

Rosmery herhuay Oscoco

Tesis-Rosmery y Dihanit (Educacion inicial). (1)

 REVISION DE TESIS CON DEPÓSITO

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:608063220

Fecha de entrega

15 jul 2026, 11:22 GMT-5

Fecha de descarga

15 jul 2026, 12:08 GMT-5

Nombre del archivo

Tesis-Rosmery y Dihanit (Educacion inicial). (1).docx

Tamaño del archivo

9.6 MB

94 páginas

16.668 palabras

97.708 caracteres

16% 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 10 palabras)

Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 7%  Publicaciones
- 15%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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

- 13% Fuentes de Internet
- 7% Publicaciones
- 15% 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	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-10-31	1%
2	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-10-01	<1%
3	Internet	repositorio-api.eespli.edu.pe	<1%
4	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2026-01-14	<1%
5	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-11-14	<1%
6	Internet	repositorio.uct.edu.pe	<1%
7	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-10-09	<1%
8	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
9	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-06-02	<1%
10	Internet	repositorio.sanfranciscochinha.edu.pe	<1%
11	Internet	repositorio.utea.edu.pe	<1%

12	Internet	repositorio2.eespssantarosacusco.edu.pe	<1%
13	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2026-07-07	<1%
14	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2026-02-02	<1%
15	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-03-07	<1%
16	Trabajos del estudiante	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa on 2025-11-04	<1%
17	Internet	repositorio.unamba.edu.pe	<1%
18	Trabajos del estudiante	Universidad Estatal Amazonica- on 2026-01-12	<1%
19	Internet	hdl.handle.net	<1%
20	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2025-12-20	<1%
21	Internet	repositorio-api.sanjuanboscosatipo.edu.pe	<1%
22	Trabajos del estudiante	colegiocolumbia on 2024-06-23	<1%
23	Trabajos del estudiante	Universidad Femenina del Sagrado Corazón on 2026-06-20	<1%
24	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2025-08-22	<1%
25	Internet	repositorio.eespjsco.edu.pe	<1%

26	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-01-31	<1%
27	Internet	repositorio.uss.edu.pe	<1%
28	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-07-09	<1%
29	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-08-18	<1%
30	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
31	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-03-03	<1%
32	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-10-09	<1%
33	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2026-07-14	<1%
34	Trabajos del estudiante	AULA VIRTUAL on 2025-10-02	<1%
35	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	<1%
36	Internet	repositorio.uniscjsa.edu.pe	<1%
37	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2026-05-21	<1%
38	Internet	repositorio.uns.edu.pe	<1%
39	Internet	repositorio.usil.edu.pe	<1%

40	Trabajos del estudiante	Instituto de Educacion Superior Pedagogico Publico Pedro Monge Cordova, Jauja ...	<1%
41	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2026-01-13	<1%
42	Trabajos del estudiante	Universidad Internacional de la Rioja on 2025-07-10	<1%
43	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
44	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia on 2025-10-13	<1%
45	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-10-23	<1%
46	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2026-07-03	<1%
47	Trabajos del estudiante	Universidad de Ciencias y Humanidades on 2025-06-04	<1%
48	Internet	repositorio.uap.edu.pe	<1%
49	Internet	repositorio.udh.edu.pe	<1%
50	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2025-04-08	<1%
51	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-08-14	<1%
52	Trabajos del estudiante	uncedu on 2025-02-02	<1%
53	Publicación	Navarro Nina, César. "La inteligencia emocional de los estudiantes de quinto gra...	<1%

54	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-18	<1%
55	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-08	<1%
56	Publicación	Anton de Medina, Maria Sara. "Efectos del flipped classroom en el aprendizaje del..."	<1%
57	Trabajos del estudiante	Universidad Católica de Santa María on 2026-04-27	<1%
58	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurimac on 2022-08-22	<1%
59	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-10-31	<1%
60	Internet	repositorio.uta.edu.ec	<1%
61	Internet	1library.co	<1%
62	Publicación	Estefani Alexandra Sánchez Morales, Soraya Nicole Oñate Carrera, Karen Lizeth ...	<1%
63	Trabajos del estudiante	Maulana Azad National Institute of Technology Bhopal on 2024-06-06	<1%
64	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2025-09-13	<1%
65	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-09-30	<1%
66	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-04-22	<1%
67	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Daniel Alcides Carrion on 2026-07-15	<1%

68	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-07-15	<1%
69	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-08-20	<1%
70	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2026-01-08	<1%
71	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2026-01-13	<1%
72	Internet	repositorio.continental.edu.pe	<1%
73	Trabajos del estudiante	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2025-06-07	<1%
74	Publicación	Carlos René Contreras Cázarez, Gustavo Adolfo León Duarte, Luisa Dolores Zozay...	<1%
75	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-10-01	<1%
76	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-07	<1%
77	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2018-02-13	<1%
78	Trabajos del estudiante	Universidad Rey Juan Carlos on 2026-06-01	<1%
79	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes on 2023-06-14	<1%
80	Internet	dspace.unach.edu.ec	<1%
81	Internet	repositorio.eespjjbtacna.edu.pe	<1%

82	Internet	repositorio.unajma.edu.pe	<1%
83	Internet	repositorio.unheval.edu.pe	<1%
84	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%
85	Internet	www.spce.org.pt	<1%

5

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, CONTABLES Y
SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Tesis

Juegos tradicionales para mejorar la convivencia en niños de 5 años de la Institución
 Educativa Inicial N°277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025

Asesor:

Dr. Salazar Gallardo, Marco Antonio

Autoras:

Herhuay Oscco, Rosmery

Huamani Huayana, Dihanit

37

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en educación – nivel inicial

14

Andahuaylas – Apurímac – Perú

2026



Acta de sustentación
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, CONTABLES Y SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN NIVEL INICIAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TÍTULO PROFESIONAL

Acta N°: 009

En la ciudad de Andahuaylas, a los 01 días del mes de julio del 2026, siendo las 02:30 pm horas, se reunieron los integrantes del Jurado designado por Resolución Sub Directoral N° 064-2026-UTEA-FCJCS-EPEI-AND de la Escuela Profesional de Educación Nivel Inicial _____, Facultad de Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales:

Presidente :	Dr. Palomino Román, Filomón
Dictaminante :	Dra. Bejar Alegria Maribell Xiomara
Replicante :	Mag. Huamán Salazar Nery

Para evaluar la sustentación, en la modalidad de:

☒ Tesis ☐ Trabajo de suficiencia profesional

Titulada:

Juegos tradicionales para mejorar la convivencia en niños de 5 años de la Institución
Educativa Inicial N°277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas - 2025

Desarrollado por el (los) Bachiller (es):

Br.: Huamani Huayana Dihanit
 (Apellidos y Nombres)

Br.: Herhuay Oscco Rosmery
 (Apellidos y Nombres)

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en Educación – Nivel Inicial

(Denominación del Título)

Concluido el acto, el Jurado dictaminó que el (la) (los) mencionado(a) (s) bachiller (es) fue (ron) **APROBADO (S)**:

Por: Unanimidad
 (Unanimidad o Mayoría) (*)

Emitiéndose el calificativo final de:

Bachiller (Apellidos y Nombres)	Calificación (**)
Br. Huamani Huayana Dihanit	Aprobado
Br. Herhuay Oscco Rosmery	Aprobado

Siendo las 03:30 pm horas concluyó la sesión, firmando los integrantes del Jurado.

Presidente: Dr. Palomino Román, Filomón
 (Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

Dictaminante: Dra. Bejar Alegria Maribell Xiomara
 (Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

Replicante: Mag. Huamán Salazar Nery
 (Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

(*) Mayoría: Dos integrantes del jurado aprueban o desaprueban; Unanimidad: Todos los integrantes del jurado aprueban o desaprueban, Art. 18 RGGAT.
 (**): 0 a 10: Desaprobado, 11 a 15: Aprobado, 16 a 18: Aprobado Notable, 19 y 20: Aprobado con Distinción, Art. 18 RGGAT.

Reporte de similitud



Página 2 de 107 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega: trn:oid::3117:598708139

23% Similitud general

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

Fuentes principales

- 19%  Fuentes de Internet
- 12%  Publicaciones
- 21%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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.

14

Metadatos

Datos del Autor		
Apellidos y nombres	:	Herhuay Oscoco, Rosmery
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	77392661
URL (ORCID)	:	https://orcid.org/0009-0009-5448-7719
Apellidos y nombres	:	Huamani Huayana, Dihanit
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	70763439
URL (ORCID)	:	https://orcid.org/0009-0006-2880-603
Datos del Asesor		
Apellidos y nombres	:	Dr. Salazar Gallardo, Marco Antonio
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	29220648
URL (ORCID)	:	https://orcid.org/0009-0001-9940-574X
Datos de la Investigación		
Facultad	:	Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales
Escuela Profesional	:	Educación
Línea de Investigación	:	Innovación, Pedagogía e Interculturalidad
Rango de años en que se realizó la investigación	:	2025-2026
Fuente de financiamiento	:	Autofinanciado
Porcentaje de similitud	:	19 %
URL de OCDE	:	https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

4

11

Dedicatoria

Dedicamos esta tesis, en primer lugar, a “Dios”, por habernos concedido la vida, la fortaleza y la sabiduría necesarias para alcanzar esta meta profesional y acompañarnos en cada etapa del camino.

Asimismo, dedicamos este logro a nuestros familiares, quienes han sido nuestro apoyo y motivación constante. A ellos. Nuestra eterna gratitud, porque este logro también les pertenece.

Rosmery y Dihanit

Agradecimiento

Expresamos nuestro más profundo agradecimiento a nuestros padres y seres queridos, quienes nos brindaron su respaldo permanente y constituyeron un soporte esencial a lo largo de nuestra formación académica

De manera particular, manifestamos nuestro reconocimiento a nuestro asesor, por su guía constante, paciencia y dedicación, así como por sus valiosos aportes académicos y profesionales.

Igualmente, agradecemos a la “Universidad Tecnológica de los Andes”, la institución en la que nos formamos, por la educación académica y las experiencias adquiridas, las cuales han contribuido significativamente a nuestro crecimiento profesional e intelectual.

Rosmery y Dihanit

Resumen

El presente estudio, denominado: Juegos tradicionales para mejorar la convivencia en niños de 5 años de la “Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas” 2025. Tuvo la finalidad de determinar la influencia de juegos tradicionales en mejorar la convivencia en los infantes de dicha institución, ante la urgencia de reforzar valores como el respeto, cooperación, cumplimiento de normas y la solución pacífica de desacuerdos en el aula. La metodología empleada correspondió a una ruta cuantitativa, de tipo aplicada, explicativo y se caracterizó por ser de diseño preexperimental donde la población fue 54 menores, optándose por una muestra de 24 preescolares, elegidos por medio de muestreo no probabilístico por conveniencia. Para recopilar la información se hizo por la observación, utilizando la ficha de observación. La fiabilidad fue determinada por el coeficiente Alfa de Cronbach, cuyos valores fueron 0,879 y 0,802, indicando niveles adecuados de consistencia interna. A partir de la prueba t de Student aplicada para la constatación de medias, los hallazgos mostraron una significación estadística de $p = 0,000 (< 0,05)$, evidenciando que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del respeto como componente esencial de la convivencia. En conclusión, los juegos tradicionales constituyen una estrategia educativa para propiciar una vivencia armoniosa en el nivel inicial.

Palabras claves: Juegos tradicionales, convivencia, cooperación, resolución pacífica.

Abstract

The present study, called: Traditional games to improve coexistence in children aged 5 years of the Institución N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas” 2025. I have the purpose of determining the influence of traditional games in improving coexistence among children of this institution, in the face of the urgency of reinforce values such as respect, cooperation, compliance with standards and the peaceful resolution of disagreements in the classroom. The methodology employed corresponded to a quantitative route, of an applied, explanatory type and characterized by being of pre-experimental design where the population was 54 minors, opting for a sample of 24 preschoolers, chosen through non-probabilistic sampling for convenience. To collect information, it is necessary to do so by observation, using the observation sheet. Reliability was determined by the Cronbach's Alpha coefficient, whose values were 0.879 and 0.802, indicating adequate levels of internal consistency. From the Student test applied to the measurement of averages, the tests showed a statistical significance of $p = 0.000 (< 0.05)$, showing that traditional games significantly influence the development of respect as an essential component of coexistence. In conclusion, traditional games constitute an educational strategy to provide a harmonious experience at the initial level

Keywords: Traditional games, coexistence, cooperation, peaceful resolution.

Índice

Portada	i
Acta de sustentación	ii
Reporte de similitud.....	iii
Metadatos.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract	viii
Índice general	ix
Índice de tablas	xi
Índice de figuras.....	xii
Índice de anexos.....	xiii
I. Introducción	14
II. Planteamiento del problema	16
2.1. Descripción y formulación del problema	16
2.2. Objetivos.....	20
2.2.1. Objetivo General.....	20
2.2.2. Objetivos Específicos	20
2.3. Justificación e importancia	20
2.4. Hipótesis	23
2.5. Variables.....	24
III. Marco teórico	26
3.1. Antecedentes	26
3.2. Bases teóricas	31

3.3.	Definición de términos.....	43
IV.	Metodología	45
4.1.	Tipo y nivel de investigación.....	45
4.2.	Ámbito temporal y espacial.....	46
4.3.	Población y muestra.....	46
4.4.	Instrumentos	48
4.5.	Procedimientos	50
4.6.	Análisis de datos	51
4.7.	Consideraciones éticas.....	52
V.	Resultados y discusión	53
VI.	Conclusiones	68
VII.	Recomendaciones	69
VIII.	Referencias	70
IX.	Anexos	76

Índice de tablas

	Tabla 1 Operacionalización de variables.....	25
	Tabla 2 Estratificación de la muestra.....	47
4	Tabla 3 Validez del Instrumento por Juicio de Expertos.....	49
	Tabla 4 Confiabilidad para las variables. Alpha de Cronbach	50
25	Tabla 5 Resultados de la variable juegos tradicionales Pre test y Post.....	53
50	Tabla 6 Resultados de la dimensión participación activa Pre test y Post test.....	54
	Tabla 7 Resultados de la dimensión respeto de normas de juego Pre test y Post test	55
20	Tabla 8 Resultados de la dimensión interacción social positiva Pre test y Post test.....	56
	Tabla 9 Resultados de la variable convivencia en niños Pre test y Post test.....	57
36	Tabla 10 Resultados de la dimensión respeto Pre test y Post test.....	58
	Tabla 11 Resultados de la dimensión comunicación asertiva Pre test y Post test	59
	Tabla 12 Resultados de la dimensión empatía Pre test y Post test.....	60
31	Tabla 13 Contrastación hipótesis general.....	61
	Tabla 14 Contrastación hipótesis específica 1	62
	Tabla 15 Contrastación hipótesis específica 2	63
	Tabla 16 Contrastación hipótesis específica 3.....	64

Índice de figuras

43	Figura 1 <i>Niveles de la variable juegos tradicionales</i>	53
	Figura 2 <i>Niveles de la dimensión participación activa</i>	54
12	Figura 3 <i>Niveles de la dimensión respeto de normas de juego</i>	55
	Figura 4 <i>Niveles de la dimensión interacción social positiva</i>	56
53	Figura 5 <i>Niveles de la variable convivencia en niños</i>	57
	Figura 6 <i>Dimensión respeto</i>	58
	Figura 7 <i>Dimensión comunicación asertiva</i>	59
	Figura 8 <i>Niveles de la dimensión empatía</i>	60

Índice de anexo

5	Anexo 1 <i>Matriz de consistencia</i>	77
	Anexo 2 <i>Instrumentos de validación de base de datos</i>	80
	Anexo 3 <i>Ficha de validación de instrumentos</i>	82
	Anexo 4 <i>Sesiones y/o talleres de aplicación</i>	85
	Anexo 5 <i>Asentimiento y consentimiento informado</i>	89
11	Anexo 6 <i>Recolección de base de datos</i>	90
	Anexo 7 <i>Panel de fotografías</i>	91

I. Introducción

La convivencia en la escuela en el espacio educativo inicial constituye un criterio necesario de la enseñanza integral del niño, puesto que fomenta la adquisición de destrezas sociales, emocionales y comunicativas necesarias para relacionarse de manera armónica con los demás. De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura en 2019, en esta etapa, se aprende a compartir, respetar normas, cooperar y solucionar conflictos pacíficamente son aprendizajes esenciales que contribuyen a fomentar un entorno social saludable tanto dentro y fuera del aula. Diversos organismos destacan lo importante de promover entornos educativos centrados en el respeto, la interacción positiva y la inclusión entre alumnos

En dicho entorno, los juegos tradicionales ofrecen una valiosa estrategia educativa, debido a que propician la interacción activa, el trabajo grupal, el respeto por las normas, la solidaridad y la inserción social. Además, son parte del legado cultural comunitario, contribuyen a que los niños no solo desarrollen capacidades sociales, sino también fortalezcan su identidad cultural mediante actividades lúdicas significativas. Juegos como las rondas, dinámicas grupales y actividades recreativas tradicionales favorecen espacios de interacción donde los niños aprenden a convivir de manera espontánea y cooperativa.

