, Centro Poblado, Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024

ORIGINALITY REPORT			
18%	18%	1%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	hdl.handle.net Internet Source		8%
2	repositorio.unprg.edu.pe Internet Source		6%
3	1library.co Internet Source		1%
4	dokumen.tips Internet Source		1%
5	Submitted to UPAEP: Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla Student Paper		<1%
6	Submitted to Universidad del Atlántico Medio Student Paper		<1%
7	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Student Paper		<1%



José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
Asesor

8 Submitted to National University College - Online <1 %
Student Paper

9 anyerilugo.blogspot.com <1 %
Internet Source

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 15 words



José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
Asesor

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



Digital Receipt

This receipt acknowledges that **Turnitin** received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: **Maria Delia Salazar Julca, Maria Elsa Mendoza Soberón**
Assignment title: **Quick Submit**
Submission title: **Estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en estu...**
File name: **Estrategia_lúdica_para_fortalecer_la_convivencia_escolar_en_e...**
File size: **662.36K**
Page count: **70**
Word count: **10,832**
Character count: **61,631**
Submission date: **24-Jun-2025 06:31PM (UTC-0700)**
Submission ID: **2705602750**



José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
Asesor

DEDICATORIA

Este trabajo esta dedicado a mis docentes de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

AGRADECIMIENTO

A mi familia y a todos los que me acompañaron en este proceso.

ÍNDICE

RESUMEN	14
ABSTRACT	15
INTRODUCCIÓN	16
CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO	19
Antecedentes.	19
Bases teóricas.....	21
Bases conceptuales	24
Definición y operacionalización de variables	24
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO.....	26
2.1. Diseño de contrastación de Hipótesis.....	26
Tipo y nivel de investigación	26
Procedimiento a seguir con la investigación.....	26
2.2. Población y muestra.....	26
2.4. Técnicas e instrumentos.....	27
2.5. Procedimiento para la recolección y procesamiento de los datos	27
CAPITULO III: RESULTADOS	28
3.1. Resultados de la Guía de Observación.....	28
3.2. Resultados de las entrevistas	32
Análisis de la Entrevistas.....	33
CAPITULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	34
CAPITULO V: PROPUESTA DE INTERVENCION.....	37
Figura 2: Presentación teórica de la propuesta	37
.....	38
5.1. Datos Informativos.....	35
5.2. Presentación.....	35
5.3. Fundamentación Teórica.....	35
5.4. Objetivos de la Propuesta.	38
5.5. Estructura de la Propuesta	38
5.5.1. Matriz de la Estructura de las Actividades	38
5.5.2. Matriz de Contenido	39
5.6. Desarrollo de los Talleres	40
5.7. Metodología	57
RECOMENDACIONES	59

BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA.	60
ANEXOS	62

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	28
<i>Nota: Guía de Observación aplicada a estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505 del Centro Poblado de Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024.</i>	28
Tabla 2	29
<i>Nota: Estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505 del Centro Poblado de Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024.</i>	29
Tabla 3	30
<i>Nota: Guía de Observación aplicada a estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505 del Centro Poblado de Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024.</i>	30
Tabla 4	31
<i>Nota: Guía de Observación aplicada a estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505 del Centro Poblado de Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024.</i>	31

INDICE DE FIGURAS

Figura 01: Operacionalización de variables.....	25
Figura 2: Presentación teórica de la propuesta	37
.....	38
Figura 3: Estructura de actividades	38
Figura 4: Matriz de contenido	39

RESUMEN

La convivencia escolar se define como el proceso de interacciones entre estudiantes que viven experiencias curriculares dentro de un escenario educativo; se fundamenta en un conjunto de convenciones, normas y rutinas que rigen los acontecimientos y episodios cotidianos, conformando un marco normativo, un proceso interconectado con dimensiones interpersonales y colectivas, enmarcado por políticas y prácticas institucionalizadas en una cultura escolar y local con historia propia. Las instituciones educativas enseñan a los jóvenes a vivir juntos, a desarrollar habilidades ciudadanas responsables y a practicar valores democráticos a lo largo de sus vidas. Nuestra investigación realizada surge debido a las deficiencias en la convivencia escolar que tienen los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505, Centro Poblado, Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024, la cual se pudo observar a través de nuestros resultados que los estudiantes presentan estas deficiencias en la convivencia escolar. Y esto se aprecia porque el estudiante nunca comparte materiales y juguetes durante las actividades lúdicas, así como nunca se muestra amable y respetuoso al dirigirse a sus compañeros. Nuestro estudio se realizó con el objetivo fue Desarrollar una estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505, Centro Poblado, Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024. La metodología del estudio es propositiva y descriptiva. La realización de trabajo de campo y métodos de recogida de datos a través de una guía de observación, la cual permitió conocer las deficiencias en la convivencia escolar. Se logró justificar el problema y confirmar la hipótesis y elaborado la propuesta.

Palabras Claves: Convivencia Escolar, Relaciones.

ABSTRACT

School coexistence is defined as the process of interactions between students who live curricular experiences within an educational setting; it is based on a set of conventions, norms, and routines that govern everyday events and episodes, forming a normative framework, a process interconnected with interpersonal and collective dimensions, framed by policies and practices institutionalized in a school and local culture with its own history. Educational institutions teach young people to live together, develop responsible citizenship skills, and practice democratic values throughout their lives. Our research was conducted due to deficiencies in school coexistence among 4-year-old students at I.E.I No. 505, Centro Poblado, Salabamba, Province of Cutervo, 2024, which we observed through our results that students exhibit these deficiencies in school coexistence. This can be seen because the student never shares materials and toys during play activities, nor is he ever kind and respectful when addressing his classmates. Our study was conducted with the objective of developing a recreational strategy to strengthen school coexistence among 4-year-old students at I.E.I No. 505, Centro Poblado, Salabamba, Province of Cutervo, 2024. The methodology of the study is propositional and descriptive. Fieldwork and data collection methods were carried out using an observation guide, which allowed us to identify deficiencies in school coexistence. We were able to justify the problem, confirm the hypothesis, and develop the proposal.

Keywords: School Coexistence, Relationships

INTRODUCCIÓN

La convivencia escolar debe construirse mediante principios de gestión democrática, como el consenso y la negociación. Según el Currículo Nacional, la convivencia escolar funciona como el principal organizador del ámbito personal-social. Este ámbito cuenta con dos organizadores, ambos denominados Construcción de identidad y Convivencia democrática. De acuerdo a los propósitos del área de Personal Social el DCN 2009 (MED, 2008, p. 2006), resalta la necesidad de desarrollar actitudes de respeto y cumplimiento de las normas de convivencia, proponiendo desarrollar en los estudiantes habilidades sociales, actitudes y valores para contribuir a la construcción de una convivencia democrática en la escuela, en la familia y en la comunidad, mediante la práctica y vivencia de valores como el respeto a las diferencias personales y culturales, la solidaridad y ayuda mutua, el diálogo, y la superación de actitudes discriminatorias de raza, sexo, religión, entre otras, que lo capacitan para enfrentar y solucionar democráticamente los conflictos que surgen en la vida cotidiana. Desde esta perspectiva, la Convivencia Escolar se relaciona integralmente con uno de los temas clave de la pedagogía: el aprendizaje, que es el proceso mediante el cual un sujeto adquiere o desarrolla una nueva conciencia y conocimiento que le proporciona nuevos significados. El aprendizaje y la convivencia están inextricablemente unidos. Esto implica que ambos están inextricablemente unidos: cada uno es condición necesaria (pero no suficiente) para que el otro se dé. Para entender mejor esto, pensemos en algunas escenas escolares: una clase en la que el profesor transmite conocimientos desactualizados, o abunda en detalles, o se va por la tangente, o utiliza una metodología inadecuada (o todas estas juntas), y además explica los experimentos, no los hace, “lee y dicta” apuntes y/o “da lecciones de frente”, generando desinterés, apatía, apatía que generalmente termina en indisciplina, primero pasiva pero luego se vuelve muy activa. Estas actitudes impiden, si no se oponen activamente, a la adquisición de conocimientos. Siguiendo con ejemplos, existen

diversos tipos de clases en las que los estudiantes participan en actividades ajenas al curso. Esta hiperactividad, causada por la apatía del alumnado y exacerbada por la falta de autoridad del profesor, crea un ambiente de incertidumbre y desorden, obstaculizando el proceso de enseñanza-aprendizaje. En ambas circunstancias, además de no apropiarse del contenido curricular, la conexión profesor-alumno se ve significativamente alterada y los vínculos relacionados con la tarea no se consolidan. Esto tiene un grave impacto en la convivencia, debilitándola gravemente. Es decir, el proceso de enseñanza-aprendizaje es limitado y, en muchos casos, inexistente, tanto en cuanto al material curricular como a las características relacionales, ya que estos aspectos se aprenden y comprenden experiencialmente a través del trabajo. Con base en lo anterior, inferimos que los procesos de instrucción y la convivencia escolar están inexorablemente relacionados. En consecuencia, la convivencia escolar es significativa en términos de funcionalidad y contribución al desarrollo integral de los niños. Cabe destacar que, cuando hablamos de convivencia escolar, no nos referimos solo a la convivencia entre estudiantes; también incluimos escuchar, hablar, expresar pensamientos e ideas con sus compañeros. En la I.E.I N° 505, Centro Poblado, Salabamba, Provincia de Cutervo, se ha observado que los alumnos de 4 años tienen muchas dificultades para la convivencia escolar, ya que nunca comparte materiales y juguetes durante las actividades lúdicas. Además, nunca se muestra amable y respetuoso al dirigirse a sus compañeros, tienen dificultades cuando intenta resolver problemas con sus compañeros sin recurrir a conductas agresivas. De aquí se desprenden nuestros datos, que nos muestran que el estudiante no tiene una adecuada convivencia escolar al momento de relacionarse con sus compañeros. Dada y expuesta la problemática, formulamos nuestra pregunta: ¿Cómo una estrategia lúdica ayudará a fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505, Centro Poblado, Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024?, así como la hipótesis: Si se desarrolla una Estrategia lúdica