En la “Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada”, situado en “Andahuaylas”, se ha observado la urgente necesidad de enfatizar la coexistencia de infantes de 5 años, considerando que en ocasiones surgen dificultades relacionadas al respeto de las normas de convivencia, la resolución adecuada de los conflictos cotidianos y la interacción social. Frente a esta realidad, resulta pertinente aplicar estrategias novedosas y contextualizadas que estén orientadas a mejorar las relaciones interpersonales del contexto escolar como el respeto, la cooperación, empatía e integración social, en beneficio del desarrollo socioemocional y formativo de los alumnos.

Respecto al método fue de enfoque cuantitativo aplicado, de alcance explicativo, caracterizado por ser un diseño preexperimental, cuya población y muestra integró a 54 niños, quienes completaron la ficha de observación y el instrumento tipo Likert, y el instrumento realizó su validez a través de tres jueces expertos. El análisis descriptivo se dio por medio figuras y tablas. El análisis de las hipótesis se realiza por medio del estadígrafo prueba t de Student.

67 Será constituido por siguientes apartados: Capítulo I: trata sobre el planteamiento del problema, incluye la descripción de la realidad problemática como parte inicial del estudio
72 donde se presenta y contextualiza una situación problemática. Capítulo II: Marco teórico.
60 Aborda los antecedentes del estudio, bases teóricas científicas relacionadas con las variables.
11 Capítulo III: Metodología, que contiene el enfoque, tipo, nivel, población, muestra y diseño del estudio, técnicas e instrumentos que se emplearon para la recolección de datos, validez y fiabilidad del instrumento, procedimientos del recojo de la data y técnicas de procedimientos estadísticos. Capítulo IV: Resultados y discusión. contiene el procesamiento, análisis e explicaciones de hallazgos obtenidos, prueba de hipótesis y discusión de hallazgos en relación con estudios previos y fundamentos teóricos. Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones. Asimismo, se menciona los hallazgos obtenidos del estudio y las recomendaciones encaminadas a mejorar la práctica educativa y promover futuras investigaciones. Finalmente la redacción está en función a la Guía de investigación de la UTEA séptima edición.

45

II. Planteamiento del problema

2.1. Descripción y formulación del problema

Actualmente, la convivencia escolar en la etapa de la primera infancia es clave en el progreso integral del niño, puesto que promueve capacidades sociales, emocionales y comunicativas que facilitan una interacción saludable con los demás. No obstante, en diversos entornos educativos se evidencian desafíos relacionados con conductas agresivas, conflictos entre pares, escasa cooperación y limitadas destrezas para resolver pacíficamente los problemas. Estas situaciones afectan negativamente el ambiente escolar y obstaculizan el desarrollo socioemocional saludable de los alumnos desde una edad temprana.

A nivel global, distintos organismos han advertido sobre el deterioro de la convivencia escolar. La UNESCO (2024) reportó, que aproximadamente el 32% de estudiantes sufrieron situaciones de acoso escolar como mínimo una vez por mes. Asimismo, 1 de cada 3 infantes en edad escolar experimentó episodios recurrentes de violencia, que afectaron directamente la convivencia entre sus pares, su bienestar y aprendizaje. De igual manera, indica que hasta el 50% de los niños en el mundo ha padecido alguna manera de violencia en el espacio educativo, como maltratos físicos, mentales y otros. Estos datos evidencian una problemática que limita crear entornos escolares seguros, armoniosos y cooperativos en el sector educación.

En relación con la primera infancia, una convivencia inadecuada en aulas del nivel inicial puede repercutir negativamente en la regulación emotiva y en la capacidad de establecer relaciones positivas entre compañeros. En este contexto, una encuesta a docentes del nivel inicial en 70 países reportó que el 43% manifestaron preocupación por la presencia de conductas agresivas, dificultades de comunicación y escasas estrategias para resolver conflictos entre niños. Además, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF],

6

2021, menciona que, dicha organización señala que alrededor del 40% de los niños presenta dificultades en habilidades socioemocionales básicas, afectando su adaptación escolar y convivencia diaria, señalando que esta problemática requiere urgentes intervenciones pedagógicas pertinentes que fortalezcan la interacción social positiva desde edades tempranas.

Según la UNESCO (2024), en el Caribe y Latinoamérica la coexistencia en escolares también enfrenta importantes limitaciones. Diversos estudios indican la existencia continua de problemas interpersonales, comportamientos agresivos y prácticas excluyentes en las instituciones educativas indicaron que aproximadamente el 45% de estudiantes indicaron situaciones de acoso escolar, reflejando un deterioro significativo en las relaciones de convivencia dentro de las escuelas. Asimismo, Andrade (2020), advierte que, en investigaciones señalan que cerca del 30% de estudiantes latinoamericanos reportaron haber experimentado un tipo de violencia escolar, situación que evidencia la importancia de reforzar las estrategias encaminadas a desarrollar habilidades interpersonales y resolución de conflictos no agresiva.

En el contexto nacional, la convivencia escolar durante la infancia presenta serias dificultades que afectan al aprendizaje y desarrollo socioemocional de los infantes. Los centros educativos por medio de su plataforma SiseVe reportó que 40% de I.E. presentaron 49 300 incidentes de acoso escolar, agresiones físicas, psicológicas reflejando deficiencias al promover entornos escolares seguros y saludables de acuerdo a lo advertido por el Ministerio de Educación del Perú en 2022. Asimismo, investigaciones recientes revelan que 61% de niños y adolescentes sufrieron ciberacoso, lo que agrava más la violencia en ambientes digitales tal como lo refiere el Centro Nacional de Planeamiento Estratégico en 2024. Por lo tanto, estos datos muestran que la convivencia escolar en el país es impactada por diversos elementos que deterioran las relaciones entre individuos desde la infancia.

Desde el enfoque pedagógico, los juegos tradicionales constituyen actividades recreacionales heredadas generacionalmente e integradas en una la identidad cultural de una comunidad, al tiempo que promueven el desarrollo integral durante la infancia. Mediante su práctica, los niños aprenderán a seguir normas, trabajar de forma conjunta, compartir, comunicarse y resolver conflictos pacíficamente, fortaleciendo así habilidades sociales y emocionales necesarias para convivir adecuadamente. Aludiendo a Dominguez et al. (2023), así también promueven interacción social, cooperación y participación grupal, permitiendo que los infantes desarrollen valores de empatía, respeto, tolerancia y solidaridad en los primeros años. Juegos como rayuela, las escondidas, el salto de sogas, las rondas infantiles y el trompo generan espacios de integración y aprendizaje colectivo que favorecen la convivencia en la institución. Por otro lado, Rivera y Palomino (2023), refuerzan la identidad cultural. y al rescate de prácticas recreativas propias de la comunidad

9

Localmente, se observó que los niños de 5 años de la I.E.I. N° 277-14 Familia Sagrada de Andahuaylas presentaban dificultades relacionadas a la convivencia escolar manifestadas en conflictos frecuentes entre compañeros, poca cooperación, dificultades para compartir, conductas disruptivas y limitadas habilidades de comunicación y empatía. Estas situaciones afectaban el ambiente del aula y dificultan el desarrollo adecuado de las relaciones interpersonales. Sin embargo, últimamente, ha disminuido progresivamente el uso de los juegos tradicionales como táctica educativa dentro de las actividades educativas, debido a la predominancia de metodologías centradas en contenidos académicos, actividades rutinarias, el avance tecnológico o el exceso uso de dispositivos electrónicos y la preferencia por acciones individualizadas.

Esta realidad ha limitado oportunidades de interacción grupal y aprendizaje cooperativo entre sus pares, reduciendo espacios para fortalecer valores y habilidades sociales necesarias para una convivencia armoniosa. Además, se priorizaron actividades

académicas estructuradas, dejando de lado estrategias lúdicas que pudieron favorecer la convivencia escolar y el aprendizaje significativo. La situación ha provocado que los niños disfruten de pocas oportunidades de interacción social, limitando así el progreso de sus habilidades comunicativas y socioemocionales. Esta realidad observada demostró la importancia de aplicar estrategias pedagógicas novedosas que fomenten una convivencia armoniosa desde la educación inicial.

Por ello, surgió la necesidad de desarrollar la presente investigación donde los juegos tradicionales fue una opción pedagógica adecuada como alternativa pedagógica importante ante esta dificultad, porque ayudó a promover el respeto a las normas comunes, la solución armónica de disputas y la interacción social. Así también en reafirmar el sentido de pertenecía cultural desde la educación inicial.

Formulación del problema

Problema general

- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora de la convivencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas - 2025?

Problema específico

- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora del respeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas -2025?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora de la comunicación asertiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora de la empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-

2025?

2.2. Objetivos

2.2.1. Objetivo General

- Determinar de qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora de la convivencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.

2.2.2. Objetivos Específicos

- Determinar de qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora del respeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.
- Determinar de qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora de la comunicación asertiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.
- Determinar de qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora de la empatía en los niños de 5 años de la IEI N.º 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.

2.3. Justificación e importancia

2.3.1. Justificación teórica

Dicho estudio fue teóricamente fundamentado, ya que permitió la extensión de estudios científicos relacionados con los juegos autóctonos en infantes de 5 años dentro del marco de la coexistencia escolar en la educación de la infancia, basado en el enfoque sociocultural de Vygotsky (1979), quien postula que el desarrollo y aprendizaje del infante ocurren por medio de las vivencias compartidas en el contexto cultural y el vínculo social. El juego incluye la inmersión en estándares sociales, el crecimiento del diálogo oral y la

formación de relaciones positivas con otros pares, además de ser una actividad primaria en la infancia.

Asimismo, la investigación se fundamentó en postulados pedagógicos que reconocen a los juegos tradicionales como estrategias lúdicas que contribuyen al crecimiento social y la coexistencia escolar. En ese sentido, el estudio permitió fortalecer los fundamentos teóricos relacionados con la cooperación, empatía, respeto, cooperación y el diálogo asertivo como dimensiones importantes para una coexistencia armónica durante la primera infancia.

2.3.2. Justificación práctica

Se justificó prácticamente, puesto que buscó contribuir a la solución de la problemática evidenciadas en los infantes. Bajo este contexto, se emplearon juegos tradicionales como recurso pedagógico para incentivar relaciones más saludables entre los niños y contribuir al desarrollo de un entorno escolar armónico. Por medio de las actividades lúdicas grupales, los infantes desarrollaron habilidades vinculadas al respeto de normas, trabajo grupal, el dialogo asertivo, la empatía y la solución pacífica de desacuerdos.

Asimismo, los hallazgos obtenidos proporcionaron orientaciones y estrategias prácticas para profesores y apoderados, quienes pudieron utilizar los juegos tradicionales como recurso educativo que fortalece las destrezas sentimentales y sociales de los niños dentro y fuera del aula.

2.3.3. Justificación metodológica

Se justificó metodológicamente porque permitió aplicar procedimientos, técnicas e instrumentos orientados al estudio de la repercusión de los juegos autóctonos en la coexistencia escolar de infantes de 5 años. Dicho estudio utilizó métodos y estrategias propias de la investigación científica, permitiendo recabar datos válidos y fiables respecto a las variables investigadas. En ese sentido, se elaboraron y aplicaron instrumentos de

recolección de datos que permitieron medir aspectos relacionados con el respeto a las variables en estudio.

Del mismo modo, la investigación empleó un diseño metodológico apropiado para analizar la influencia producidos mediante la aplicación de juegos tradicionales como estrategia educativa. Además, el presente estudio proporcionó procedimientos e instrumentos validados debidamente y con confiabilidad que podrán ser utilizados o adaptados en investigaciones posteriores. Asimismo, los hallazgos obtenidos facilitan la validación de la utilidad de los juegos tradicionales como tácticas metodológicas que mejoran las destrezas sociales y mejorar la convivencia escolar, constituyéndose en un referente para futuras propuestas pedagógicas en contextos similares.

2.3.4. Justificación social

Se justificó socialmente debido a que aportó al desarrollo de una **convivencia escolar** saludable en **infantes de 5 años de la I.E.I. 277-14 Familia Sagrada**, fortaleciendo habilidades para relacionarse con empatía, respeto y cooperación, así como para afrontar conflictos de manera pacífica. Además, la investigación ayudó a recuperar y revalorizar los juegos autóctonos en el marco de la identificación social y cultural, robusteciendo las actividades recreativas que son parte de las tradiciones que se han pasado de una generación a otra. no solamente ayudó a la salvaguarda de, sino también al progreso socioemocional de los niños. Así, la investigación no solamente ayudó a la salvaguarda de, sino también al progreso socioemocional de los niños expresiones culturales propias del entorno local.

Además, el estudio promovió el desarrollo de actitudes respetuosas y colaborativas en los infantes, promoviendo valores y destrezas sociales necesarias para una convivencia democrática e inclusiva. En tal sentido, la investigación benefició directamente a estudiantes, docentes y familias, debido a que proporcionó tácticas educacionales encaminadas a mejorar las relaciones de convivencia desde la primera infancia.