entonces se fortalecerá la convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505, Centro Poblado, Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024, de la misma manera se formulamos nuestro objetivo general, Desarrollar una estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505, Centro Poblado, Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024. Cuyos objetivos específicos fueron: 1. Diagnosticar la convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505, Centro Poblado, Salabamba. 2. Fundamentar teóricamente el problema. Y como tercer objetivo específico fue, Proponer la elaboración de una estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar. Hemos dividido nuestra investigación en cinco capítulos: el marco teórico se presenta en el Capítulo I, la metodología se examina en el Capítulo II, los resultados se muestran en el Capítulo III, en el capítulo IV la discusión de resultados. En el capítulo V la propuesta de solución, y por ultimo las conclusiones y recomendaciones, se incluyen las referencias y anexos.

CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO

Presentamos la fundamentación teórica de nuestra investigación, así como el contexto nacional e internacional. Y nuestro abecedario conceptual.

Antecedentes.

(Ramirez, 2020), Con una muestra de 22 estudiantes a quienes se les aplicó un pretest y un posttest, la investigación se realizó mediante un enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño experimental de tipo preexperimental. Fue de carácter longitudinal, utilizando como técnica la observación y como instrumento una lista de cotejo. Los hallazgos del estudio indicaron que la aplicación de estrategias lúdicas tiene efectos positivos para el mejoramiento de la convivencia escolar en el aula, en niños de cinco años, Ancón, 2019; por lo que se rechazó la hipótesis nula.

(Cubas & Sanchez, 2023), La investigación plantea un problema ¿De qué manera un currículo que involucra juegos tradicionales mejora la convivencia escolar entre los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 115, Huarango, San Ignacio, 2021? Su objetivo principal fue proponer un programa de juegos tradicionales para ayudar a los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 115, Huarango, San Ignacio, 2021, a tener una mejor convivencia escolar. La hipótesis del programa es que si se propone un programa de juegos tradicionales, entonces la convivencia escolar mejorará para los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 11, Huarango, San Ignacio. A partir del diagnóstico de convivencia en niños que brinda la investigación, en el que se describen los aspectos de tolerancia, solidaridad, disciplina, conversación y comunicación, se desarrolla un abordaje teórico para abordar la problemática identificada. Participaron en el estudio 26 niños de cinco años de edad, y los datos se recogieron mediante una ficha de observación. Luego de la tabulación, análisis y discusión, se llegó a la siguiente conclusión esencial:

La I.E. No. 115, tuvo un 34.6% de estudiantes de 5 años con un clima escolar regular, un 34.6% con un clima escolar malo y apenas un 23.1% con un clima escolar excelente.

(Castillo & Pereira, 2020), El público objetivo de este proyecto de intervención son los niños y niñas que cursan la etapa de transición del primer grado de educación primaria del Instituto Pedagógico Arco-Iris, ubicado en el municipio de Arjona Bolívar, con edades comprendidas entre los cinco y seis años. El desarrollo de habilidades cognitivas y afectivas necesarias para el trabajo pedagógico, donde se desarrollan habilidades y competencias mediante el establecimiento de ambientes de aprendizaje, relaciones interpersonales y actividades pedagógicas centradas en el juego, no es permitido por quienes demuestran una inadecuada convivencia en sus relaciones interpersonales.

Mediante técnicas lúdico-pedagógicas, esperamos ayudar a los niños a aprender a responder pacíficamente a conductas agresivas tanto dentro como fuera del aula. Esto les ayudará a desarrollar habilidades interpersonales positivas tanto en el aula como en la comunidad en general.

El aspecto cognitivo se activó a través de actividades lúdicas, la dedicación de la comunidad educativa, que reafirmó la aplicación de valores fundamentales, normas internas de convivencia y la promoción del uso de las TIC para que los niños lideren acciones hacia la convivencia social a través del trabajo en equipo, la estimulación del aprendizaje, la comprensión textual en etapas tempranas, el uso de herramientas para la aproximación a la solución de problemas sencillos y la construcción de su propio aprendizaje a su propio ritmo.

Bases teóricas

Enfoque de la Educación Emocional de Daniel Goleman

Se centra en la importancia de desarrollar competencias emocionales como una base para el bienestar personal y las relaciones saludables. Goleman identifica cinco competencias clave: conciencia emocional, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales. Según Goleman, estas competencias no solo son esenciales para el desarrollo individual, sino también para la construcción de relaciones positivas y una convivencia armoniosa en entornos escolares. (Goleman, 1996)

En el contexto de una estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 5 años, el enfoque de Goleman sugiere que es fundamental integrar actividades que promuevan el reconocimiento y la gestión de las emociones. Juegos y dinámicas lúdicas pueden ser diseñados para ayudar a los niños a identificar sus propias emociones y las de sus compañeros, lo que es esencial para desarrollar empatía. Por ejemplo, actividades que involucren dramatización o juegos de rol permiten a los niños ponerse en el lugar de otros, entendiendo sus sentimientos y perspectivas, lo que facilita la construcción de relaciones empáticas y respetuosas. (Goleman, La práctica de la inteligencia emocional, 1999)

Además, el enfoque de Goleman subraya la importancia de enseñar a los niños a regular sus emociones y comportamientos de manera positiva. A través de juegos que requieran tomar turnos, compartir y resolver conflictos de manera pacífica, los niños aprenden a manejar la frustración y a colaborar con otros. Estas experiencias lúdicas también fomentan la motivación intrínseca, ya que los niños aprenden que el esfuerzo y la perseverancia son recompensados con éxito en las actividades y relaciones positivas.

En conjunto, el enfoque de la Educación Emocional de Goleman respalda una estrategia lúdica que no solo fortalece la convivencia escolar, sino que también contribuye

al desarrollo integral de los niños, preparándolos para interactuar de manera efectiva y constructiva en sus entornos sociales.

Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky enfatiza que el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños son procesos profundamente influenciados por la interacción social y el entorno cultural. Según Vygotsky, los niños adquieren conocimientos y habilidades a través de la colaboración con otros, especialmente con aquellos que poseen más experiencia, como adultos o compañeros más avanzados. Este aprendizaje ocurre dentro de lo que Vygotsky denomina la "Zona de Desarrollo Próximo" (ZDP), el espacio entre lo que un niño puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con la guía y apoyo de otros. (Vygotsky, El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, 1978)

En el contexto de una estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 5 años, la teoría de Vygotsky sugiere que las actividades deben estar diseñadas para promover la interacción y la colaboración entre los niños. Juegos en grupo, actividades cooperativas y dinámicas de equipo permiten a los niños aprender a trabajar juntos, resolver conflictos y comunicarse efectivamente, todo dentro de su ZDP. A través de la interacción lúdica con sus pares, los estudiantes no solo desarrollan habilidades sociales, sino que también internalizan normas y valores de convivencia, como el respeto y la cooperación. (Vygotsky, Pensamiento y Lenguaje, 1995)

Además, los adultos juegan un rol crucial en esta estrategia, actuando como mediadores y facilitadores del aprendizaje. Al proporcionar andamiajes o apoyos temporales durante las actividades lúdicas, los docentes pueden guiar a los estudiantes a nuevas formas de interacción social y convivencia, asegurando que estas experiencias sean significativas y contribuyan a un desarrollo social saludable y positivo.

Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura

se centra en la idea de que el aprendizaje ocurre a través de la observación, la imitación y el modelado de comportamientos de otros. Según Bandura, los niños adquieren nuevas conductas y valores al observar a sus pares y adultos significativos, lo que es especialmente relevante en el contexto del desarrollo social y la convivencia escolar. Esta teoría también introduce el concepto de autorregulación, donde los niños aprenden a controlar su comportamiento basándose en las consecuencias observadas de sus acciones y las de los demás. (Bandura, Fundamentos sociales del pensamiento y la acción: Una teoría cognitiva social, 1986)

Al aplicar esta teoría en una estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 5 años, es fundamental diseñar actividades que promuevan el aprendizaje a través de la observación y la interacción social. Juegos cooperativos y actividades grupales son herramientas efectivas para enseñar valores como el respeto, la empatía y la cooperación. En estas actividades, los niños tienen la oportunidad de observar comportamientos positivos en sus compañeros y aprender de ellos, lo que fomenta un ambiente de convivencia armoniosa. (Bandura, Teoría del aprendizaje social, 1977).

Además, es crucial que los adultos (docentes y cuidadores) modelen comportamientos positivos, como la resolución pacífica de conflictos y la comunicación asertiva, ya que los niños tenderán a imitar estos comportamientos. Las actividades lúdicas deben estar diseñadas para permitir a los niños practicar habilidades sociales en un entorno seguro y controlado, donde puedan experimentar las consecuencias de sus acciones en un marco lúdico y sin riesgos. La teoría de Bandura también sugiere la importancia de la retroalimentación positiva, donde se refuerzan los comportamientos deseables, incentivando a los niños a repetirlos y contribuir a una convivencia escolar positiva.

Bases conceptuales

Actividades Lúdicas

Un programa de actividades es una serie organizada de eventos, tareas o juegos diseñados para alcanzar objetivos específicos, como el desarrollo de habilidades sociales, la reducción de comportamientos agresivos, o el fomento de la cooperación entre los participantes. Este programa incluye una secuencia de actividades planificadas con propósitos pedagógicos claros y se adapta a las necesidades y características de los niños de 5 años. Las actividades pueden incluir juegos de roles, cuentos interactivos, juegos cooperativos y ejercicios de empatía, proporcionando un ambiente lúdico y estructurado donde los niños pueden aprender y practicar comportamientos positivos y no agresivos. (Hohmann & Weikart, 2002)

Definición y operacionalización de variables.

VARIABLES	DEFINICION DE VARIABLES	DIMENSION	INDICADORES	INSTRUMENTO
V.I Estrategia lúdica	La estrategia lúdica viene a hacer las actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, entre otras herramientas que son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos	Diseño	- Diversidad de juegos - Adaptación de actividades - Integración de valores con convivencia	Entrevista
		Participación e interacción	-Nivel de involucramiento de estudiantes -Frecuencia de participación grupal -Nivel de cooperación	
		Evaluación	-Frecuencia de evaluación -Calidad de retroalimentación	

	dentro o fuera del aula.		-Uso de evaluación para ajustes	
V.D Convivencia escolar	Convivencia escolar sugiere que las actividades deben estar diseñadas para promover la interacción y la colaboración entre los niños. Juegos en grupo, actividades cooperativas y dinámicas de equipo que permitan a los niños aprender a trabajar juntos.	Interacción social	-Respeto -Trabajo en equipo -Participación en actividades -Expresión de emociones	Guía de observación
		Resolución de conflictos	-Capacidad de dialogo -Uso de estrategias -Tolerancia -Capacidad de pedir ayuda	
		Respeto a las normas	-Cumplimiento de reglas -Respeto hacia los espacios -Atención a instrucciones -Participación	
		Inclusión y empatía	-Integración -Demostración de empatía -Colaboración -Aceptación y respeto	

Figura 01: Operacionalización de variables

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Diseño de contrastación de Hipótesis.

Tipo y nivel de investigación

La investigación adopto el tipo de nivel descriptiva – propositiva; identificado el problema de estudio se adoptó un determinado grupo de estudio para poder describir sus propiedades sobre la problemática, y luego, generar una propuesta de solución.

Procedimiento a seguir con la investigación.

La investigación utilizó un enfoque cuantitativo. Sampieri (2014) indica que este enfoque emplea la utilización de recolección de datos (trabajo de campo) para poder probar hipótesis a través de la medición numérica y el análisis estadístico, a fin, de evaluar características y probar teorías, adoptando un diseño no experimental, es decir, no hubo intervención y modificaciones en las variables. (Creswell, 2013)

2.2. Población y muestra

Población. - La población se determina como toda colectividad o agrupación de seres o algún elemento que va ser fuente de información y que tienen como características en común sus propias particularidades.

La población en objeto de estudio está constituido por constituido por 13 estudiantes de cinco años de la I. E. I. N° 505, Centro Poblado, Salabamba, Provincia de Cutervo.

N= 13 estudiantes de 5 años.

Muestra. - En base a la muestra de investigación, según el criterio científico de Hernández et al. (2018) es todo subgrupo o grupo pequeño que es recolectado de

manera probabilística o no probabilística de la totalidad de seres antes referenciados, en ese sentido.

Se decidió que una muestra no probabilística sería aquella que incluyera lo siguiente, a discreción del investigador:

n = U = 13 Estudiantes de 5 años.

2.4. Técnicas e instrumentos

En la técnica de recopilación de datos se utilizaron dos enfoques: la recopilación de datos primarios mediante las técnicas de la guía de observación y la guía de entrevista, con un instrumento como el cuestionario utilizado, y la recopilación de datos secundarios mediante la revisión de documentos, registros públicos y archivos físicos o electrónicos. (Martinez, 2011)

2.5. Procedimiento para la recolección y procesamiento de los datos

Según Sampieri “La oportunidad para el investigador de confrontar el trabajo conceptual y de planificación con los hechos surge cuando se aplican los instrumentos de medición y se recogen los datos”; En este estudio se utilizó el procesamiento de datos de campo debidamente sistematizados mediante programas informáticos estadísticos una vez concluido el proceso de aplicación del cuestionario en la muestra de estudio.

CAPITULO III: RESULTADOS

Presentamos la justificación empírica del problema, vale decir los resultados obtenidos, los representados en tablas estadísticas.

3.1. Resultados de la Guía de Observación.

Análisis de la variable convivencia escolar

Esta variable abarca 4 dimensiones para la cual presentamos el procesamiento y análisis de las guías de observación la cual resulta las siguientes tablas estadísticas detalladas por dimensión.

Dimensión: Interacción Social

Tabla 1

N°	Indicadores	Siempre	A veces	Nunca	Total
1	Saluda y se despide de sus compañeros al llegar y al salir	3	2	8	13
2	Comparte materiales y juguetes durante las actividades lúdicas	2	0	11	13
3	Espera su turno en juegos y actividades grupales.	1	1	11	13
4	Colabora con otros en tareas o juegos en equipo	2	1	10	13
5	Se muestra amable y respetuoso al dirigirse a sus compañeros	2	2	9	13

Nota: Guía de Observación aplicada a estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505 del Centro Poblado de Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024.

Interpretación: Referente al área que tiene que ver con la dimensión Interacción Social. A propósito de 13 estudiantes. 8 nunca Saluda y se despide de sus compañeros al llegar y al salir. 3 siempre Saluda y se despide de sus compañeros al llegar y al salir. A propósito de 13 alumnos 11 nunca comparte materiales y juguetes durante las actividades lúdicas. A propósito de 13 estudiantes. 11 nunca espera su turno en juegos y actividades grupales. A propósito de 13. 10 nunca colabora con otros en tareas o juegos en equipo. 2 siempre colabora con otros en tareas o juegos en equipo. A propósito de 13 estudiantes. 9 nunca Se muestra amable y respetuoso al dirigirse a sus compañeros.

Dimensión: Resolución de Conflictos

Tabla 2

N°	Indicadores	Siempre	A veces	Nunca	Total
1	Utiliza palabras en lugar de gestos o acciones para expresar su desacuerdo	1	2	10	13
2	Acepta ayuda de adultos o compañeros cuando surge un conflicto	1	1	11	13
3	Intenta resolver problemas con sus compañeros sin recurrir a conductas agresivas	1	2	10	13
4	Muestra disposición para disculparse si ha causado algún malestar	2	0	11	13
5	Acepta disculpas de otros compañeros y reanuda el juego sin rencor	2	2	9	13

Nota: Estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505 del Centro Poblado de Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024.

Interpretación: referente a la dimensión Resolución de Conflictos, de un total de 13 estudiantes. 10 nunca utiliza palabras en lugar de gestos o acciones para expresar su desacuerdo. A propósito de 13 estudiantes. 11 nunca acepta ayuda de adultos o compañeros cuando surge un conflicto. A propósito de 13 estudiantes. 10 nunca intenta resolver problemas con sus compañeros sin recurrir a conductas agresivas. A propósito de 13 estudiantes. 11 nunca muestra disposición para disculparse si ha causado algún malestar. A propósito de 13 estudiantes. 9 nunca Acepta disculpas de otros compañeros y reanuda el juego sin rencor.

Dimensión: Respeto a las Normas

Tabla 3

N°	Indicadores	Siempre	A veces	Nunca	Total
1	Sigue las reglas establecidas para cada juego o actividad.	2	2	9	13
2	Demuestra respeto por el turno de otros sin interrumpir	1	1	11	13
3	Se mantiene dentro del área destinada para la actividad sin distraer a otros.	2	0	11	13
4	Acepta las indicaciones de los docentes o adultos encargados de la actividad.	2	1	10	13
5	Conoce y recuerda las normas básicas de convivencia en el aula y en los juegos.	2	0	11	13

Nota: Guía de Observación aplicada a *estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505 del Centro Poblado de Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024.*

Interpretación: De acuerdo a la dimensión Respeto a las Normas. A propósito de 13 estudiantes. 9 nunca sigue las reglas establecidas para cada juego o actividad. 2 a veces sigue las reglas establecidas para cada juego o actividad. A propósito de 13 estudiantes. 11

nunca demuestra respeto por el turno de otros sin interrumpir. A propósito de 13 estudiantes. 11 nunca se mantiene dentro del área destinada para la actividad sin distraer a otros. A propósito de 13 alumnos 10 nunca acepta las indicaciones de los docentes o adultos encargados de la actividad. 2 siempre acepta las indicaciones de los docentes o adultos encargados de la actividad. A propósito de 13 estudiantes. 11 nunca conoce y recuerda las normas básicas de convivencia en el aula y en los juegos.