Importancia

El estudio tuvo trascendencia en el campo educacional, social y cultural, por que permitió demostrar la incidencia de los juegos autóctonos en incrementar la vivencia en infantes de 5 años en la etapa inicial. En el sector pedagógico, el estudio permitió evidenciar que las estrategias lúdicas favorecieron el crecimiento de capacidades tanto sociales como emocionales asociadas a la empatía, respecto la cooperación y la comunicación asertiva, contribuyendo al fortalecimiento de un clima escolar armonioso.

En el aspecto pedagógico, la investigación proporcionó estrategias metodológicas basadas en juegos tradicionales que pudieron ser utilizadas por docentes de educación inicial para fortalecer la convivencia escolar y promover aprendizajes significativos mediante actividades participativas y grupales.

Esta investigación fortalece las relaciones interpersonales positivas de los infantes. Enseñar valores positivos y la resolución temprana de conflictos fomenta una sociedad más pacífica. La investigación también sensibilizó a los educadores y tutores sobre la necesidad de entornos seguros, socialmente interactivos y cooperativos democráticamente.

Finalmente, la investigación es de importancia cultural al reivindicar y resaltar la pertinencia de los juegos tradicionales en prácticas heredadas culturalmente que también enriquecen la identidad cultural y las prácticas de ocio que se transfieren de una generación a otra.

2.4. Hipótesis

Hipótesis general

HEG: Los juegos tradicionales influyeron positivamente en la mejora de la convivencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.

Hipótesis específicas

HE₁: Los juegos tradicionales influyeron positivamente en la mejora del respeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.

HE₂: Los juegos tradicionales influyeron positivamente en la mejora de la comunicación asertiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.

HE₃: Los juegos tradicionales influyeron positivamente para cambiar de la empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.

2.5. Variables

2.5.1. Variable 1

- Juegos tradicionales

2.5.2. Variable 2

- Convivencia en niños

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales constituyen un factor esencial en el desarrollo de los infantes, debido a que facilitan el aprendizaje, la interacción social y la adquisición de normas mediante experiencias compartidas. En este sentido, los juegos tradicionales son actividades lúdicas culturales que fomenten la socialización, la cooperación y el respeto entre los niños (Vygotsky, 1979).	Dimensión 1: Participación activa	- Participa voluntariamente en los juegos tradicionales en el aula. - Muestra interés y entusiasmo durante la ejecución de los juegos	1,2,3,4	Ordinal
		Dimensión 2: Respeto de normas del juego	- Cumple las reglas establecidas durante el desarrollo de los juegos. - Respeto los turnos y acuerdos durante las actividades lúdicas.	5,6,7,8	
		Dimensión 3: Interacción social positiva	- Coopera con sus compañeros durante la realización de los juegos. - Se relaciona de manera respetuosa con sus pares durante el juego.	9,10,11	
Convivencia en niños	La convivencia infantil implica desarrollar relaciones fundamentadas en el respeto, la colaboración y el buen trato desde los primeros años de vida (MINEDU, 2024).	Dimensión 1: Respeto	- Respeto las opiniones y acciones de sus compañeros en actividades. - Cumple las normas de convivencia establecidas en el aula.	12,13,14,15	
		Dimensión 2: Comunicación asertiva	- Expresa sus ideas y emociones de durante las actividades grupales. - Escucha con atención a sus compañeros y docentes	16,17,18	
		Dimensión 3: Empatía	- Demuestra interés por ayudar a sus compañeros cuando lo necesitan. - Comprende y respeta los sentimientos de sus compañeros	19,20,21,22	

41

III. Marco teórico

3.1. Antecedentes

Internacional

21

Jiménez et al. (2024) efectuaron un estudio en Ibagué, Colombia, con el fin de analizar los juegos tradicionales y reforzar la convivencia en las escuelas por medio del fomento de las capacidades sociales a través de un blog interactivo que se basa en juegos tradicionales y está dirigido a alumnos de cuarto grado. El estudio, que fue cuasiexperimental longitudinal, descriptivo, aplicado y cuantitativo, involucró a 35 alumnos, 35 padres de familia y 5 profesores. La encuesta fue empleada como técnica y se implementó un cuestionario antes y después del tratamiento a lo pedagógica. Respecto a las evidencias, indicaron mejoras visibles en la coexistencia escolar y en el crecimiento de competencias sociales gracias a la implementación de juegos clásicos por medio de una bitácora comunicativa en Wix. Los investigadores concluyeron que el usar estrategias lúdicas benefició la solución de problemas en el sector escolar y reforzó las relaciones interpersonales en el entorno pedagógico.

6

García y Pimienta (2022) investigaron en Colombia sobre los juegos tradicionales para el mejoramiento de la convivencia en escolares. Su propósito fue buscar la relación de las dos variables la investigación. En cuanto a su metodología fue cualitativo y transversal analizando a 40 individuos. Resultados: Dichos juegos han favorecido la psicomotricidad, cognitivismo, emocional y social en individuos, mejorando a su vez el equilibrio, fuerza, coordinación, y lateralidad; en cuanto a lo cognitivo fortalece la memoria, atención, creatividad, lenguaje, y otros rendimientos académicos; y socialmente, han promovido cooperación, comunicación, y bajaron las agresivas conductas. Conclusiones: Dichos juegos son patrimonio cultural y se han convertido en valiosa estrategia pedagógica, contribuyendo integralmente al desarrollo de menores fortaleciendo convivencia escolar.

7 Cortez et al. (2023) en su estudio de Ecuador sobre juegos tradicionales y convivencia planteo como propósito central entablar el efecto de dichos juegos autóctonos en la convivencia y el crecimiento de motricidad gruesa en infantes de inicial en Ecuador. El estudio presentó una ruta cuantitativa, aplicada, cuasiexperimental, conformadas por 28 niños entre 4 y 5 años. Usó la observación, y una ficha de observación. Los hallazgos evidenciaron que, tras aplicar los juegos tradicionales, 93% de los infantes mostro niveles elevados de desarrollo motriz en el post test, observándose una mejoría del 38% entre los test empleados (pre y post). La autora concluyó, que los juegos clásicos favorecieron de forma significativa del avance de la motricidad gruesa y estimularon la intervención activa de los niños en las acciones pedagógica.

84 García et al. (2026), en Venezuela produjeron el estudio que relacionó los juegos tradicionales con la convivencia y el fomento de habilidades sociales en menores amparados a la educación inclusiva. Metodológicamente, fue cuantitativo y transversal donde 23 menores fueron intervenidos con instrumentos estructurados de 16 ítems. Los resultados dieron cuenta de significativas mejoras luego de intervenciones. Las pruebas con t de Student arrojaron un valor $p \leq 0.000$, que confirmó diferencias. Conclusión: Dichos juegos se han comportado como eficaz estrategia pedagógica, fortaleciendo habilidades sociales, fomentando trabajos en equipo, mutuo respeto y activa participación en infantes.

Medina y Medina (2024) en Ecuador investigaron sobre juegos tradicionales y convivencia escolar en menores de preparatoria de Loja; siendo su propósito determinar cómo dichos juegos se vinculan con la convivencia en Loja. Metodológicamente ha sido relacional, descriptivo y deductivo abordando a 17 niños. Resultados. 88% se hallaron dentro de un nivel bajo de convivencia, advirtiendo dilemas para manejar habilidades sociales, conducta y emociones, asimismo, solamente 12% contaban con niveles de convivencia adecuados, respeto por reglas, trabajo en grupo para dar solución a problemas. En tanto, en

el postest 89% de evaluados con dilemas de convivencia rebajó a 59%, y los niveles adecuados de convivencia aumentaron 41%. Conclusión: Dichos juegos permiten mejoras en relaciones interpersonales, promoviendo asertiva comunicación, haciendo caso a instrucciones y demás reglas, fomentando colaboración y aprendizaje académico.

Nacionales

61 Bure (2024), realizó en Chimbote, fue determinar la manera en que los juegos tradicionales favorecieron la convivencia y socialización de niños de 5 años en inicial. Esta investigación, cuyo enfoque fue cuantitativo y cuyo tipo fue aplicado, de alcance explicativo y utilizó un diseño preexperimental con 16 niños. Usó la técnica de observación, empleando una lista de cotejo como instrumento a fin de recabar los datos. Dichos hallazgos revelaron que la psicomotricidad en el pretest estaba en nivel proceso para la mitad de los niños. No obstante, tras implementar los juegos tradicionales, el porcentaje de infantes que llegó al nivel de logro esperado fue 56% del postest. Asimismo, se determinó así que los juegos tradicionales favorecieron notablemente el fortalecimiento de la socialización en los infantes de 5 años.

16 Alvarado (2024), examinó el efecto de los juegos educativos vinculados a la convivencia en el desarrollo integral de niños de cinco años en Lima mediante un enfoque cuantitativo aplicado a 40 sujetos como muestra. El autor utilizó observación sistemática y evaluación del rendimiento de habilidades motrices lúdicas. Los resultados revelaron que, en las post pruebas, el 85 % de los estudiantes mejoraron su coordinación motriz gruesa, el 78 % mejoraron su cumplimiento de las reglas y normas de las actividades grupales, y el 82 % mejoraron su participación, creatividad e interacción social, gracias a los juegos educativos. Por lo tanto, Torres argumentó que el juego es una táctica educativa eficaz para lograr el desarrollo motriz, social y cognitivo en los infantes. Asimismo, promueve un aprendizaje significativo y un comportamiento adaptativo apropiado para su edad.

77 Dasilva (2024) hizo una tesis, donde su propósito fue identificar la incidencia del juego en el aprendizaje y la convivencia en el proceso de socialización de los niños preescolares de una I.E. en nuevo Chimbote de enfoque cuantitativo, básica, descriptivo, 30 niños fueron parte de la muestra. Se utilizó la observación directa. Los resultados evidenciaron que el juego favoreció significativamente al desarrollo de destrezas físicas, sociales e intelectuales, permitiendo fortalecer la interacción entre niños y mejorar los aprendizajes mediante actividades lúdicas. Se concluyó que el juego es una táctica educativa esencial en la educación preescolar, puesto que facilita el desarrollo integral del infante en las dimensiones cognitiva, social y física. Asimismo, se recomendó diseñar y aplicar actividades bajo la metodología juego-trabajo, mejorando la organización del aula, el tiempo y los espacios educativos para potenciar aprendizajes significativos.

75 Llerena (2022) en su tesis, se propuso por objetivo establecer la incidencia de los juegos tradicionales asociados a la convivencia en el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en una I.E. de Juliaca. La investigación presentó una dirección cuantificable, de tipo aplicada, aclaratoria y preexperimental, conformada por 60 niños. Utilizó la observación y el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI). Los hallazgos evidenciaron en el pretest que el 56% de niños presentó niveles de retraso psicomotor; mientras el postest alcanzó el 94% demostrando niveles normales del desarrollo psicomotor. Por último, concluyó que los juegos tradicionales ejercen una incidencia significativa en el desarrollo psicomotor de los infantes preescolares.

8 García (2025) en su investigación buscó demostrar la incidencia de un programa de juegos tradicionales relacionados a normas de convivencia en niños de una I.E. en Trujillo con enfoque cuantitativo, de tipo explicativo y cuasiexperimental integrado por 54 infantes asignados en un grupo experimento y de control. Empleó la técnica de observación y un Checklists. Respecto a los hallazgos, evidenciaron que el programa de juegos tradicionales

mejoró significativamente las normas de convivencia, especialmente en las dimensiones respeto y verbalizaciones amables; no obstante, no se encontraron diferencias significantes en la dimensión solidaridad. Finalmente, concluye que los juegos tradicionales favorecieron de modo significativo en la convivencia escolar en infantes del programa inicial.

Regional/Local

Leguía y Ortega (2025) realizó una tesis cuyo objetivo fue establecer la relación entre los juegos tradicionales junto a la convivencia y las habilidades motoras en niños de una I.E. de Talavera presentado bajo un enfoque cuantitativo, siguió un diseño no experimental, de nivel correlacional, aplicada y conformadas por 20 niños. Empleó la técnica de observación no participante y la lista de cotejo como instrumento. Los hallazgos evidenciaron una asociación favorable, directa y altamente significativa dichas las variables analizadas. Concluyeron, que la práctica de juegos tradicionales de forma constante fortaleció significativamente la motricidad fina y gruesa de los infantes, demostrando ser una estrategia educativa eficaz para su formación integral.

Quispe y Poma (2024) querían definir la conexión entre los juegos, convivencia y el crecimiento de valores entre niños de 5 años en uno de los establecimientos educativos en Huancabamba. Su estudio utilizó un enfoque cuantitativo, fue descriptivo y se basó en un alcance correlacional y se caracteriza por ser no experimental, 31 infantes fueron parte de la muestra. Se implementó la técnica de encuesta y el cuestionario por variable. Respecto a los hallazgos reflejaron que el 71% de infantes tenían un alto nivel en desarrollar los valores, y el 22.6% de los infantes mostraron un bajo nivel. Concluyeron que los juegos contribuyen mucho a fortalecer los valores de los infantes preescolares.

Rivera y Palomino (2023) efectuaron un estudio en Talavera para examinar si existe una conexión entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociales en niños de preescolar, de 4 años. Este estudio siguió una ruta cuantitativa, explicativo, aplicado, no

experimental, 30 niños integraron la muestra. Se emplearon una técnica de observación, así como su instrumento la hoja de observación. Se dedujeron relaciones positivas y moderadas entre las dos variables. Se encontró que los juegos tradicionales apoyan el desarrollo de habilidades sociales en los infantes. Además, dichos juegos tradicionales ofrecieron un valioso recurso pedagógico tradicional para los docentes de la primera infancia, a fin de propiciar las habilidades sociales de los infantes. Además, se apreció que los juegos tradicionales fomentan las capacidades sociales, así como la mejora del respeto por las normas sociales.

Quispe y Ticona (2022) estudió los juegos tradicionales didácticos para mejorar la convivencia de escolar de Tamburco, cuyo propósito fue demostrar la relación entre el par de variables. Metodología pre experimental y transversal abordando a 19 individuos. Usó la técnica de observación y la ficha de recolección de datos aplicada de manera sistemática. Resultados: Los juegos han logrado rectificar los comportamientos positivamente en hasta 67% de los intervenidos significativamente mejorando la convivencia de dichos escolares de la I.E.I. 216 de Tamburco, en tanto, las actividades realizadas han ayudado en la estimulación para tolerancia, respetar, colaborar; reduciendo negativas conductas. Conclusión: Los hallazgos obtenidos con $p \text{ valor} < 3,815\text{E-}006 < 0.05$ en significancia, descartó la hipótesis de negación aceptándose la contraria y afirmativa, sentenciando que dichos juegos han sido útiles logrando convivencia de mejora calidad entre escolares.

3.2. Bases teóricas

3.2.1. Juegos tradicionales

Estos juegos encarnan la expresión cultural que constituye las prácticas lúdicas de una comunidad, las cuales incluyen reglas sencillas e interacción social. Al promover la preservación de la identidad, estas prácticas utilizan recursos fácilmente disponibles ofrecen recreación. Según la UNESCO (2023) estos juegos facilitan el aprendizaje social y la

preservación de la identidad. Estos juegos también sirven para la recreación y proporcionan una variedad de habilidades, incluyendo habilidades motrices, cognitivas y sociales. Estos juegos también representan las prácticas comunitarias del Patrimonio Cultural Inmaterial.