Dimensión: Inclusión y Empatía

Tabla 4

N°	Indicadores	Siempre	A veces	Nunca	Total
1	Expresa preocupación o interés por el bienestar de sus compañeros.	1	1	11	13
2	Ayuda a otros cuando necesitan apoyo en las actividades	2	1	10	13
3	Se muestra atento cuando algún compañero expresa una emoción (como tristeza o alegría)	2	2	9	13
4	Celebra los logros de otros, sin mostrar conductas competitivas	1	2	10	13
5	Consola a sus compañeros cuando percibe que están molestos o tristes	2	2	9	13

Nota: Guía de Observación aplicada a estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505 del Centro Poblado de Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024.

Interpretación: Referente a la dimensión Inclusión y Empatía. De un total de 13 estudiantes. 11 nunca expresa preocupación o interés por el bienestar de sus compañeros. A propósito de 13 estudiantes. 10 nunca ayuda a otros cuando necesitan apoyo en las actividades. A propósito de 13 estudiantes. 9 nunca se muestra atento cuando algún compañero expresa una emoción (como tristeza o alegría). A propósito de 13 estudiantes.

10 nunca celebra los logros de otros, sin mostrar conductas competitivas. A propósito de 13 estudiantes. 9 nunca consola a sus compañeros cuando percibe que están molestos o tristes.

3.2. Resultados de las entrevistas

Entrevistado N°1:

Entrevistadoras: María Delia Salazar Julca y María Elsa Mendoza Soberón.

Entrevistado: Delgado Fernández, Mary Luz.

Cargo del entrevistado: Directora y Profesora de Aula.

Fecha: 22 de noviembre 2024.

Lugar: Institución Educativa: N° 505, Centro Poblado, Salabamba, Provincia de Cutervo.

CÓDIGO “A”: Diagnosticar la Convivencia Escolar.

Como docente observa que el estudiante saluda y se despide de sus compañeros al llegar y al salir de su aula. Si lo observo que los mismos realizan esa convivencia escolar a través del uso del saludo, el estudiante comparte materiales y juguetes durante las actividades lúdicas, la mayoría de los estudiantes a veces comparten sus juguetes, observa si el estudiante colabora con sus compañeros en tareas o juegos en equipo, a veces en el momento del juego libre y al momento de la clase el estudiante si colabora prestando atención.

El estudiante se muestra amable y respetuoso al dirigirse a sus compañeros, a veces respeta y a veces no lo hace a pesar que la institución hay normas de convivencia, además de los consejos dados por los maestros.

Observa que el estudiante acepta ayuda de adultos o compañeros, es estudiante a veces pide ayuda solo cuando lo requiere o se acerca a mi persona y me cuenta lo que le sucede. Pero no tiene esa disposición para disculparse si ha causado algún malestar. A veces el estudiante acepta las indicaciones del docente, del mismo modo se concentra y presta su atención en el momento que le indicamos o dirigimos hacia ellos. El estudiante a veces is ayuda al compañero cuando los necesita, decir cuando hay estudiantes que no terminan las tareas los demás lo ayudan. El estudiante se muestra atento cuando algún compañero expresa su emoción, si ellos son muy atentos, y curiosos por la actitud o reacción que muestran algunos de los estudiantes.

Cree que es importante la elaboración de una propuesta de una estrategia lúdica en su institución educativa, va ser muy importante que se elabore esta propuesta porque fortalecer al niño en sus actividades lúdicas. Que es lo que debe contener esta estrategia lúdica debe contener los saberes previos y participación de los estudiantes. Y los beneficios que tendría la implementación de una estrategia lúdica, tendría un gran beneficio con el uso del material educativo, porque hoy en día es muy importante e innovador para el desenvolvimiento de los estudiantes.

Y son los padres docentes, estudiantes y padres de familia los que deben participar en la elaboración de la estrategia lúdica.

Análisis de la Entrevistas.

Según el análisis de la entrevista podemos observar de acuerdo a nuestros antecedentes de nuestro Marco Teórico tienen un porcentaje mínimo de similitud, con los entrevistados ya que los mismos manifiestan que los estudiantes tienen mucha dificultad para la Convivencia Escolar. (Fuente: entrevista: 1).

CAPITULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Para realizar un buen análisis de la discusión de resultados hemos comparado nuestros datos para conocer que nos revelan, donde la intención es plantear las relaciones que existan entre los antecedentes plasmados en nuestro marco teórico y los resultados finales. Es decir, conocer que significado tienen tales resultados, y así justificar nuestra variable dependiente que es el rendimiento académico, para conocer si es comparable o no con nuestros resultados, o si difieren, lo que nos permite tener una discusión fructífera de los resultados.

(Ramirez, 2020), Con una muestra de 22 estudiantes a quienes se les aplicó un pretest y un posttest, la investigación se realizó mediante un enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño experimental de tipo preexperimental. Fue de carácter longitudinal, utilizando como técnica la observación y como instrumento una lista de cotejo. Los hallazgos del estudio indicaron que la aplicación de estrategias lúdicas tiene efectos positivos para el mejoramiento de la convivencia escolar en el aula, en niños de cinco años, Ancón, 2019; por lo que se rechazó la hipótesis nula. Con lo que respecta a la dimensión que tiene ver Interacción Social a referencia de los 13 estudiantes. 8 nunca saluda y se despide de sus compañeros al llegar y al salir. 3 siempre Saluda y se despide de sus compañeros al llegar y al salir. Así mismo de 13 alumnos 11 nunca comparte materiales y juguetes durante las actividades lúdicas. También de 13 estudiantes. 11 nunca espera su turno en juegos y actividades grupales. Del mismo modo de 13. 10 nunca colabora con otros en tareas o juegos en equipo. 2 siempre colabora con otros en tareas o juegos en equipo. Y por último de 13 estudiantes. 9 nunca Se muestra amable y respetuoso al dirigirse a sus compañeros. según este antecedente existe una relación diferente ya que en su investigación utiliza la aplicación de estrategias lúdicas, la cual tuvo efectos positivos

para el mejoramiento de la convivencia escolar en el aula, en cambio nuestros resultados son divergentes con el estudio del autor ya que con nuestros resultados queda demostrado que el estudiante, nunca comparte materiales y juguetes durante las actividades lúdicas. Así como, nunca se muestra amable y respetuoso al dirigirse a sus compañeros.

(Cubas & Sanchez, 2023), La investigación plantea un problema ¿De qué manera un currículo que involucra juegos tradicionales mejora la convivencia escolar entre los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 115, Huarango, San Ignacio, 2021? Su objetivo principal fue proponer un programa de juegos tradicionales para ayudar a los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 115, Huarango, San Ignacio, 2021, a tener una mejor convivencia escolar. A partir del diagnóstico de convivencia en niños que brinda la investigación, en el que se describen los aspectos de tolerancia, solidaridad, disciplina, conversación y comunicación, se desarrolla un abordaje teórico para abordar la problemática identificada. Participaron en el estudio 26 niños de cinco años de edad, y los datos se recogieron mediante una ficha de observación. se llegó a la siguiente conclusión esencial: La I.E. No. 115, tuvo un 34.6% de estudiantes de 5 años con un clima escolar regular, un 34.6% con un clima escolar malo y apenas un 23.1% con un clima escolar excelente. De acuerdo a la dimensión Respeto a las Normas. A propósito de 13 estudiantes. 9 nunca sigue las reglas establecidas para cada juego o actividad. 2 a veces sigue las reglas establecidas para cada juego o actividad. Así como de 13 estudiantes. 11 nunca demuestra respeto por el turno de otros sin interrumpir. Del mismo modo de 13 estudiantes. 11 nunca se mantiene dentro del área destinada para la actividad sin distraer a otros. Así también de 13 alumnos 10 nunca acepta las indicaciones de los docentes o adultos encargados de la actividad. 2 siempre acepta las indicaciones de los docentes o adultos encargados de la actividad. Y por último de 13 estudiantes. 11 nunca conoce y recuerda las normas básicas de convivencia en el aula y en los juegos. según este antecedente existe una relación diferente ya que en su investigación proponía un programa de juegos

tradicionales para ayudar a los estudiantes, a mejora la convivencia escolar, en cambio nuestros resultados son diferentes con el estudio del autor ya que con nuestros resultados queda demostrado que el estudiante, nunca demuestra respeto por el turno de otros sin interrumpir, así como nunca conoce y recuerda las normas básicas de convivencia en el aula y en los juegos.

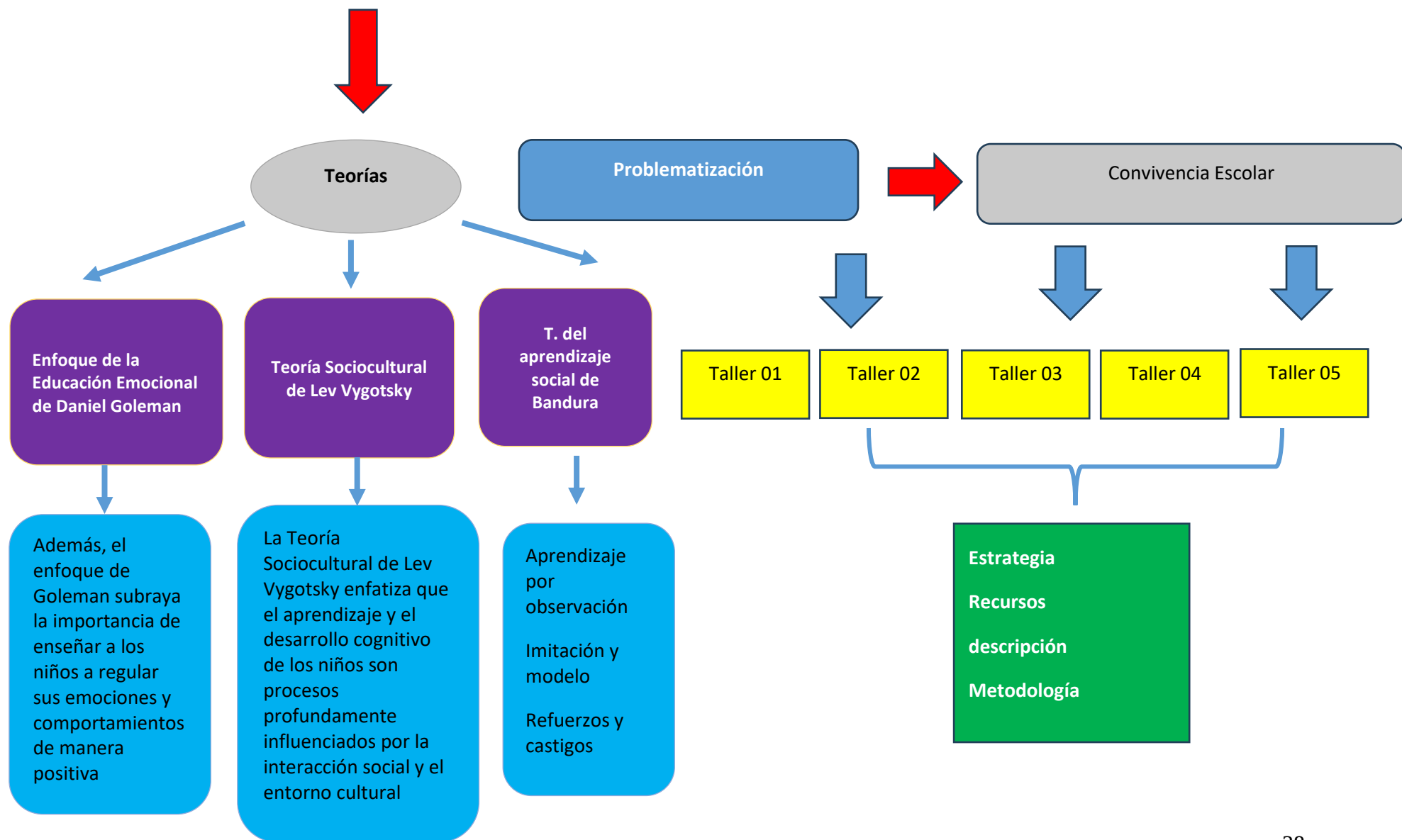
(Castillo & Pereira, 2020), El público objetivo de este proyecto de intervención son los niños y niñas que cursan la etapa de transición del primer grado de educación primaria del Instituto Pedagógico Arco-Iris, ubicado en el municipio de Arjona Bolívar, con edades comprendidas entre los cinco y seis años. El desarrollo de habilidades cognitivas y afectivas necesarias para el trabajo pedagógico, donde se desarrollan habilidades y competencias mediante el establecimiento de ambientes de aprendizaje, relaciones interpersonales y actividades pedagógicas centradas en el juego, no es permitido por quienes demuestran una inadecuada convivencia en sus relaciones interpersonales. El aspecto cognitivo se activó a través de actividades lúdicas, la dedicación de la comunidad educativa, que reafirmó la aplicación de valores fundamentales, normas internas de convivencia y la promoción del uso de las TIC para que los niños lideren acciones hacia la convivencia social a través del trabajo en equipo, la estimulación del aprendizaje, la comprensión textual en etapas tempranas, el uso de herramientas para la aproximación a la solución de problemas sencillos y la construcción de su propio aprendizaje a su propio ritmo. Referente a la dimensión Inclusión y Empatía. De un total de 13 estudiantes. 11 nunca expresa preocupación o interés por el bienestar de sus compañeros. Del mismo modo de 13 estudiantes. 10 nunca ayuda a otros cuando necesitan apoyo en las actividades. Como de 13 estudiantes. 9 nunca se muestra atento cuando algún compañero expresa una emoción (como tristeza o alegría). Así también de 13 estudiantes. 10 nunca celebra los logros de otros, sin mostrar conductas competitivas. Y por último de 13 estudiantes. 9

nunca consola a sus compañeros cuando percibe que están molestos o tristes. Según este antecedente con su estudio busco desarrollar habilidades y competencias mediante el establecimiento de ambientes de aprendizaje, relaciones interpersonales y actividades pedagógicas centradas en el juego. Lo que demuestran nuestros resultados que los estudiantes nunca ayuda a otros cuando necesitan apoyo en las actividades, de igual manera nunca consola a sus compañeros cuando percibe que están molestos o tristes, es por esto que los diferencian de nuestros resultados.

CAPITULO V: PROPUESTA DE INTERVENCION

Figura 2: Presentación teórica de la propuesta

Estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505, Centro Poblado, Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024



5.1. Datos Informativos

Institución: I. E. I N° 505 Centro poblado Salabamba, Cutervo.

Destinatario: Estudiantes de 4 años del nivel inicial

Responsables:

: Bach. Bach. María Delia Salazar Julca

Bach. María Elsa Mendoza Soberón

5.2. Presentación

La presente estrategia lúdica está orientada a fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 4 años del nivel inicial, promoviendo valores como el respeto, la solidaridad, la empatía y la cooperación. A través de juegos, dinámicas grupales y actividades simbólicas, los niños y niñas aprenderán a relacionarse de manera armónica y positiva con sus pares. La convivencia escolar en la primera infancia es fundamental, ya que en esta etapa se forman las bases del desarrollo social y emocional. Por ello, el enfoque lúdico resulta idóneo para que los aprendizajes se adquieran de manera significativa y divertida.

5.3. Fundamentación Teórica

Enfoque de la Educación Emocional de Daniel Goleman

El enfoque de la Educación Emocional de Daniel Goleman resalta la importancia de desarrollar habilidades emocionales desde la infancia para favorecer relaciones sociales saludables. Según este autor, las emociones influyen directamente en la manera en que los niños se relacionan, aprenden y se comportan en el entorno escolar. Goleman plantea que enseñar a los niños a identificar y gestionar sus emociones contribuye a un clima de respeto, empatía y cooperación.

En el caso de estudiantes de 4 años, una estrategia lúdica permite que estas habilidades se adquieran de forma natural y significativa. A través del juego, los niños pueden reconocer emociones propias y ajenas, expresar lo que sienten, y aprender a resolver conflictos con diálogo. Estas experiencias promueven la autorregulación emocional y la comprensión interpersonal.

Goleman destaca competencias como la conciencia emocional, la autorregulación, la motivación, la empatía y las habilidades sociales, las cuales pueden ser estimuladas mediante dinámicas lúdicas. Por tanto, incorporar su enfoque en el diseño de estrategias para la convivencia escolar permite formar niños más seguros, respetuosos y colaborativos. Así, el juego no solo entretiene, sino que se convierte en una herramienta clave para la formación emocional y social.

Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Sostiene que el desarrollo del niño ocurre principalmente a través de la interacción social. Según este enfoque, los aprendizajes más significativos se construyen en contextos colaborativos, donde los niños participan activamente junto a otros, especialmente con adultos o compañeros más capaces. En este sentido, el juego se convierte en un medio ideal para fomentar el desarrollo social y emocional.

Para los niños de 4 años, las actividades lúdicas permiten experimentar roles sociales, normas de convivencia y resolución de conflictos en un entorno seguro y dinámico. Vygotsky resalta el valor del "juego simbólico", donde los niños representan situaciones de la vida real, desarrollando habilidades como la empatía, el respeto y la cooperación. Estas experiencias contribuyen directamente a mejorar la convivencia escolar.

Asimismo, la zona de desarrollo próximo (ZDP), concepto central en su teoría, señala que los niños pueden alcanzar niveles más altos de desarrollo con el apoyo adecuado. Por ello, una estrategia lúdica bien guiada por el docente puede fortalecer actitudes positivas hacia los demás, promoviendo valores como la solidaridad y la tolerancia. En resumen, el juego es una herramienta pedagógica poderosa que, desde el enfoque de Vygotsky, facilita el aprendizaje social y mejora la convivencia en el aula.

Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura

Plantea que los niños aprenden observando e imitando las conductas de los demás, especialmente de los adultos y compañeros cercanos. Este aprendizaje ocurre en contextos sociales donde el modelado, la imitación y el refuerzo son fundamentales. Para estudiantes de 4 años, el juego se presenta como un entorno ideal donde pueden observar y practicar comportamientos positivos relacionados con la convivencia escolar.