El juego en el contexto educativo es considerado una estrategia metodológica eficaz. La UNESCO (2019) subraya, que el juego constituye un aprendizaje natural, y que deben ser incorporado en las prácticas pedagógicas, especialmente en los niveles iniciales, para promover aprendizajes significativos, la creatividad y el pensamiento crítico. El juego es un aspecto natural y poderosa que motiva a los infantes comunicarse, expresarse y relacionarse. Dichos juegos tradicionales permiten a los infantes interactuar en un entorno lleno de respeto, confianza y reconocimiento mutuo, lo que fortalece sus vínculos sociales desde temprana edad.

3.2.1.1. *Teorías que sustentan los juegos tradicionales.*

a) Teoría del desarrollo cognitivo Piaget

Sostuvo, que el juego constituye una acción natural por medio del cual los infantes construyen saberes y comprende la realidad que lo rodea. El autor explicó que el desarrollo intelectual se genera por medio de procesos de acomodación y asimilación, los cuales permiten incorporar nuevas experiencias a las estructuras mentales existentes. En este sentido, el juego facilita la exploración, experimentación y adaptación del niño a su entorno físico y social.

Piaget clasificó el juego en tres tipos fundamentales: juegos de ejercicio, de reglas y de simbólicos. Entre los infantes de 5 años, predominan los juegos simbólicos y los juegos con reglas, debido a que en esta etapa desarrollan mayor aptitud para representar situaciones, interactuar con otros y comprender normas colectivas. Los juegos tradicionales pertenecen principalmente a los juegos reglados, porque implican acuerdos grupales, cumplimiento de normas, cooperación y participación activa.

Además, Ccahuana (2021) observó que los juegos basados en reglas fomentan el desarrollo social y moral del infante. Estas actividades enseñan a los niños a cumplir los acuerdos, aceptar los resultados, controlarse a sí mismos y llevarse bien con sus compañeros. Los juegos tradicionales cultivan valores relativos al: respeto, empatía y responsabilidad. Estas cualidades ayudan a los niños en la integración social durante la educación primaria.

Además, los juegos tradicionales poseen un importante valor cultural y educativo, debido a que permiten preservar costumbres, tradiciones y formas de interacción propias de la comunidad. En el contexto peruano y andino, dichos juegos son parte de la identidad cultural del infante y contribuyen a propiciar el sentido de pertenencia y la integración social. Por ello, su incorporación dentro de las actividades pedagógicas favorece no solo el desarrollo infantil, sino también la valoración de las prácticas culturales locales.

Desde un enfoque Constructivista de Piaget (1972) plantea que los niños construyen sus aprendizajes de manera activa mediante la exploración y la intervención constante con su entorno. Dichos juegos tradicionales ofrecen experiencias prácticas donde los pequeños resuelven problemas, hacen hipótesis y desarrollan su pensamiento lógico. En este sentido, el juego es un instrumento esencial para construir el conocimiento en las primeras etapas del desarrollo.

Desde un enfoque psicológico, argumenta que el juego es aquella expresión espontánea del pensamiento infantil y está estrechamente ligado a los estadios del desarrollo cognitivo. Para este autor, el niño no juega para aprender, pero en el proceso del juego aprende, desarrolla estructuras mentales y explora su entorno de manera activa.

40

b) Teoría Sociocultural de Vygotsky

Desde este enfoque menciona que el aprendizaje infantil se genera por medio de la interacción social y de la integración atenta del infante en actividades culturales realizadas de manera compartida. El autor sostuvo que la recreación es un trabajo clave en la niñez, porque el infante puede vincularse con su espacio, asumir roles, respetar normas y construir conocimientos a partir de experiencias colectivas. Por medio de los juegos tradicionales, los niños interactúan con otros, usan el lenguaje, asumen roles y comprenden normas sociales, desarrollando así habilidades sociales y cognitivas en su zona de desarrollo próximo. Bajo dicho contexto, los juegos tradicionales tienen una gran relevancia pedagógica, debido a que forman parte de las manifestaciones culturales heredadas de una generación a otra y fomentan la interacción entre pares mediante dinámicas cooperativas y participativas.

Asimismo, explicó que durante el juego los infantes desarrollan capacidades psicológicas avanzadas, como el enfoque atencional, memoria, lenguaje, pensamiento y autorregulación de la conducta. En infantes de 5 años, estos juegos favorecen especialmente el desarrollo social y emocional, ya que exigen la participación grupal, cumplimiento de las reglas y resolución de conflictos pacíficamente. Aprender a compartir, tomar turnos, comunicar y entrenar a los niños para trabajar en colaboración y fortalecer su cohesión social. Juegos como la rayuela, juegos de canto, escondite o saltar la cuerda son más efectivos para romper barreras. Además, se indica que el juego simbólico ayuda al infante avanzar en su desarrollo social y cognitivo, al incorporar normas, roles y reglas que les permiten internalizar conductas y habilidades propias de la vida adulta.

85

Uno de sus principales aportes de Vygotsky relacionados con el juego es la Zona de Desarrollo Próximo entendida como el espacio existente de aquello que un infante

10

puede realizar de modo autónomo y lo que es capaz de alcanzar con el apoyo, orientación o acompañamiento de personas con mayores conocimientos o habilidades. Durante un juego, los niños están en interacción con docentes y compañeros, facilitando aprendizajes colaborativos y el desarrollo de nuevas destrezas sociales y cognitivas además facilita su aprendizaje significativo. Por ello, el juego funciona como una buena estrategia formativa que estimula el aprendizaje significativo y la integración social desde edades tempranas.

La variable juegos tradicionales se fundamentó en el marco de Vygotsky y Piaget, quienes consideraron al juego como la actividad importante para el crecimiento integral del niño en la primera infancia. Ambos autores destacaron que el juego trasciende la función recreativa, reconociendo a los juegos autóctonos como medios pedagógicos que fortalece diversas dimensiones del crecimiento infantil, como: social, cognitiva y moral. Asimismo, favorecen la convivencia escolar mediante la interacción positiva, el respeto a las normas, la cooperación y la comunicación entre pares, contribuyendo así al desarrollo integral del infante en su educación.

c) Enfoque Psicomotriz de Le Boulch

De acuerdo con Le Boulch (1991) dicha teoría considera al juego como una forma de expresión corporal que promueve el desarrollo físico, emocional y cognitivo. Los juegos tradicionales que implican movimiento, coordinación y ritmo (como la cuerda o el escondite) fortalecen la motricidad gruesa y fina, al tiempo que estimulan la autoestima, la autonomía y la conciencia del propio cuerpo.

d) Enfoque Humanista de Rogers

Desde esta mirada, Rogers (1983) valora la educación centrada en el niño, considerando sus emociones, intereses y motivaciones. Los juegos tradicionales, al ser

libres, espontáneos y vinculados a la cultura, permiten que los infantes aprendan de modo significativo, se expresen sin presión y desarrollen su identidad personal.

e) Enfoque por competencias

Este enfoque, presente en muchos currículos actuales, promueve el crear capacidades integrales. De acuerdo a Morales y Hernández (2019) los juegos tradicionales permiten trabajar competencias como la convivencia, el diálogo, el criterio reflexivo y la solución de desacuerdos, desde actividades accesibles y contextualizadas

f) Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel

Bajo este enfoque, Ausubel (1983) advierte que, la formación adquiere mayor significado y eficacia cuando los nuevos saberes se asocian a los saberes previos del niño. Los juegos tradicionales, al formar parte del entorno cotidiano y cultural del niño, ofrecen experiencias cargadas de sentido, favoreciendo un aprendizaje más profundo y duradero.

3.2.1.2. Dimensiones de juegos tradicionales.

a) Participación activa

De acuerdo a la UNESCO (2022), la participación activa es el esfuerzo deliberado de alguien por estar involucrado más allá de simplemente estar presente físicamente en un proceso y ser reflexivo en sus contribuciones. Este tipo de participación puede ayudar a promover un aprendizaje significativo y la construcción del saber.

El tipo de participación que se describe también indica responsabilidad y autonomía, ya que fomenta que el participante asuma una función activa en la formación de su aprendizaje. Esto también ayuda a crear capacidades sociales, críticas y colaborativas de una persona dentro de diferentes entornos de aprendizaje.

b) Respeto de normas de juego

Viene ser el respeto de normas de juego se comprende como la disposición voluntaria de los participantes para aceptar, cumplir y valorar las reglas establecidas en una actividad lúdica; en consecuencia, implica reconocer límites, asumir acuerdos previos y actuar con honestidad durante el desarrollo del juego, lo cual garantiza la equidad, el orden y la convivencia entre los involucrados. De acuerdo a la UNESCO (2021) esta práctica favorece la formación de valores como: responsabilidad, disciplina y respeto mutuo; por ello, se tiene en cuenta como un factor esencial para la formación social y en la interiorización de conductas éticas dentro de contextos recreativos y educativos.

c) Interpretación social positiva

Es la evaluación favorable de las acciones e intenciones cognitivas o sociales de las personas, y las relaciones o comportamientos sociales en un contexto dado. La interpretación social positiva demuestra aprecio por las relaciones sociales. De acuerdo a la OCDE (2021) promueve la empatía, minimiza malentendidos y fortalece relaciones interpersonales saludables. Entre otras cosas, esta habilidad está vinculada al desarrollo socioemocional porque permite respuestas constructivas a las relaciones sociales y el fortalecimiento de un entorno social saludable en una variedad de entornos sociales y educativos.

3.2.1.3. Clasificación de los juegos tradicionales.

Seguidamente, se describen los principales tipos de juegos tradicionales que fomentan de manera directa la convivencia entre pares según Vygotsky (1978).

a) Juegos cooperativos

Son juegos que requieren que todos los involucrados colaboren para lograr el objetivo compartido. En lugar de competir, los niños deben apoyarse entre sí para lograr

la meta. Ejemplos típicos son el paracaídas, la cuerda grupal o la ronda de canciones cooperativas. Estos juegos refuerzan la solidaridad, la empatía y el sentido de comunidad.

b) Juegos de persecución y relevos

En este tipo de juegos los niños participan activamente alternando roles como correr, perseguir, esquivar o tocar a sus compañeros. Aunque algunas dinámicas incluyen elementos competitivos, predomina la interacción continua y la cooperación dentro del grupo. Estas experiencias lúdicas favorecen la aceptación de roles temporales, fortalecen la convivencia, fomentan el respeto equitativo y estimulan la intervención atenta de todos los infantes en el juego, contribuyendo significativamente a su desarrollo socioemocional y motor.

c) Juegos de rondas y cantos

Estos juegos, comúnmente son desarrollados en círculo y acompañados de canciones o dinámicas rítmicas, como arroz con leche o la farolera, este tipo de juegos favorece a la interacción social en un ambiente participativo e inclusivo. En estas actividades, cada niño asume un turno y una función dentro del grupo, promoviendo la igualdad de participación, el sentido de pertenencia y la convivencia armoniosa. Asimismo, la incorporación del ritmo, la música y el movimiento fortalece la expresión corporal, la coordinación y el bienestar socioemocional en la primera infancia

d) Juegos de imitación o dramatización

Jugar a la casita o al mercado o los oficios, son ejemplos de juegos simbólicos donde los niños representan roles de la vida diaria. Estos juegos permiten practicar habilidades sociales, resolver desacuerdos de manera lúdica y comprender distintas perspectivas, lo cual es clave para una convivencia pacífica.

e) **Juegos con reglas compartidas**

Algunos juegos tradicionales, como la rayuela, las canicas o el trompo, se desarrollan a partir de reglas compartidas que orientan la participación de todos los niños. Por medio de dichas dinámicas lúdicas, los infantes aprenderán a guardar orden, se cumplir reglas establecidas y afrontar de modo adecuado tanto el éxito como la frustración ante la derrota. Estas experiencias contribuyen al crecimiento del autocontrol, control emocional, el sentido de justicia y el respeto mutuo, fortaleciendo competencias sociales fundamentales en la primera infancia.

3.2.2. Convivencia en niños

El MINEDU (2023) argumenta, desde un contexto educativo la convivencia entre niños se manifiesta todos los días en las acciones de interacción humana en la escuela. Desde esta óptica como procesos sociales y de interacción confluyen como responsabilidad conjunta de todos los componentes o actores educativos involucrados. Además, menciona que la convivencia no es solo la suma de reglas, sino de relaciones de respeto compartido, participación activa y valoración de la diversidad. Por lo tanto, su importancia está relacionada con el hecho de que su implementación es una condición necesaria y primordial que promueve un clima de equilibrio y democracia. Bajo esta lógica, la coexistencia escolar está definida como la suma de vínculos humanos que ocurren en la escuela, y que se construyen colectivamente y a diario.

Del mismo modo refiere que es muy fundamental e importante, ya que está relacionada con el desarrollo global, puesto que fortalece habilidades sociales, emocionales y éticas, a través de las cuales una persona puede vivir en sociedad. En ese sentido, tener buenas condiciones de convivencia. Del mismo modo manifiesta que es esencial para la construcción de espacios seguros que promuevan el mayor potencial de aprendizaje; también fomenta la intervención activa, inclusiva y respetuosa de los alumnos. Una convivencia

adecuada en la escuela es reconocida como un factor vital en la educación de valores y el bienestar de los infantes. En consecuencia, la promoción de la convivencia desde la primera infancia consolida actitudes positivas para toda la vida y refuerza el desarrollo personal y social.

3.2.2.1. Enfoques y teorías que sustentan la convivencia en niños.

a) Enfoque Constructivista Social de Vygotsky

Esta teoría hace hincapié en que la vinculación social resulta esencial para el buen crecimiento del niño y la intervención activa en acciones compartidas con otras personas. Así también sostuvo que las relaciones interpersonales constituyen el fundamento del aprendizaje y crecimiento social y emocional. En este sentido, la convivencia escolar se construye progresivamente cuando los niños se vinculan con sus colegas y sujetos mayores dentro de un ambiente de respeto, cooperación y comunicación. Durante la primera infancia, dichas experiencias sociales permiten que el infante aprenda normas, desarrolle habilidades sociales y fortalezca conductas orientadas a la convivencia pacífica.

Asimismo, señaló que el entorno social influye directamente en la realización de obligaciones psicológicas de lenguaje, regulación emocional y cognición social. Por ello, la convivencia escolar del niño de 5 años demanda espacios pedagógicos que promuevan interacciones positivas, el diálogo y el trabajo colaborativo, permitiendo que los infantes aprendan a comprender las necesidades de otros, resolver conflictos y expresar emociones. Finalmente menciona que la convivencia se aprende en contextos colaborativos, donde el lenguaje y la cultura son fundamentales.

b) Desde la perspectiva del MINEDU

En 2018, la convivencia escolar se describió como relaciones escolares basadas en la participación positiva, respetuosas, inclusivas y participativas. Se destacó la relevancia de la paz en la solución de controversias. Se afirmó que la convivencia crea una base esencial para

12 entornos seguros propicios para la formación integral de los involucrados.