Según Bandura, los niños no solo aprenden mediante la experiencia directa, sino también al ver cómo otros resuelven conflictos, cooperan o expresan sus emociones. A través de una estrategia lúdica, se pueden crear situaciones en las que los estudiantes modelen conductas de respeto, escucha, empatía y solidaridad. El refuerzo positivo por parte del docente y sus pares fortalece la repetición de estos comportamientos.

Además, el juego permite desarrollar la autorregulación y la toma de perspectiva, lo que mejora la capacidad para convivir con los demás. Bandura destaca que el aprendizaje social es más efectivo cuando el niño se siente motivado y emocionalmente involucrado, condiciones que el juego naturalmente promueve. Por ello, su teoría sustenta firmemente el uso de estrategias lúdicas para fomentar una sana convivencia escolar desde la primera infancia.

5.4. Objetivos de la Propuesta.

Objetivo General

Fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes de 4 años mediante actividades lúdicas que desarrollen valores y habilidades sociales

Objetivos Específicos.

1. Fomentar el respeto y la escucha activa entre los estudiantes.
2. Desarrollar la empatía y la expresión de emociones a través del juego.
3. Promover la cooperación y la resolución pacífica de conflictos.
4. Estimular conductas de ayuda y compañerismo en situaciones cotidianas.

5.5. Estructura de la Propuesta

5.5.1. Matriz de la Estructura de las Actividades

Figura 3: Estructura de actividades

N°	Nombre de la actividad	Propósito	Duración	Materiales
1	“El dado de los buenos amigos”	Practicar conductas positivas de convivencia	30 min	Dado con imágenes, tarjetas, títeres
2	“El semáforo emocional”	Identificar y expresar emociones	30 min	Cartulinas con colores, caritas, pizarra
3	“Caminamos juntos”	Fomentar la cooperación en pareja	30 min	Cintas o lazos para unir pies
4	“Cuento: El abrazo del oso”	Reflexionar sobre la empatía y la amistad	30 min	Libro de cuentos, títeres
5	“Construyamos una torre”	Trabajar en equipo con un objetivo común	30 min	Bloques, cajas pequeñas

5.5.2. Matriz de Contenido

Figura 4: Matriz de contenido

Capacidad	Indicador	Actividad lúdica	Recursos
Se relaciona con sus pares de manera respetuosa	Saluda, comparte y respeta turnos al interactuar	Juego de la pelota amistosa (pasar la pelota diciendo palabras amables)	Pelota suave, tarjetas con frases
Muestra actitudes de respeto y empatía	Identifica emociones propias y ajenas y responde con gestos adecuado	El semáforo de las emociones (juego con colores para expresar emociones)	cartulinas roja, amarilla y verde, espejo, caritas emocionales
Reconoce sus emociones y las regula con ayuda	Expresa verbal o gestualmente cómo se siente	Juego del espejo emocional (imitar emociones frente al espejo)	Espejo, tarjetas de emociones
Coopera en actividades grupales	Participa en juegos respetando normas y compañeros	Construcción con bloques en equipo	Bloques de construcción, cronómetro
Soluciona pequeños conflictos con mediación	Dialoga o pide ayuda ante desacuerdos	Títeres solucionadores (dramatización de conflictos y soluciones)	Títeres, escenario de cartón, cuentos breves
Valora la diversidad y acepta diferencias	Reconoce que no todos piensan o actúan igual y lo respeta	Juego de los amigos diferentes (roles de niños con gustos distintos)	Disfraces, imágenes diversas

5.6. Desarrollo de los Talleres

Taller 1: El dado de los buenos amigos

Propósito:

Que los niños y niñas reconozcan y practiquen comportamientos de buena convivencia (saludar, compartir, pedir permiso, respetar turnos) mediante un juego lúdico con un dado ilustrado, promoviendo relaciones positivas en el aula.

Desempeño:

Interactúa con sus compañeros demostrando actitudes respetuosas y de ayuda mutua durante el juego grupal.

Indicadores de evaluación

- Saluda y se despide con amabilidad.
- Comparte materiales y espera su turno en el juego.
- Expresa emociones positivas al interactuar con los demás.

Momentos del Taller

INICIO (10 min)

Actividades:

Recepción con una canción de saludo (“Hola, hola para ti”).

Conversatorio breve: ¿Qué significa ser un buen amigo? ¿Qué cosas hacen los buenos amigos?

Presentación del dado con imágenes de acciones amigables (saludar, compartir, abrazar, ayudar, escuchar, respetar).

Intención: Activar conocimientos previos y despertar curiosidad en los niños.

♦ **DESARROLLO (20 min)**

Actividades:

Se organiza a los niños en círculo.

Cada niño lanza el “dado de los buenos amigos”.

Según la imagen que salga, representa (con ayuda de la docente si es necesario) la acción indicada:

- Saludar
- Abrazar
- Compartir
- Escuchar
- Ayudar
- Decir palabras amables
- Todos imitan la acción como grupo.

Se refuerzan con elogios las actitudes positivas observadas durante el juego.

Intención: Fomentar mediante la acción el aprendizaje de normas de convivencia y conductas empáticas.

♦ **CIERRE (10 min)**

Actividades:

- Diálogo reflexivo: ¿Cómo me sentí al jugar? ¿Qué aprendimos hoy?

- Dibujan con crayones o plumones lo que más les gustó del juego (puede ser en media hoja).
- Canción de despedida con abrazo grupal (opcional): “Gracias amigos”.
- Intención: Reflexionar y consolidar el aprendizaje desde lo emocional y creativo.

Materiales

Dado de cartón forrado con imágenes de acciones positivas

Láminas de apoyo (emojis, fotos, tarjetas)

Crayones o plumones

Hojas para dibujo

Reproductor de música (opcional)

Evaluación:

Criterio	Sí	En proceso	No
Saluda y se despide con amabilidad	☐	☐	☐
Participa con entusiasmo en el juego	☐	☐	☐
Representa acciones de buen amigo	☐	☐	☐
Respeto los turnos y escucha a sus compañeros	☐	☐	☐

Taller 2: El semáforo emocional

Propósito:

Que los niños y niñas identifiquen y expresen sus emociones básicas (alegría, tristeza, enojo) a través de la dinámica del “semáforo emocional”, favoreciendo el reconocimiento emocional como base de una mejor convivencia

Desempeño:

Reconoce y expresa sus emociones con apoyo de recursos visuales, identificando cómo se siente y cómo puede actuar en situaciones cotidianas del aula.

Indicadores

- Identifica emociones básicas (alegría, tristeza, enojo).
- Expresa cómo se siente usando gestos, palabras o colores.
- Escucha a sus compañeros cuando comparten cómo se sienten.

Momentos del taller

♦ INICIO (10 min)

Actividades:

Dinámica inicial: saludo cantado con movimientos.

Pregunta motivadora: “¿Cómo te sientes hoy?”

Los niños muestran con el pulgar si se sienten bien, más o menos o tristes.

Presentación del semáforo emocional:

Verde = Feliz / tranquilo

Amarillo = Confundido / preocupado

Rojo = Enojado / triste

Intención: Activar emociones y generar empatía entre los niños.

♦ **DESARROLLO (20 min)**

Actividades:

Se presenta una caja o cartel con los tres colores del semáforo y caritas emocionales.

Cada niño pasa al frente, escoge un color según cómo se siente y lo coloca en el semáforo.

Se le pregunta: “¿Por qué te sientes así?” o “¿Qué pasó?”

Juego de representación: la docente dramatiza situaciones simples y los niños identifican qué color del semáforo corresponde (ej. “Un niño rompe tu juguete”, “Te regalan una sorpresa”, etc.).

Pequeños grupos: dibujan una carita feliz, triste o enojada y comparten con la clase.

Intención: Promover la autoexpresión emocional y la escucha activa.

♦ **CIERRE (10 min)**

Actividades:

- Canción sobre las emociones (“Si estás feliz aplaude así...”)
- Ronda de cierre: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo puedo calmarme cuando estoy en rojo?
- Breve relajación: respiración con manos en el pecho, música suave.

- Despedida con abrazo grupal o choque de manos.
- Intención: Cierre emocional positivo y conexión afectiva entre pares.

Materiales

- Semáforo elaborado con cartulina (verde, amarillo, rojo)
- Emojis o caritas de emociones
- Tarjetas con situaciones cotidianas
- Hojas y crayones
- Canción infantil sobre emociones (opcional)

Evaluación

Instrumento: Lista de Cotejo

Criterio	Sí	En proceso	No
Reconoce las emociones básicas en sí mismo	☐	☐	☐
Participa en la actividad del semáforo emocional	☐	☐	☐
Se expresa verbal o gestualmente al compartir cómo se siente	☐	☐	☐
Escucha a sus compañeros con atención	☐	☐	☐

Taller 3: Caminamos juntos

Propósito:

Que los niños y niñas desarrollen actitudes de colaboración, respeto y trabajo en equipo mediante un juego grupal donde deban caminar juntos siguiendo instrucciones, fortaleciendo así su convivencia y vínculos sociales.

Desempeño

Participa en juegos grupales colaborando con sus compañeros, respetando turnos y ayudando a los demás a lograr objetivos comunes.

Indicadores

- Se muestra dispuesto a colaborar con sus compañeros.
- Respetar los turnos en el juego.
- Acompaña y ayuda a otros durante la actividad.
- Sigue instrucciones básicas en equipo.