En nivel inicial, la convivencia escolar cobra especial relevancia, ya que los infantes pasan por fases para la formación de hábitos, valores y habilidades socioemocionales. En consecuencia, la escuela debe promover experiencias que fortalezcan la interacción positiva, la cooperación y el reconocimiento de los demás como parte importante del grupo social. En este contexto, las dimensiones respeto, comunicación asertiva y empatía representan elementos esenciales para desarrollar una convivencia adecuada en infantes de 5 años.

c) Enfoque Humanista según Rogers

Desde la visión humanista, en 1961 menciona que la coexistencia es el respeto mutuo, la empatía y la aceptación del otro. Rogers plantea que el ambiente emocional incide en el desarrollo de relaciones sanas. Así, promover una convivencia positiva implica crear climas donde los niños sientan que se les escucha, se les valora y se les comprende.

d) Teoría del Aprendizaje Social de Bandura

El fundamento en 1986 destaca que los niños aprenden a convivir observando a los demás. Las conductas prosociales, como compartir, respetar y cooperar, se adquieren por medio del modelado, la visualización y la replicación de figuras significativas como apoderados, docentes o compañeros.

e) Teoría Ecológica del Desarrollo Humano de Bronfenbrenner

En 1987 revela que el crecimiento del infante está influenciado por distintos aspectos como la familia, escuela y comunidad que interactúan entre sí. La convivencia, en este sentido, no solo depende del niño, sino también del entorno que lo rodea. Fortalecer la convivencia implica trabajar en todos estos niveles.

f) Teoría del Desarrollo Moral de Piaget y Kohlberg

Kohlberg (1984) define que los infantes pasan por fases de juicio moral. La convivencia está relacionada con este proceso y con responsabilidad.

3.2.2.2. Dimensiones de convivencia en niños.

a) Respeto

El respeto es una dimensión relevante de la convivencia escolar, permitiendo establecer relaciones armoniosas entre los niños dentro del aula. Según el MINEDU (2018), el respeto implica reconocer y valorar a los demás, aceptar diferencias y cumplir normas de convivencia orientadas al bienestar común.

En los niños de 5 años, esta dimensión se manifiesta mediante conductas como escuchar a los compañeros, respetar turnos, seguir acuerdos grupales y mantener actitudes de consideración hacia los demás.

Bajo la óptica de Vygotsky, el respeto se desarrolla mediante la acción social y el aprendizaje compartido. Los infantes aprenden conductas respetuosas observando e interactuando con sus colegas y docentes en tareas de grupo. Por ello, el contexto escolar es significativo para adquirir valores y actitudes positivas desde la primera infancia.

b) Comunicación asertiva

Alude a la habilidad de manifestar emociones, opiniones y demandas de forma adecuada, y favoreciendo vínculo positivos. El MINEDU indica que coexistencia escolar apropiada requiere el crecimiento de habilidades comunicativas que permitan dialogar, la atención atenta y la resolución armoniosa de desacuerdos.

En infantes de cinco años, la comunicación asertiva se evidencia cuando logran expresar sus emociones sin agresividad, dialogan entre ellos e intervienen en tareas grupales respetando opiniones y acuerdos. Desde lo sociocultural de Vygotsky, el lenguaje constituye es necesario para el aprendizaje y la acción social, debido a que permite organizar pensamientos, expresar sentimientos y construir relaciones sociales positivas.

Por ello, fortalecer la comunicación asertiva facilita la coexistencia y crecimiento social infantil.

c) Empatía

La habilidad de ver y valorar los sentimientos de otras personas. Este atributo se clasifica como una habilidad socioemocional. En un entorno educativo, favorece el crecimiento de la comunidad colaborativa en base a la confianza y amabilidad.

En niños de 5 años, la empatía se manifiesta cuando muestran interés por ayudar a sus compañeros, comprenden emociones ajenas y mantienen actitudes solidarias frente a situaciones de conflicto o necesidad. Bajo la teoría de Vygotsky, la empatía surge por medio de las experiencias sociales y actividades seguidos con otros individuos, permitiendo que el niño aprenda progresivamente a comprender perspectivas diferentes a las propias.

En consecuencia, la coexistencia escolar en infantes de cinco años constituye un proceso formativo esencial que fortalecer el crecimiento global infantil. Tanto la teoría sociocultural de Vygotsky sustenta la relevancia de promover relaciones centradas en la comunicación asertiva, respeto, y la empatía, debido a que estas dimensiones fortalecen la interacción positiva, la solución pacífica de conflictos y crear espacios escolares armoniosos desde la educación inicial.

3.3. Definición de términos

- a) **Comunicación asertiva:** Habilidad para demostrar ideas, emociones y demandas de forma adecuada y amable frente a los demás (Caballo, 2007).
- b) **Convivencia escolar:** Alude a las diversas relaciones interpersonales caracterizadas por la amabilidad y la intervención, y resueltas mediante la resolución tranquila de desacuerdos que ocurren en una institución educativa. (Piaget, 1961)
- c) **Desarrollo socioemocional:** Este son procedimientos para que el infante sepa a percibir sentimientos, conectarse con los individuos y comportarse dentro de los límites aceptados de una sociedad. (Piaget, 1961)

- d) **Empatía:** Alude a la capacidad de comprender, reconocer y transmitir sentimientos que experimentan otros individuos (Goleman, 1995).
- e) **Estrategia pedagógica:** Es una serie de métodos y acciones ordenadas por el profesor para apoyar el aprender y crecimiento global del estudiante (Vygotsky, 1979).
- f) **Interacción social:** Procedimiento donde los individuos establecen relaciones y comparten experiencias dentro de un contexto social (Vygotsky, 1979).
- g) **Juegos tradicionales:** Actividades en las que las reglas y criterios se han heredado con el tiempo. Benefician al niño con habilidades sociales e identidad cultural. (Vygotsky, 1979).
- h) **Normas de convivencia:** Son acuerdos y reglas que orientan el comportamiento adecuado para mantener relaciones armoniosas dentro del aula (Piaget, 1961).
- i) **Participación activa:** Es el grado de involucramiento del niño durante el desarrollo de acciones lúdicas y educativas, demostrando interés y disposición (Piaget, 1961).
- j) **Respeto:** Es la capacidad de reconocer y valorar a los demás, cumpliendo normas y manteniendo actitudes adecuadas de convivencia (Caballo, 2007).
- k) **Socialización:** Son procedimiento donde el infante conoce valores, normas y comportamientos necesarios para integrarse adecuadamente a la sociedad (Bandura, 1977).

IV. Metodología

4.1. Tipo y nivel de investigación

De acuerdo con Hernández et al. (2014) un enfoque cuantitativo está distinguido por recopilar y análisis la data numérica con finalidad de comprobar hipótesis mediante procedimientos estadísticos y medición de variables. Asimismo, dicho enfoque permitió establecer asociaciones entre variables y determinar hallazgos objetivos y verificables. El estudio trabajó de forma cuantitativa, puesto que se recolectaron datos numéricos relacionados con los juegos autóctonos y la coexistencia en infantes de cinco años. Asimismo, los resultados obtenidos fueron procesados estadísticamente para establecer el efecto de los juegos autóctonos en incrementar la vivencia escolar.

De acuerdo con Hernández et al. (2018) el tipo de investigación aplicada resuelve problemas prácticos y precisos del entorno por la utilización de saberes científicos Para el estudio fue aplicada, porque en ella se ha buscado mejorar la coexistencia de infantes de 5 años en la escuela mediante el uso de juegos autóctonos como medios de enseñanza en la I.E.I. N° 277-14 Familia Sagrada de Andahuaylas.

De acuerdo con Hernández et al. (2018), el nivel explicativo tiene como propósito determinar las causas o efectos de un fenómeno, estableciendo relaciones de influencia entre variables. Por ello, la investigación presentó un nivel explicativo, debido a que se orientó a explicar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la convivencia escolar en niños de 5 años, considerando dimensiones como el respeto, la comunicación asertiva y la empatía.

Un diseño preexperimental, es aquel donde se manipula la variable independiente para luego ver los hechos que genera en la otra, sin tener en cuenta el grupo control. Generalmente, este diseño utiliza mediciones previo y posterior a la intervención. En consecuencia, la investigación presentó un diseño preexperimental con pretest y posttest del

grupo, debido a que se aplicó un programa de juegos autóctonos a los infantes de 5 años y posteriormente se evaluó el fortalecimiento de la coexistencia previa y posterior de la intervención pedagógica.

Fórmula para aplicar el diseño:

$G E: 0_1 \quad X \quad 0_2$

Donde:

GE: Grupo experimental

0₁: Pre test

0₂: Post Test

X: Manipulación de la variable independiente

4.2. **Ámbito temporal y espacial**

Ámbito temporal. Este estudio se efectuó desde el mes setiembre del 2025 marzo al 2026 un período que ha sido suficientemente para que se lleve todo el estudio.

Ámbito espacial. El estudio tuvo lugar en el aula de cinco años de la Institución Inicial. N° 277-14 “Familia Sagrada”, situada en Andahuaylas.

4.3. **Población y muestra**

Población

Conjunto global de individuos dentro de un límite geográfico específico que tienen cualidades parecidas relevantes para el propósito de un estudio (Hernández-Sampieri et al., 2022). El estudio incluyó a 54 infantes de 5 años que estaban matriculados en el centro educativo durante el año escolar 2025.

Criterio de inclusión y exclusión

Los aspectos de inclusión permitieron seleccionar a infantes que cumplen condiciones pertinentes, como edad escolar, compromiso de dinamizar en acciones recreativas, asistencia regular y autorización de los padres los que garantizaron la pertinencia

de la muestra.

Por su parte, los criterios de exclusión se han descartado a quienes no cumplieron ciertas condiciones, como inasistencia, dificultades para participar o falta de consentimiento los que aseguraron la validez y calidad del estudio.

Muestra

Según Hernández y Mendoza (2023) refiere, al grupo de personas, objetos o integrantes elegidos de una población para su análisis y obtener información representativa sobre el problema de investigación. Su finalidad es facilitar el análisis del fenómeno cuando no es posible estudiar a toda la población. El desarrollo del estudio ha considerado una muestra de 24 infantes de 5 años.

Tabla 2

Estratificación de la muestra

Estrato (Género)	Muestra
Mujeres	13
Varones	11
Total	24

Nota. Elaboración propia

Muestreo

Según Hernández et al. (2018) es un proceso de selección de elementos de una población, mediante diferentes métodos, a fin de realizar inferencias o generalizaciones sobre dicha población que permiten trabajar con un grupo específico de participantes cuando no es posible estudiar a toda la población.

Asimismo, ayuda en obtener la data de forma organizada, económica y eficiente. Usado como muestreo no probabilístico por conveniencia como resultado fue seleccionada según al acceso y disponibilidad de usuarios para el desarrollo de la investigación.

4.4. Instrumento

De acuerdo a Hernández et al. (2018) es el recurso o herramienta utilizada para plasmar y medir la data recolectada mediante una técnica de estudio, además facilita la recopilación ordenada de datos y debe dar respuesta a los objetivos e indicadores del estudio. Los más usados son la ficha de observación, lista de cotejo, cuestionario y entrevista. En este caso se usó la lista de cotejos, que permitió observar y registrar conductas específicas de manera clara de los niños relacionadas con las dimensiones respeto, comunicación asertiva y empatía previa y posterior de interferir los juegos autóctonos. Así también permitieron sistematizar la información de manera práctica de los infantes.

Técnica

De acuerdo a Hernández et al. (2018) es una técnica o procedimiento que el investigador emplea para reunir datos relacionada con el problema de estudio. También permiten obtener datos de manera sistemática y organizada durante el proceso investigativo. Las más usadas es la observación, encuesta, entrevista y análisis documental. Para el estudio, se usó la observación, debido a que facilitó determinar y plasmar el comportamiento vinculado a la convivencia escolar en infantes de 5 años durante la implementación de juegos autóctonos de manera eficaz según a los aspectos de exclusión e inclusión.

Validez del instrumento

Hernández et al. (2018) refiere que refleja el nivel de un instrumento que tiene para evaluar efectivamente la variable, permitiendo obtener información pertinente y coherente con los propósitos del estudio. La investigación se utilizó la validez de contenido, debido a que el instrumento fue revisado por expertos, quienes examinaran la coherencia, pertinencia y claridad de ítems según las dimensiones de la variable convivencia escolar.

La validación fue efectuada por expertos en estudio de la investigación y educación inicial, con experiencia en el contexto educativo, quienes emitieron observaciones y

sugerencias para mejorar previa su aplicación, con el propósito de verificar si las preguntas o ítems están relacionados de manera adecuada con la variable de estudio.

Tabla 3

Validez del instrumento por juicio de expertos

N.º	Validador	Grado académico	Valoración del instrumento	Opinión técnica
01	Filomon Palomino Román	Doctor	Altamente positivo	Consideró que el instrumento presenta claridad, coherencia, pertinencia y adecuada relación con los objetivos e indicadores de la investigación.
02	Mery Dominguez Rivera	Magíster	Confiable	Señaló que el instrumento reúne criterios metodológicos adecuados para su aplicación, mostrando consistencia en la formulación de ítems y correspondencia con la variable de estudio.
03	Bonifacio Lezano Chiclla	Doctor	Confiable	Considero que el que el instrumento es apropiada para su aplicación considerando claro sus objetivos de acuerdo con sus dimensiones de sus variables.

Nota. Elaboración propia

Confiabilidad

Hernández et al. (2018) señalaron que la fiabilidad es la habilidad de una herramienta de generar evidencias firmes, correctos e idénticos cuando se emplea repetidamente bajo las mismas condiciones. Esto significa que, si el instrumento se utiliza varias veces para medir la misma variable, debe ofrecer resultados semejantes.

En esta investigación determinó la fiabilidad empleando el Alfa de Cronbach, facilitando la evaluación de la solidez interna de 22 ítems de la lista de cotejo administrada

en niños con cinco años. Los hallazgos obtenidos reflejaron que el instrumento era apropiado con fiabilidad para su uso de (0,879 y 0,802) respectivamente para ambos instrumentos,

Los hallazgos evidenciaron una elevada solidez interna de los ítems, lo que respaldó su utilización para medir de manera adecuada las variables planteadas en este estudio, como lo presenta en la siguiente tabla.

Tabla 4

Confiabilidad para las variables.

Variables	Número de ítems	Alfa de Cronbach
Juegos tradicionales	22	0,879
Convivencia de niños	22	0,802

4.5. Procedimientos

Según Hernández et al. (2018) el procedimiento comprende las fases y actividades metodológicas que se siguen para recabar, procesar y analizar los datos dentro de una investigación. En el estudio se ha aplicado un proceso de la descripción ordenada y secuencial de las acciones o pasos que se realizaron para desarrollar el estudio, desde la preparación hasta la obtención y análisis de los datos. Para tal efecto:

Primero, se trabajó con 54 infantes de cinco años como parte de la población, seleccionando a 24 estudiantes para la muestra, que representa el 44.4%. Esta muestra lo integraron 13 niñas (54.17%) y 11 niños (45.83%), asegurando una participación equilibrada por sexo. Antes del inicio de la intervención, se aplicó un formulario de observación para calcular el nivel de coexistencia en relación al contexto de la norma, solución de problemas, empatía y colaboración grupal. Este diagnóstico permitió obtener datos cuantitativos iniciales que reflejaron la verdadera situación del grupo.

Segunda fase, se ha puesto en marcha distintas actividades de juegos tradicionales planificadas para desarrollarse en 8 semanas de 2 sesiones a la semana, sumando un total de

16 sesiones. La duración promedio de cada sesión fue entre 40 a 50 minutos. En esta se incorporaron juegos cooperativos y participativos del contexto cultural de Andahuaylas. Durante este proceso se efectuó una evaluación continua mediante registros de observación estructurados con el objetivo de calcular cambios en la conducta social de los niños.

Por último, se realizó una evaluación posterior (postest) utilizando el mismo instrumento del diagnóstico inicial. Esto facilitó cotejar los hallazgos previo y posterior del tratamiento, analizando las variaciones porcentuales en los niveles de convivencia a fin de demostrar si los cambios en las conductas durante la convivencia entre niños.

4.6. Análisis de datos

Para los procedimientos, técnicas y estrategias se realizarán para, procesar, interpretar y extraer conclusiones a partir de la información recolectada durante el estudio. Su propósito es transformar los datos en resultados comprensibles que permitan responder al problema de investigación y comprobar los objetivos o hipótesis planteadas. Se hizo por análisis de la data utilizando las características de un diseño preexperimental, que incluye un único grupo, e incorpora la prueba previa como una prueba posterior.

En primer lugar, se hizo el pretest a los 24 infantes para identificar la coexistencia de infantes hacia el respeto, comunicación asertiva y empatía. Posteriormente, se ejecutó el programa de juegos tradicionales mediante sesiones pedagógicas planificadas.

Luego de la intervención, se empleó el postest usando la misma lista con la finalidad de determinar variaciones producidas en la convivencia escolar tras la implementación de juegos clásicos.

Seguidamente, la data recolectada es sistematizada, codificados e ingresados en la matriz utilizando SPSS. Posteriormente, se usó el proceso descriptivo mediante cuadros de frecuencia, porcentajes y figuras estadísticas para explicar el logro de las variables del pretest y postest.

Asimismo, se usó el procedimiento inferencial para comprobar las hipótesis de investigación. Debido a que el estudio presentó se utilización un diseño preexperimental con mediciones previas y posteriores a la intervención. Para muestras relacionadas, se utilizó el test estadístico T de Student, lo que permitió una comparación entre los hallazgos del pretest y postest.

Finalmente, los hallazgos fueron interpretados considerando el nivel de significancia establecido, lo que permitió establecer la incidencia de juegos clásicos en elevar la coexistencia en infantes de cinco años.

4.7. Consideraciones éticas

De acuerdo con American Psychological Association (2020) la ética consiste en actuar con honestidad, responsabilidad y respeto, garantizando el bienestar de los que participan, y más en los niños, protegiendo su confidencialidad y asegurando que la data obtenida sea usada solo académicamente, sin manipular ni alterar los resultados de la investigación

Se garantizó la consideración de dignidad y derechos de los infantes, priorizando su bienestar integral mediante actividades adecuadas a su edad y contexto. Asimismo, se obtuvo la autorización y conformidad avisando de apoderados, las cuales fueron detallados de los objetivos, y actividades del estudio.

De igual manera, se tuvo en cuenta la disposición y aceptación de los niños para participar, evitando cualquier tipo de presión o imposición durante el desarrollo de las sesiones de juegos colectivos. Además, la investigación garantizó en todo momento la confidencialidad sobre la información solamente por cuestiones educativos y protegiendo la identidad de los niños. Por último, se cumplió con el criterio de beneficencia, ya que las actividades propuestas mediante juegos tradicionales buscaron fortalecer la convivencia entre los niños preescolares.

V. Resultados y discusión

5.1. Análisis descriptivo de variables y dimensiones

5.1.1. Análisis descriptivos de variables.

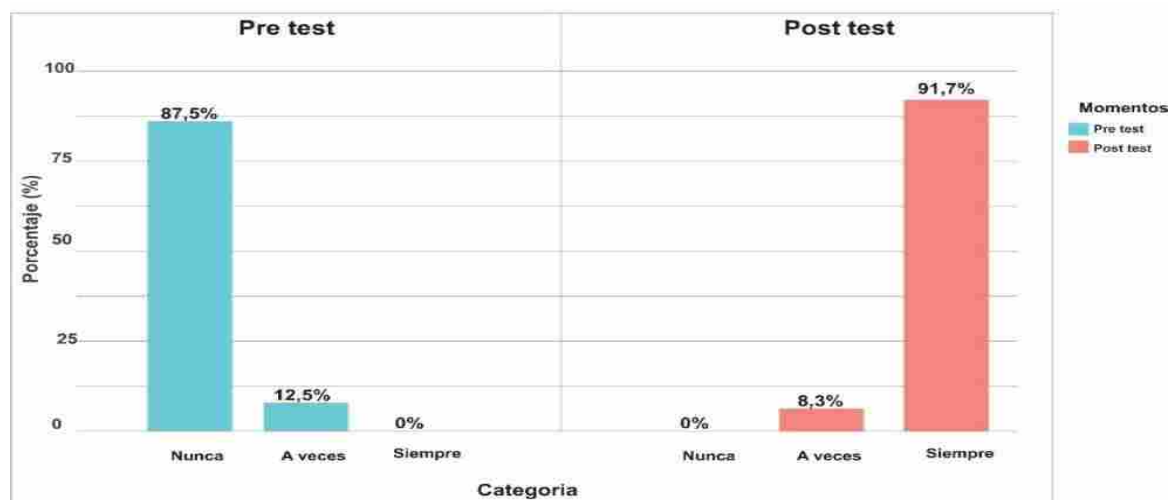
Tabla 5

Resultados de la variable juegos tradicionales Pre test y Post

Juegos tradicionales	Pre test		Post test	
	n	%	N	%
Nunca	21	87,5%	0	0%
A veces	3	12,5%	2	8,3%
Siempre	0	0%	22	91,7%
Total	24	100%	24	100%

Figura 1

Niveles de la variable juegos tradicionales

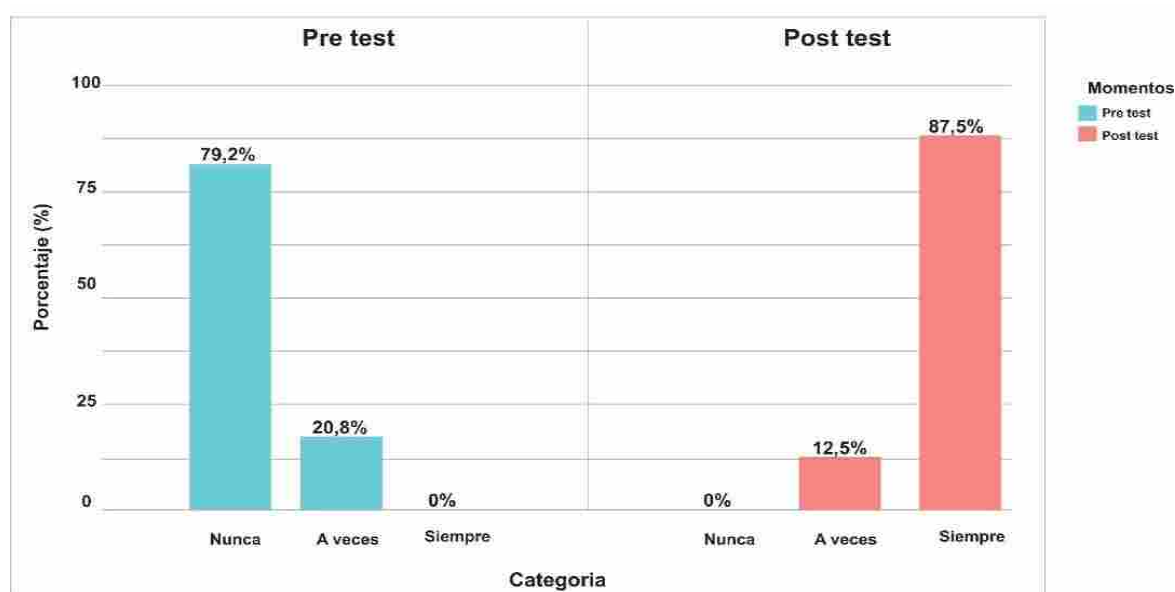


Nota. Elaboración propia.

Interpretación: La Tabla 5 evidencia muestran de acuerdo con la imagen ilustrada de 24 niños, en el pretest se observa que el 87,5% está en nunca, 0% en pos test. Asimismo, el nivel a veces presenta un 12,5 % en pretest y un 8,3 % en post test. Finalmente, mientras que en pretest no se registran niños en siempre 0 %, en pos test este nivel alcanza el 91,7 %. Los hallazgos revelan un incremento y eleva la coexistencia en infantes de cinco años.

Tabla 6*Resultados de la dimensión participación activa Pre test y Post test*

Participación activa	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Nunca	19	79,2%	0	0%
A veces	5	20,8%	3	12,5%
Siempre	0	0%	21	87,5%
Total	24	100%	24	100%

Figura 2*Niveles de la dimensión participación activa**Nota.* Elaboración propia.

Interpretación: Tabla 6 evidencia muestra de acuerdo con la figura ilustrada de 24 niños. En pretest se observa que el 79,2% ubicándose en nunca, 0 % en pos test. Asimismo, en a veces presenta un 20,8 % en pretest y un 12,5 % en post test. Finalmente, mientras que en el pretest no se registran niños en el lugar siempre 0 %, en el pos test este nivel alcanza el 87,5 %. Estos resultados demuestran un incremento significativo que la participación activa mejora la coexistencia en infantes de cinco años.

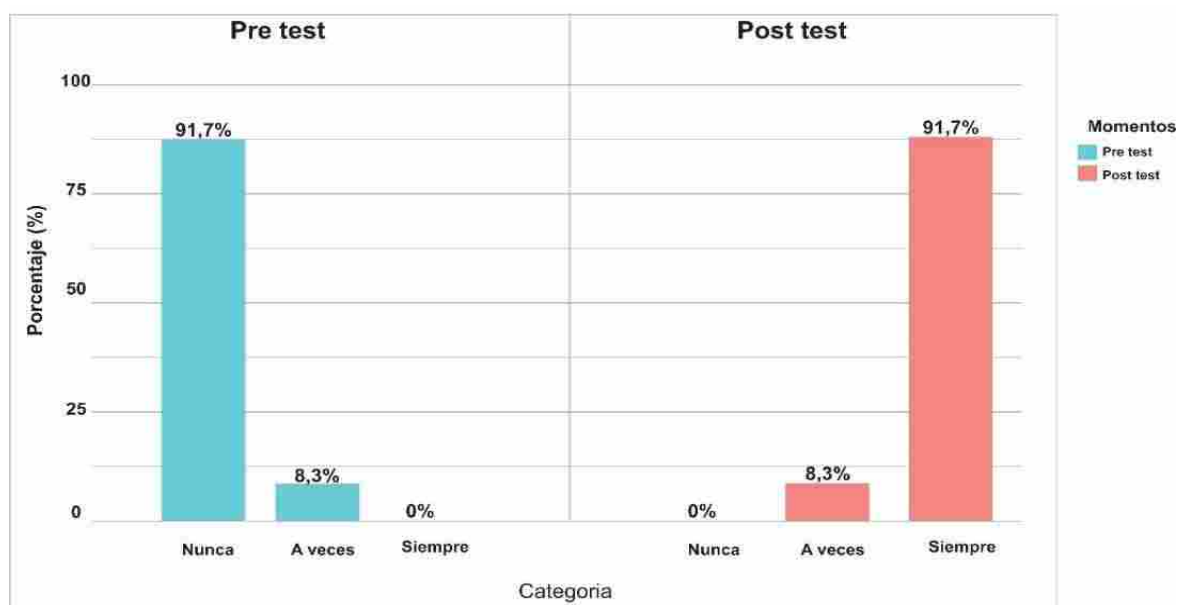
Tabla 7

Resultados de la dimensión respeto de normas de juego Pre test y Post test

Respeto de normas de juego	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Nunca	22	91,7%	0	0%
A veces	2	8,3%	2	8,3%
Siempre	0	0%	22	91,7%
Total	24	100%	24	100%

Figura 3

Niveles de la dimensión respeto de normas de juego

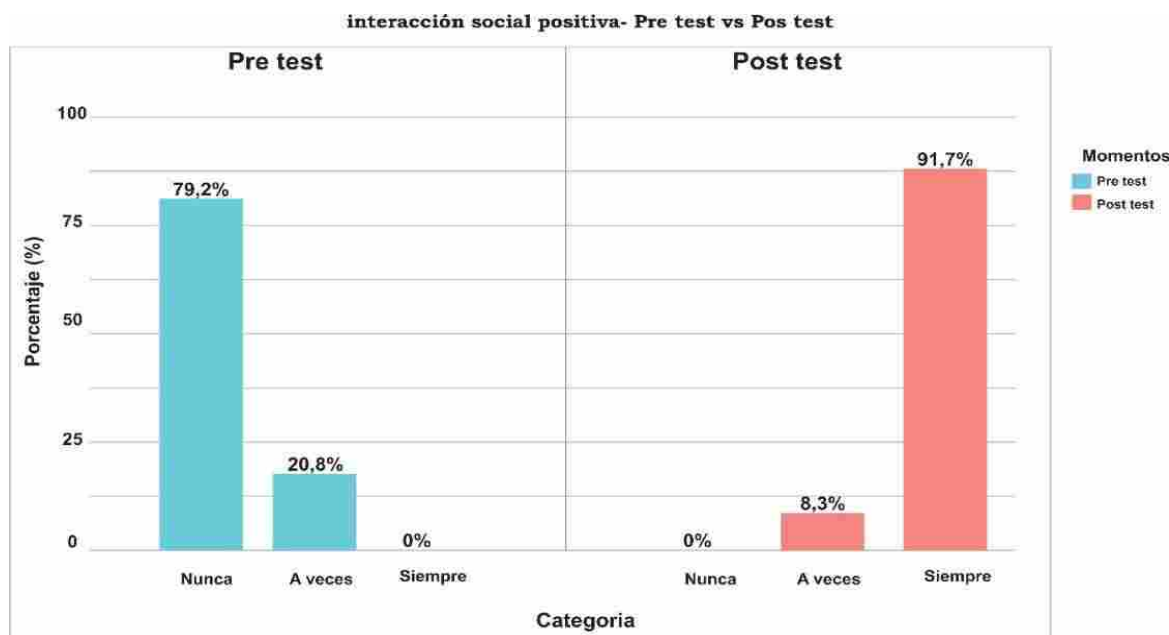


Nota. Elaboración propia.