Momentos del taller

◆ INICIO (10 min)

Actividades:

- Canción de saludo con movimientos (“Buenos días para ti…”).
- Conversatorio breve: ¿Qué es trabajar en equipo? ¿Cómo ayudamos a los amigos?
- Presentación del juego: “Caminamos juntos”.
- Se explica que caminarán de la mano o unidos con un compañero (con una cuerda, pañuelo o cinta) hasta cumplir pequeños retos.
- Intención: Activar el tema de la colaboración e introducir el juego de forma motivadora.

♦ DESARROLLO (20 min)

Actividades:

- Se forman parejas o tríos de niños.
- Cada grupo se une con una cinta o pañuelo suave entre muñecas o manos.
- Se les plantea el reto: caminar juntos hacia una meta (una caja de colores, una mesa con bloques, etc.) sin soltarse.
- Al llegar a la meta, deberán recoger un objeto y regresar caminando juntos.
- Se repite con diferentes trayectos o dinámicas (caminar de puntitas, imitando animales, etc.).
- Se refuerza con frases como “¡Qué bien caminan juntos!”, “¡Buen trabajo en equipo!”

Intención: Estimular la colaboración, el respeto mutuo y la coordinación con los compañeros.

◆ CIERRE (10 min)

Actividades:

- Reflexión en semicírculo: ¿Qué fue lo más divertido del juego? ¿Cómo me sentí al ayudar o ser ayudado?
- Rueda de comentarios: “Yo caminé con...” / “Me gustó cuando...”
- Dibujo libre: ilustran a los amigos caminando juntos (pueden usar crayones y hojas).
- Canción de despedida con coreografía grupal (“Adiós amiguitos”).
- Intención: Interiorizar el valor de la convivencia y cerrar con una experiencia afectiva.

 Materiales

- Cintas o pañuelos suaves
- Obstáculos o caminos simples (cajas, conos, líneas en el suelo)
- Objetos para recoger (bloques, pelotas pequeñas, figuras)
- Hojas y crayones
- Música para la entrada y salida

Evaluación

Técnica: Observación directa

Instrumento: Lista de cotejo

Criterio	Sí	En proceso	No
Participa con entusiasmo en el juego en equipo	☐	☐	☐
Se muestra respetuoso con su compañero	☐	☐	☐
Ayuda o coopera durante la actividad	☐	☐	☐
Escucha y sigue instrucciones del adulto	☐	☐	☐

Taller 4: El Abrazo del Oso

Propósito:

Fomentar en los niños y niñas el valor del afecto y la empatía mediante la narración del cuento “El abrazo del oso”, promoviendo actitudes de cariño, respeto y convivencia positiva con sus compañeros.

Desempeño esperado

Escucha atentamente el cuento, reconoce emociones de los personajes y participa activamente en la dramatización y diálogo sobre el afecto y el respeto hacia los demás.

Indicadores de evaluación

- Reconoce y nombra emociones básicas.

- Se expresa afectuosamente hacia sus compañeros.
- Participa con interés en el cuento y la dramatización.
- Respeto los turnos y las ideas de los demás.

Momento del Taller

INICIO (10 min)

Actividades:

Canción de bienvenida con movimientos: “Hola, hola para ti...”

Diálogo motivador: ¿Qué es un abrazo? ¿A quién abrazas cuando estás feliz o triste? ¿Cómo te hace sentir un abrazo?

Presentación del cuento: La docente muestra el título e imagen del cuento “El abrazo del oso” y anticipa que hablarán de cómo un abrazo puede cambiar nuestro día.

Intención: Conectar afectivamente con el tema y despertar interés.

♦ DESARROLLO (20 min)

Actividades:

Narración del cuento: Se cuenta con apoyo de imágenes o títeres, utilizando entonación y gestos.

(Ejemplo breve del cuento: Un osito se siente triste y un amigo le da un abrazo que le cambia el día, luego él da más abrazos a sus amigos y todos se sienten mejor).

Conversación guiada:

¿Cómo se sentía el osito al principio?

¿Qué hizo su amigo?

¿Cómo cambió su ánimo?

¿Alguna vez diste un abrazo a un amigo que estaba triste?

Dramatización:

Por grupos, los niños imitan a los personajes y escenifican breves escenas donde se dan un abrazo de apoyo.

Juego “El dado del afecto”:

Se lanza un dado con acciones afectivas: “dar un abrazo”, “decir algo bonito”, “sonreír”, “chocar las manos”, etc.

Intención: Vivenciar el valor del afecto y la empatía en forma lúdica y significativa.

♦ CIERRE (10 min)

Actividades:

Cierre reflexivo:

¿Qué aprendimos hoy del oso y sus amigos?

¿Cómo podemos ser buenos amigos en el colegio?

Dinámica del “abrazo de la amistad”:

En círculo, cada niño elige a un compañero y le da un abrazo con una frase bonita: “Gracias por ser mi amigo”.

Dibujo libre:

Los niños dibujan al osito y su amigo dándose un abrazo.

Canción de despedida: “Adiós amiguitos, ya me voy...”

Materiales

Cuento “El abrazo del oso” (impreso o digital)

Títeres o imágenes de los personajes

Dados del afecto (con acciones positivas)

Hojas y crayones

Música de entrada y salida

Evaluación:

Técnica: Observación directa

Instrumento: Lista de cotejo

Criterio	Sí	En proceso	No
Escucha con atención el cuento	☐	☐	☐
Identifica emociones en los personajes	☐	☐	☐
Participa en la dramatización respetando turnos	☐	☐	☐
Se expresa con afecto hacia sus compañeros	☐	☐	☐

Taller 5: Construyamos una torre

Propósito:

Fomentar la convivencia escolar mediante el trabajo cooperativo y el respeto mutuo, a través del juego de construcción de una torre en equipo.

Desempeño esperado

Participa activamente en la construcción de una torre junto a sus compañeros, respetando turnos, compartiendo materiales y tomando acuerdos.

Indicadores de evaluación

Participa activamente en el juego colaborativo.

Respetar turnos y normas establecidas.

Comparte materiales con sus compañeros.

Muestra actitudes de respeto y apoyo en el grupo.

Momentos de taller

- ◆ INICIO (10 min)

Actividades:

Canción de saludo y movimiento: “Buenos días para ti...”

Exploración motivadora:

Se muestran diferentes bloques de construcción.

Se plantea la pregunta: “¿Qué podemos hacer juntos con estos bloques?”

Se invita a imaginar construcciones posibles.

Presentación del reto:

“Hoy construiremos en grupos una gran torre. Pero para lograrlo, necesitaremos trabajar como buenos amigos.”

♦ DESARROLLO (20 min)

Actividades:

Formación de grupos:

La docente organiza equipos de 4 niños.

Se asignan roles rotativos: colocador, alcanzador de piezas, organizador y animador (roles simples y comprensibles para su edad).

Juego “Construyamos una torre”:

Cada grupo debe construir la torre más alta posible con los bloques dados.

Se da un tiempo determinado.

Se promueve el diálogo y la cooperación.

Supervisión guiada:

La docente observa e interviene con preguntas:

“¿Cómo van trabajando juntos?”, “¿Qué hacemos cuando alguien quiere una pieza que tú tienes?”

Pausa reflexiva breve:

¿Cómo se sintieron construyendo juntos?

¿Qué hicieron para trabajar bien en grupo?

♦ **CIERRE (10 min)**

Actividades:

Galería de torres:

Se invita a recorrer los grupos y observar las torres de los demás.

Aplauso a todos por su esfuerzo.

Diálogo final:

¿Qué aprendimos hoy sobre trabajar juntos?

¿Qué fue lo más difícil y lo más bonito de hacerlo en grupo?

Dibujo de su torre y su grupo:

Cada niño dibuja cómo fue su torre y sus amigos trabajando juntos.

Canción de despedida: “Adiós amiguitos ya me voy...”



Materiales

Bloques de construcción (grandes o medianos)

Papelotes y crayones

Carteles con los roles

Música infantil para motivación

Evaluación

Técnica: Observación directa

Instrumento: Lista de cotejo

Criterio	Sí	En proceso	No
Participa en la actividad grupal	☐	☐	☐
Comparte materiales con sus compañeros	☐	☐	☐
Respetar turnos en el grupo	☐	☐	☐
Muestra actitudes de respeto y colaboración	☐	☐	☐

5.7. Metodología

Enfoque: Lúdico – vivencial, basado en la participación activa y el aprendizaje cooperativo.

Técnicas: Juegos de roles, dramatización, dinámicas grupales, juegos cooperativos, cuentacuentos.

Estrategias metodológicas:

Juego simbólico: Para representar situaciones sociales reales.

Aprendizaje cooperativo: Trabajo en pareja o en grupo pequeño.

Modelado: La docente demuestra conductas positivas para que los niños imiten.

Refuerzo positivo: Elogio verbal y reconocimiento de las buenas acciones

Conclusiones

Las concluimos con nuestro estudio de investigación, se concluye que:

1. Que al aplicar nuestro instrumento con la finalidad Diagnosticar la convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505, Centro Poblado, Salabamba, se logró conocer que los estudiantes no tienen una buena convivencia escolar, ya que nunca comparte materiales y juguetes durante las actividades lúdicas, así como nunca se muestra amable y respetuoso al dirigirse a sus compañeros.
2. Se logro fundamentar teóricamente el problema, con las teorías que nos permitieron analizar, describir y dar sustento a nuestra propuesta de solución.
3. Se logró la elaboración de una estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 4 años.