Interpretación: Tabla 7 evidencia los hallazgos de acuerdo con la figura ilustrada de 24 niños, en el pretest se observa que el 91,7% están en nunca, 0 % en pos test. Asimismo, el nivel a veces presenta un 8,3 % en pretest y un 8,3 % en post test. Finalmente, mientras que en pretest no se registran niños es siempre 0 %, en pos test este nivel alcanza el 91,7 %. Estos resultados demuestran una mejora significativa del respeto de normas de juego incrementa la armonía en infantes de 5 años.

Tabla 8*Resultados de la dimensión interacción social positiva Pre test y Post test*

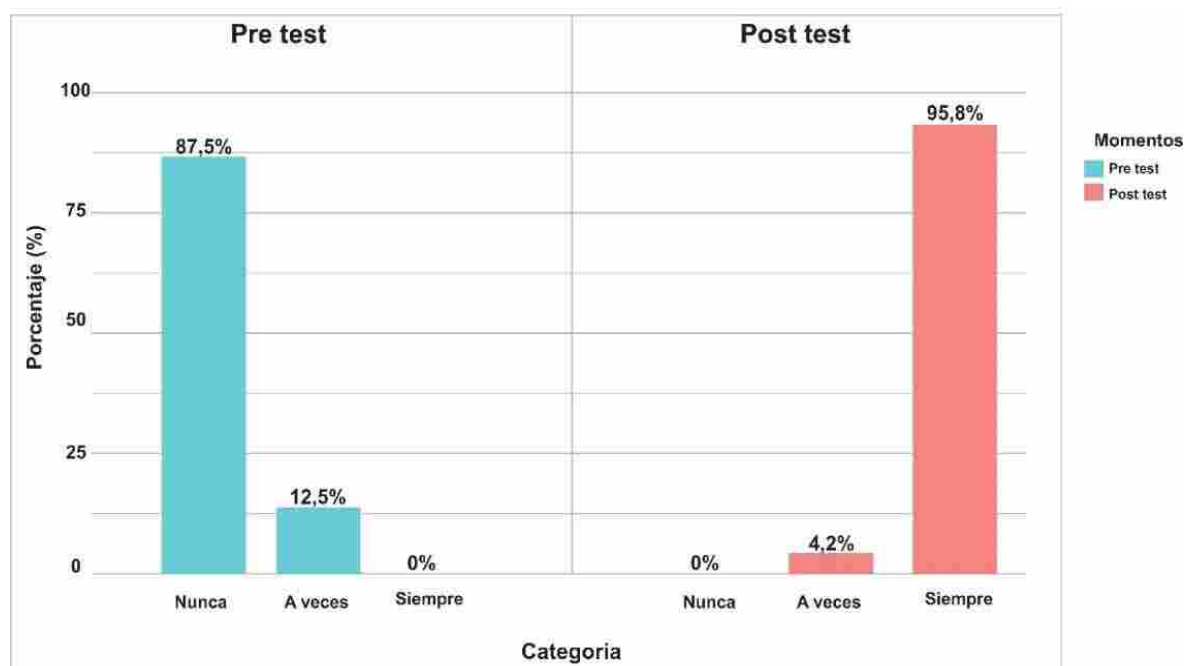
Interacción social positiva	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Nunca	19	79,2%	0	0%
A veces	5	20,8%	2	8,3%
Siempre	0	0%	22	91,7%
Total	24	100%	24	100%

Figura 4*Niveles de la dimensión interacción social positiva**Nota. Elaboración propia.*

Interpretación: La Tabla 8 evidencia de acuerdo a la figura reflejada, aplicada a una muestra de 24 niños, en el pretest se observa que el 79,2% está en nunca, 0 % en pos test. Asimismo, el nivel a veces presenta un 20,8 % en pretest y un 8,3 % en post test. Finalmente, mientras que en pretest no se registran niños en siempre 0 %, en pos test este nivel alcanza el 91,7 %. Los hallazgos revelan una eleva significativa que la interacción social positiva va incrementar la coexistencia en infantes de 5 años.

Tabla 9*Resultados de la variable convivencia en niños Pre test y Post test*

Convivencia en niños	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Nunca	21	87,5%	0	0%
A veces	3	12,5%	1	4,2%
Siempre	0	0%	23	95,8%
Total	24	100%	24	100%

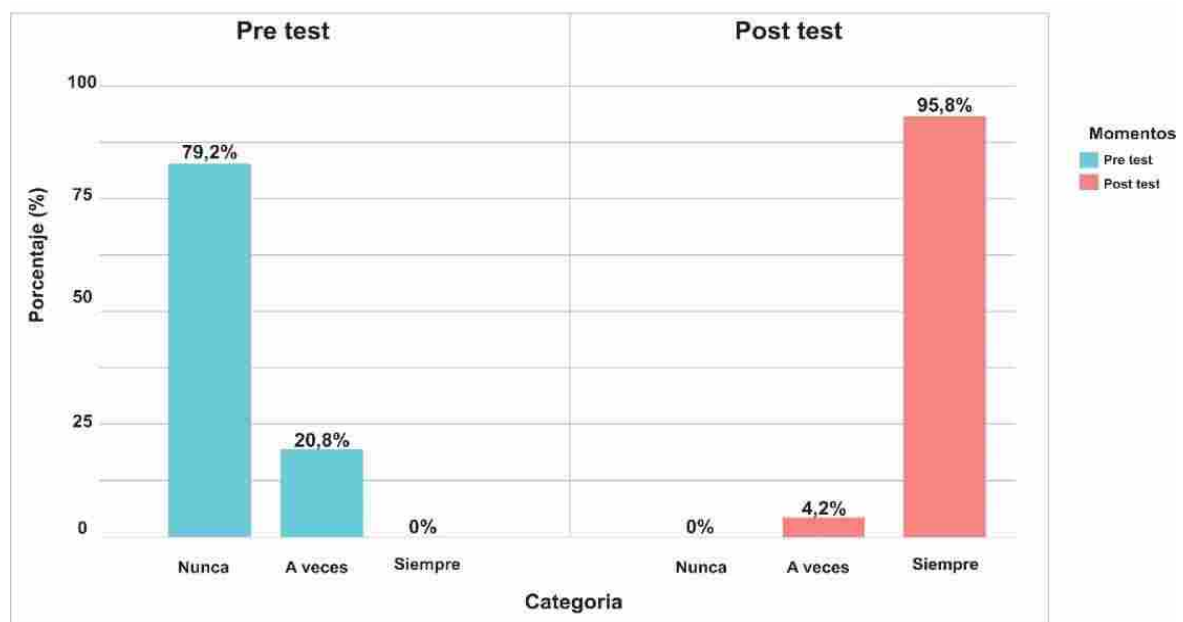
Figura 5*Niveles de la variable convivencia en niños**Nota. Elaboración propia.*

Interpretación: Tabla 9 evidencia hallazgos de acuerdo con la figura ilustrada de 24 niños, en el pretest se observa que el 87,5% está en nunca, 0 % en pos test. Asimismo, el nivel a veces presenta un 12,5 % en pretest y un 4,2 % en post test. Finalmente, mientras que en pretest no se registran los niños en siempre 0 %, en pos test este nivel alcanza el 95,8 %.

Estos resultados demuestran una eleva significativa en convivencia de infantes de 5 años.

Tabla 10*Resultados de la dimensión respeto Pre test y Post test*

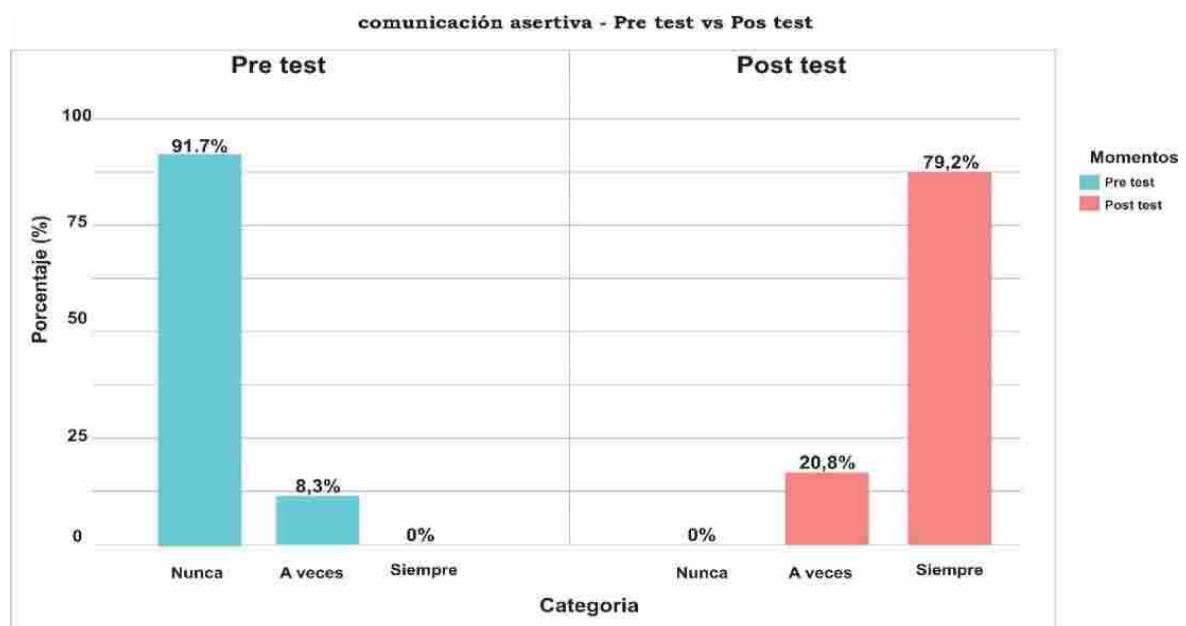
Respeto	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Nunca	19	79,2%	0	0%
A veces	5	20,8%	1	4,2%
Siempre	0	0%	23	95,8%
Total	24	100%	24	100%

Figura 6*Niveles de la dimensión respeto**Nota.* Elaboración propia.

Interpretación: Tabla 10 refleja las evidencias de acuerdo con la figura ilustrada de 24 niños, en el pretest se observa que el 79,2% está en nunca, 0 % en pos test. Asimismo, el nivel a veces presenta un 20,8 % en pretest y un 4,2 % en post test. Finalmente, el pretest no se registran niños en el nivel siempre 0 %, mientras el pos test este nivel alcanza el 95,8 %. Estos resultados demuestran de la dimensión respeto eleva significativamente en convivencia de infantes de 5 años.

Tabla 11*Resultados de la dimensión comunicación asertiva Pre test y Post test*

Comunicación asertiva	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Nunca	22	91,7%	0	0%
A veces	2	8,3%	5	20,8%
Siempre	0	0%	19	79,2%
Total	24	100%	24	100%

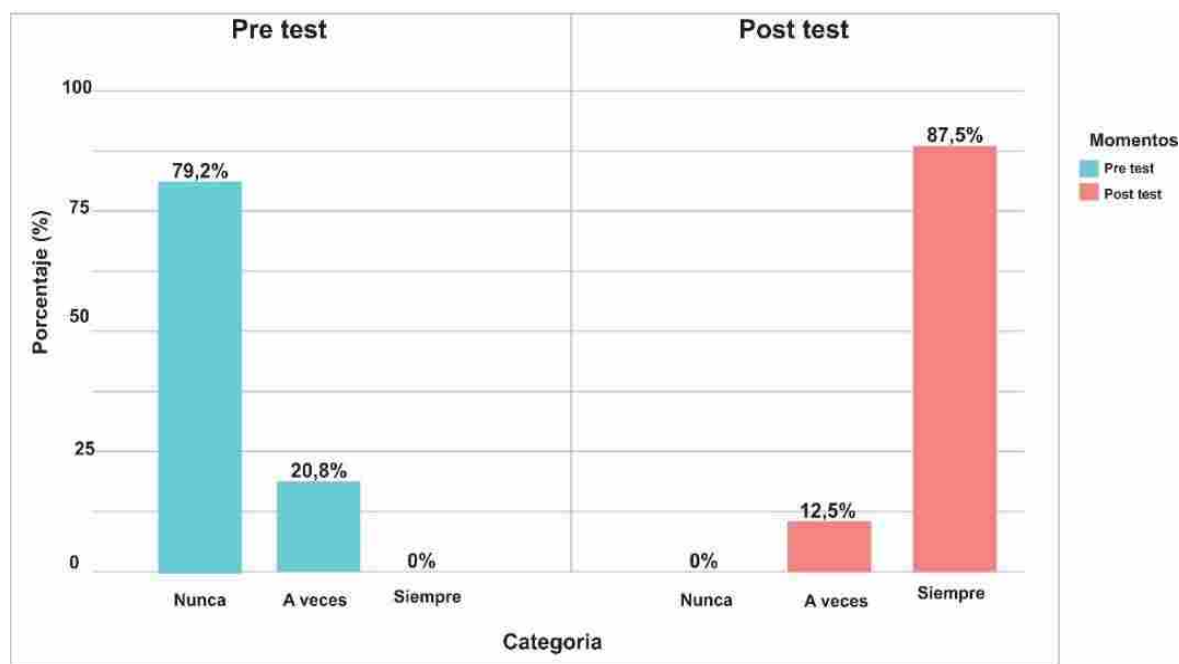
Figura 7*Niveles de la dimensión comunicación asertiva*

Nota. Elaboración propia.

Interpretación: Tabla 11 refleja las evidencias de acuerdo con la figura ilustrada de 24 niños, en el pretest se observa que el 91,7% está en nunca, 0 % en pos test. Asimismo, el nivel a veces presenta un 8,3 % en pretest y un 20,8 % en post test. Finalmente, mientras que en pretest no se registran niños en siempre 0 %, en pos test este nivel alcanza el 79,2 %. Estos resultados demuestran que la comunicación asertiva eleva significativamente en convivencia de infantes de 5 años.

Tabla 12*Resultados de la dimensión empatía Pre test y Post test*

Empatía	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Nunca	19	79,2%	0	0%
A veces	5	20,8%	3	12,5%
Siempre	0	0%	21	87,5%
Total	24	100%	24	100%

Figura 8*Niveles de la dimensión empatía**Nota.* Elaboración propia.

Interpretación: Tabla 12 evidencia los hallazgos de acuerdo con la figura ilustrada de 24 niños, en el pretest se observa que el 79,2% está en nunca, 0 % en pos test. Asimismo, el nivel a veces presenta un 20,8 % en pretest y un 12,5 % en post test. Finalmente, mientras que pretest no se registran niños en siempre 0 %, en pos test este nivel alcanza el 87,5 %. Estos resultados demuestran de la dimensión empatía mejora significativamente en convivencia de infantes de 5 años.

5.1.2. Análisis inferencial

Hipótesis General

H1: Los juegos tradicionales influyeron positivamente en la mejora de la convivencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.

H0: Los juegos tradicionales no influyeron positivamente en la mejora de la convivencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.