RECOMENDACIONES

Entre las recomendaciones que se contemplan en la investigación, se recomienda:

1. Fomentar la comunicación entre compañeros de aula, y también con sus docentes.
2. Fomentar el trabajo en equipo entre estudiantes, a través de juegos educativos.
3. Educar con amor y empatía a todos los estudiantes.
4. Reconocer sus logros y esfuerzos de los estudiantes
5. Enseñarles a respetar las normas de la institución.
6. Fomentar su participación en las actividades educativas.

BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA.

- Bandura, A. (1977). Social learning theory. *Social learning theory*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Prentice Hall.
- Bandura, A. (1986). *Fundamentos sociales del pensamiento y la acción: Una teoría cognitiva social*. Prentice Hall.
- Bandura, A. (1986). *Fundamentos sociales del pensamiento y la acción: Una teoría cognitiva social*. Prentice Hall.
- Cabrera Soller, E., & Valverde Manchaco, D. (2022). *Juegos tradicional para mejorar la expresión oral de los niños de cinco años de la IE Particular San Isidro San Jeronimo- Cusco 2018*. Cusco: UNSA.
- Castillo, C., & Pereira, S. (2020). *Estrategias lúdica pedagógica para mejorar la convivencia escolar en el instituto Docente Arcoiris*. Universidad de Cartagena.
- Cubas, Y., & Sanchez, D. (2023). *Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 5 años de la I.E. N° 115, Huarandoza, Huarango, San Ignacio, 2021*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Fernández, M. (2020). *LA DANZATERAPIA Y CALIDAD DE VIDA EN ADULTOS MAYORES DE LA CASA -HOGAR "AMOR DE DIOS". [tesis de pregrado, UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS]*. <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/24997/T-1290.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Fernández, T., & Tamaro, E. (2004). *Biografía de Albert Bandura*. La enciclopedia biográfica en línea: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/bandura.htm>
- Gabbard, C. (2011). *Lifelong Motor Development*. Pearson Education.
- Garay, M. (2019). *Juegos tradicionales para disminuir el comportamiento agresivo en niños de la institución 399, 2018*. Universidad San Pedro.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional: Por qué es más importante que el cociente intelectual*. Kairós.
- Goleman, D. (1999). *La práctica de la inteligencia emocional*.
- Gronlund, G. (2010). *Planificación del juego, la observación y el aprendizaje en preescolar y jardín de infantes*.

Hernández Rojas, G. (1999). La zona de desarrollo próximo. Comentarios en torno a su uso en los contextos escolares. *La zona de desarrollo próximo. Comentarios en torno a su uso en los contextos escolares.*, 2.

Hernandez, R. (2006). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.

Ramirez, C. (2020). *La aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar en le aula de 5 años, Ancon 2019*. Universidad Cesar Vallejo.

Ruiz Gutierrez, M. (2017). Investigación de maestría. *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educacion inicial*.

Simbaña, L. (2022). Juego libre y socialización en los niños y niñas . *Tesis de Pregrado*. Universidad Politécnica Salesiana, Quito, Ecuador.

Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Critica.

Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Fausto.

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION



PROGRAMA: LICENCIATURA EN EDUCACION EN MODALIDAD MIXTA

GUÍA DE OBSERVACIÓN - ESTUDIANTES

- a) N°. _____
b) Grado: _____
c) Fecha: _____

Título de la Investigación: Estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505 del Centro Poblado de Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024.

Objetivo de la Guía de Observación: Conocer el nivel de convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505 del Centro Poblado de Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024.

Marcar con una (x) la respuesta que crees conveniente.

Muchas gracias por su gran aporte el cual será de mucha utilidad para terminar mi Tesis, y así obtener mi licenciatura en Educación.

Guía de observación para medir la variable Convivencia Escolar.

	Indicador	Siempre	A veces	Nunca
	1. Saluda y se despide de sus compañeros al llegar y al salir			
	2. Comparte materiales y juguetes durante las actividades lúdicas			

Dimensión: Interacción Social	3. Espera su turno en juegos y actividades grupales.			
	4. Colabora con otros en tareas o juegos en equipo			
	5. Se muestra amable y respetuoso al dirigirse a sus compañeros			
Dimensión: Resolución de conflictos	6. Utiliza palabras en lugar de gestos o acciones para expresar su desacuerdo			
	7. Acepta ayuda de adultos o compañeros cuando surge un conflicto			
	8. Intenta resolver problemas con sus compañeros sin recurrir a conductas agresivas			
	9. Muestra disposición para disculparse si ha causado algún malestar			
	10. Acepta disculpas de otros compañeros y reanuda el juego sin rencor			
Dimensión: Respeto a las normas	11. Sigue las reglas establecidas para cada juego o actividad.			
	12. Demuestra respeto por el turno de otros sin interrumpir			
	13. Se mantiene dentro del área destinada para la actividad sin distraer a otros.			

	14. Acepta las indicaciones de los docentes o adultos encargados de la actividad.			
	15. Conoce y recuerda las normas básicas de convivencia en el aula y en los juegos.			
Dimensión: Inclusión y empatía	16. Expresa preocupación o interés por el bienestar de sus compañeros.			
	17. Ayuda a otros cuando necesitan apoyo en las actividades			
	18. Se muestra atento cuando algún compañero expresa una emoción (como tristeza o alegría)			
	19. Celebra los logros de otros, sin mostrar conductas competitivas			
	20. Consola a sus compañeros cuando percibe que están molestos o tristes			



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION
PROGRAMA: LICENCIATURA EN EDUCACION EN MODALIDAD MIXTA



Guía de entrevista

Datos Generales

Apellidos y Nombre del Entrevistado: _____

Cargo: _____

Fecha: _____

Lugar: _____

Apellidos y Nombres del Entrevistador: _____

Título de la Investigación: Estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505, Centro Poblado, Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024.

Objetivos de la Entrevista.

La Entrevista tiene como finalidad buscar la opinión del entrevistado, es decir lo que conoce sobre el tema motivo de investigación. dicha información recabada será de mucha utilidad para la elaboración de mi informe final de Tesis de Licenciatura, en Educación.

Objetivos de la Investigación.

Objetivo General: Desarrollar una estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505, Centro Poblado, Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024.

Objetivos Específicos

4. Diagnosticar la convivencia escolar en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505, Centro Poblado, Salabamba.
5. Fundamentar teóricamente el problema
6. Proponer la elaboración de una estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar.

Instrucciones para responder al Entrevista.

Por favor Docente le pido que sus respuestas sean concretas y precisas.

De antemano ¡muchas gracias por su colaboración.

Código A: Diagnosticar la convivencia escolar

1. ¿Observa que el estudiante saluda y se despide de sus compañeros al llegar y al salir de su aula?

.....

.....

.....

.....

- 2 ¿Observa que el estudiante comparte materiales y juguetes durante las actividades lúdicas?

.....

.....

.....

3. ¿Observa que el estudiante colabora con sus compañeros en tareas o juegos en equipo?

.....

.....

.....

4 ¿Observa que el estudiante se muestra amable y respetuoso al dirigirse a sus compañeros?

.....

.....

.....

.....

.....

5. ¿Observa que el estudiante acepta ayuda de adultos o compañeros cuando tiene un problema?

.....

.....

.....

6. ¿Observa que el estudiante muestra disposición para disculparse si ha causado algún malestar o problema?

.....

.....

.....

.....

.....

7. ¿Observa que el estudiante acepta las indicaciones de los docentes o adultos encargados de la actividad?

.....

.....

.....

.....

.....

8. ¿Observa que el estudiante ayuda a sus compañeros cuando necesitan apoyo en las actividades del aula?

.....
.....
.....

9. ¿Observa que el estudiante se muestra atento cuando algún compañero expresa una emoción (como tristeza o alegría)?

.....
.....
.....

Código B: Propuesta.

8. ¿Cree usted importante elaborar una propuesta de una estrategia lúdica en su institución educativa para la fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de 4 años?

.....
.....
.....

9. ¿Qué cree usted que debe contener esta propuesta de una estrategia lúdica?

.....
.....
.....

10. ¿Qué beneficios tendría la implementación de una propuesta de una estrategia lúdica en su institución educativa?

.....
.....
.....

11. ¿Quiénes deben participar en la implementación de esta propuesta de una estrategia lúdica?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en
estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 505, Centro Poblado,
Salabamba, Provincia de Cutervo, 2024.

ORIGINALITY REPORT

18%	18%	1%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	hdl.handle.net Internet Source	8%
2	repositorio.unprg.edu.pe Internet Source	6%
3	1library.co Internet Source	1%
4	dokumen.tips Internet Source	1%
5	Submitted to UPAEP: Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla Student Paper	<1%
6	Submitted to Universidad del Atlántico Medio Student Paper	<1%
7	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Student Paper	<1%



José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
Asesor

8 Submitted to National University College - Online <1 %
Student Paper

9 anyerilugo.blogspot.com <1 %
Internet Source

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 15 words



José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'J. Herrera V.', with a stylized flourish at the end.

José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775