Tabla 13

Contrastación hipótesis general

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Desv.		95% de intervalo					
		Desv.	Error	de confianza				Sig.	
	Media	Desviación	promedio	Inferior	Superior	t	gl	(bilateral)	
Par	Juegos	1,83333	,38069	,07771	1,67258	1,99409	23,592	23	,000
1	tradicionales -								
	Convivencia								

Interpretación: La Tabla 13 muestra que los juegos tradicionales poseen influencia en la convivencia de niños. La utilización de t de Student para el análisis estadístico demostró una diferencia media del pretest y posttest de 1,83333. Esto mostró que hubo un alza importante en la coexistencia escolar tras implementar el programa de juegos tradicionales. Además, se determinó un valor $t = 23,592$ con 23 grados de libertad y significancia de $p = 0,000$. Resultando ser inferior a la significación fijada ($\alpha = 0,05$). Como resultado, se consolidó la hipótesis alterna y rechazamos la nula, finalizando que los juegos clásicos tuvieron un efecto en el mejoramiento de coexistencia de infantes de cinco años.

Hipótesis específica 1

H1: La aplicación de juegos tradicionales influyeron positivamente en la mejora del respeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.

H1: La aplicación de juegos tradicionales no influyeron positivamente en la mejora del respeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.

Tabla 14

Contrastación hipótesis específica 1

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Desv.		95% de intervalo					
		Desv.	Error	de confianza					
	Media	Desviación	promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig.	
Par Juegos	1,70833	,62409	,12739	1,44480	1,97186	13,410	23	,000	
1 tradicionales									
- Respeto									

Interpretación: La Tabla 14 demuestra que los juegos tradicionales influyen formidablemente en incrementar la vivencia respetuosa en los infantes. En el análisis usando t de Student, la diferencia media obtenida fue de 1.70833 para el pretest y el postest, indicando un alza en la coexistencia escolar después de que se implementó un programa de juegos tradicionales. Además, se obtuvo un valor t de 13.410 con 23 GL y p-valor = 0.000, menor a ($\alpha = 0.05$). En consecuencia, descartamos la hipótesis nula y consolidamos la alterna, indicando que los juegos autóctonos poseen una influencia buena a la convivencia respetuosa de infantes de 5 año.

Hipótesis específica 2

H1: Los juegos tradicionales influyeron positivamente en la mejora de la comunicación asertiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.

H0: Los juegos tradicionales no influyeron positivamente en la mejora de la comunicación asertiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.

Tabla 15

Contrastación hipótesis específica 2

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
Desv. 95% de intervalo									
Error de confianza									
Desv. promed									
		Media	Desviación	io	Inferior	Superior	t	Gl	Sig.
Par	Juegos–	1,833	,38069	,07771	1,6725	1,99409	23,	23	,000
1	Habilidades	33			8		592		
	de								
	comunicación								

Interpretación: La Tabla 15 evidencia que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en elevar la comunicación asertiva de coexistencia en infantes. Usando t de Student en el procesamiento estadístico, el promedio de pretest y posttest difirieron en 1,83333, mostrando que la convivencia escolar mejoró significativamente tras la implementación del programa de juegos. Además, se calculó un valor t de 23,592, y con 23 grados de libertad y una prueba bilateral, Tuvo un valor p de 0,000, que es inferior a ($\alpha = 0,05$). En consecuencia, descartamos la hipótesis nula y consolidamos la alterna. Por último, se concluye factor positivo en el crecimiento de comunicación asertiva de infantes de 5 años.

Hipótesis específica 3

H1: Los juegos tradicionales influyeron positivamente en la mejora de la empatía en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N.º 277- 14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.

H0: Los juegos tradicionales no influyeron positivamente en la mejora de la empatía en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N.º 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.

Tabla 16

Contrastación hipótesis específica 3

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Desv.		95% de intervalo					
		Desv.	Error	de confianza de la					
		Desviación		promedio					
	Media	n		Inferior	Superior	t	gl	Sig.	
Pa Juegos	1,7083	,55003	,11228	1,4760	1,94059	15,21	23	,000	
r l tradicionale	3			7		6			
s – Empatía									

Interpretación: La Tabla 16 existe evidencia que demuestra que los juegos tradicionales realmente son necesarios para elevar la empatía y la coexistencia pacífica en los niños. El procesamiento correspondiente por t de Student mostró que la diferencia promedio en los pretest y posttest fue de 1.70833, indicando una gran diferencia positiva en la convivencia social tras la introducción de los juegos tradicionales. También se logró un valor t de 15.217 con significancia estadística ($p < 0.001$). Siendo inferior a la significancia de ($\alpha = 0.05$). En consecuencia, Descartamos la hipótesis nula y consolidamos la alterna reflejando que los juegos autóctonos influyen positiva a elevar la empatía en infantes de 5 años en dicha institución.

5.2. Discusión

El objetivo central del estudio fue establecer cómo los juegos tradicionales contribuyeron a elevar la coexistencia entre los infantes de 5 años que pertenecen a la I.E.I. 277-14 Familia Sagrada de Andahuaylas. T de Student mostró la distensión de medias de 1,83 del pretest y posttest, con significancia $p = 0,000$ ($p < 0,05$) y un valor de $t = 23,592$. Esto demuestra que hubo un incremento significativo a cerca del espacio escolar. Estos hallazgos concuerdan con lo que indicaron Jiménez et al. (2024), quienes determinaron que los enfoques lúdicos fundamentados en juegos tradicionales robustecieron la interacción escolar y las relaciones entre individuos en alumnos de Colombia. De igual manera, Rivera y Palomino (2023) llegaron a los hallazgos de que los juegos autóctonos ayudaron al crecimiento de las capacidades sociales, así como también reforzaron la cooperación e interacción entre niños en edad preescolar. Los resultados conseguidos también se basan en el marco sociocultural de Lev Vygotsky, afirmando que la formación y el crecimiento social sucede por la socialización con otros individuos en actividades conjuntas. En tal sentido, García et al (2026) reconocen que las habilidades de los niños para cooperar y socializar entre sí, y fortalecían progresivamente las relaciones entre los niños en el sistema escolar son fundamentales. Por otra parte, García (2025) sobre Jean Piaget, dijo que, en este aspecto, que la presencia de reglas dentro de los juegos contribuye al crecimiento social y moral de niños, puesto que la presencia de reglas fomenta que los niños las sigan, socialicen y jueguen de manera independiente con otros. Así, Alvarado (2024) demostró que los juegos de carácter tradicional eran un método de enseñanza exitoso encaminado a mejorar las relaciones más respetuosas en el aula entre niños de 5 años, y contribuyeron a elevar los vínculos entre los infantes en el sistema escolar.

El primer objetivo específico, buscó identificar de qué forma los juegos tradicionales influyeron en la mejora del respeto en infantes de 5 años. Estos hallazgos mostraron una

distensión de medias de 1,70833 del pretest y posttest, con un valor de $t = 13,410$ y significancia $p = 0,000$, reflejando un incremento significativo tras la implementación de juegos tradicionales. Estos hallazgos coincidieron con Dasilva (2024), quien encontró el incremento a cerca del respeto como parte de normas de interacción en infantes de inicial. Asimismo, Quispe y Poma (2024) concluyeron que los juegos favorecieron significativamente el fortalecimiento de valores en niños, especialmente conductas relacionadas con el respeto y la convivencia armónica. OECD (2020) desde la teoría de Piaget, estos resultados se explicaron debido a que los juegos tradicionales pertenecen a los juegos reglados, los cuales permiten que los niños aprendan progresivamente a respetar normas, esperar turnos y aceptar acuerdos colectivos. Del mismo modo, Llerena (2022) dijo que, Vygotsky señaló que el aprendizaje social ocurre mediante experiencias compartidas y la interacción grupal, favoreciendo la interiorización de conductas sociales positivas. En consecuencia, Bure (2024) evidenció que la práctica de juegos tradicionales fortaleció significativamente las conductas de respeto en los niños, permitiendo mejorar el cumplimiento de normas, la consideración hacia sus compañeros y las relaciones de convivencia dentro del aula.

El segundo objetivo específico, fue calcular de qué forma los juegos autóctonos influyeron en la mejora de comunicación asertiva en niños de cinco años. Los hallazgos reflejaron una distensión de medias de 1,83333 del pretest y posttest, con un valor de $t = 23,592$ y significancia $p = 0,000$, demostrando mejora significativa en la comunicación asertiva luego de la intervención pedagógica. Los hallazgos son parecidos a los de Medina y Medina (2024), donde postulaban que el entendimiento participativo por los juegos tradicionales desarrollaba constructos como el trabajo en equipo, el liderazgo y la coexistencia escolar. Asimismo, Cortéz et al. (2023) expresó que el juego impactaba positivamente en el crecimiento social y la interacción entre niños, mejorando la

comunicación y las relaciones. Desde el marco sociocultural de Vygotsky, el lenguaje es clave en la evolución del pensamiento y la actividad social. En esta perspectiva, los juegos autóctonos creaban espacios para los niños donde se expresarán verbal y emocionalmente. Por ello, García (2022) calculó que dichos juegos apoyan significativamente la comunicación asertiva en los niños, fortaleciendo el diálogo, la escucha activa y las relaciones interpersonales dentro del contexto escolar.

El tercer objetivo específico, buscó identificar de qué forma los juegos tradicionales influyeron en mejora de la empatía en niños de 5 años. Los hallazgos reflejaron la distinción de medias de 1,70833 del pretest y posttest, con un valor de $t = 15,216$ y significancia $p = 0,000$, reflejando una eleva significativa en la empatía tras la implementación del programa de juegos tradicionales. Estos resultados coincidieron con Rivera y Palomino (2023) junto a García y Pimienta (2022) quienes mencionaron que las estrategias lúdicas permitieron fortalecer conductas relacionadas hacia una convivencia positiva. Asimismo, Quispe y Ticona (2022) dejó evidenciado que los juegos tradicionales clásicos han influenciado favorablemente en las relaciones interpersonales y convivencia de niños en educación inicial. Desde esta perspectiva Vygotsky (1978), sentencia que, la empatía se crea por la acción con otros sujetos y las experiencias sociales compartidas. Por consiguiente, los juegos tradicionales facilitaron que los niños aprendieran a comprender sentimientos, cooperar y ayudar a sus compañeros dentro de actividades grupales. Del mismo modo, Piaget sostuvo que las actividades colectivas favorecen el crecimiento moral y social de los niños mediante la comprensión de normas y perspectivas distintas, promoviendo actitudes de ayuda, comprensión y solidaridad dentro de la convivencia escolar.

VI. Conclusiones

- Primero:** Se observó una diferencia relevante del pretest y el posttest a través de t de Student ($t = 23,592$; $p = 0,000$). En consecuencia, al implementar los juegos tradicionales se fortalecieron el respeto, empatía, la comunicación asertiva y los vínculos sociales en el salón.
- Segundo:** La utilizando de los juegos tradicionales hizo un impacto notable con respecto de los niños de 5 años, con un valor $t = 13.410$ y un nivel $p = 0.000$. Lo que propició que se respetaran las normas, que los compañeros fueran respetados y que hubiera una convivencia armónica en el ámbito escolar.
- Tercero:** Los juegos tradicionales influyeron significativamente en mejorar la comunicación asertiva en infantes de 5 años, evidenciándose un valor de $t = 23,592$ y significancia $p = 0,000$. Confirmando que las dinámicas lúdicas apoyan el diálogo, la manifestación adecuada de sentimientos y la convivencia positiva entre los niños.
- Cuarto:** La implementación de juegos tradicionales influyeron significativamente en la mejora de la empatía en infantes de 5 años, obteniéndose un valor de $t = 15,216$ y significancia $p = 0,000$. Lo que se refleja que los niños al final del tratamiento promovieron actitudes de cooperación, comprensión y ayuda mutua entre los niños, fortaleciendo la convivencia escolar.

VII. Recomendaciones

Primero: Se sugiere a los especialistas y autoridades educativas de la UGEL promover capacitaciones y talleres dirigidos a docentes de inicial sobre el uso pedagógico de juegos tradicionales, considerando que las dinámicas tienen un recurso eficaz fomentando la convivencia armoniosa en el ámbito escolar y favorecer el desarrollo socioemocional infantil.

Segundo: Se sugiere la parte directiva de la “Institución Inicial N° 277-14 Familia Sagrada” agregar de forma constante los juegos clásicos de actividades institucional y acciones pedagógicas, debido a que estos favorecieron significativamente la buena coexistencia en el colegio, fortaleciendo el respeto, la comunicación asertiva y empatía en infantes de 5 años.

Tercero: Se sugiere a los profesores de inicial aplicar planes lúdicos enfocadas en juegos tradicionales durante las actividades de aprendizaje, impulsando oportunidades de relación grupal, logro de normas y apoyo con la finalidad de fortalecer el respeto y las interacciones positivas en el salón.

Cuarto: Se sugiere a los padres enfatizar la realización de actividades tradicionales en la casa y en espacios comunitarios, participando activamente en actividades recreativas con sus hijos, con el fin de elevar principios la consideración, entendimiento, diálogo y la convivencia armoniosa desde la primera infancia.

VIII. Referencias

- Alvarado Gonzales, L. F. (2024). *Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años, San Juan de Lurigancho, 2024* [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://renati.sunedu.gob.pe/item/019ed833-ec16-704d-95a1-c3c3024ae2a8>
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, 21(1), 7–43. <https://revistas.um.es/rie/article/view/99071>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *La ecología del desarrollo humano: experimentos de la naturaleza y del diseño*. Harvard University Press. <https://www.hup.harvard.edu/books/9780674224575>
- Bruner, J. (1976). *Hacia una teoría de la instrucción*. Harvard University Press. <https://www.hup.harvard.edu/books/9780674897014>
- Bure Jiménez, L. (2024). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N° 20624, San Pablo de Parcochaca – Ayabaca, Piura, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/9359332>
- Caballo, V. E. (2014). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales (7.ª ed.)*. Pirámide. https://www.academia.edu/24963835/Vicente_E_Caballo_Manual_de_Evaluacion_y_Entrenamiento_de_Las_Habilidades_Sociales
- Ccahuana Illisca, CK (2021). *El tradicional juego como recurso pedagógico en el desarrollo de la convivencia en niños de 5 años* [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/bitstreams/6251d285-34e8-4cef-9eac-5b617681e800/download>
- Céspedes Mato, O. y Cori Lorenzo, L. Y. (2025). Los juegos tradicionales y cómo estos promueven el fortalecimiento de la convivencia escolar en el nivel inicial. *Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada “ITS Innova Teaching School”*.

<https://repositorio.its.edu.pe/handle/20.500.14360/190>

Cortés, MLJ (2024). Estrategia de juegos tradicionales para el fortalecimiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8 (4), 7128–7146. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12887>

Dasilva Rengifo, K. T. (2024). Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en niños y niñas de 5 años en la I.E. N° 303 "Edén Maravilloso", Nuevo Chimbote, 2024 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/38715>

Delval, J. (2006). El desarrollo humano. Siglo XXI. Editores.

Domínguez, A., Mendoza, M., y Mendoza, G. (2023) El juego como estrategia para favorecer la convivencia escolar en preescolar. *Revista Enfoques*. 4(2) <https://revistasdigitales.uniboyaca.edu.co/index.php/EFQ/article/download/1207/865/9389>

Espinoza Mendoza, B., & Medina Martínez, MS (2021). *Juegos cooperativos para mejorar el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la IEI N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Repositorio Institucional UNAMBA. <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/969>

Flores, SIG, Villamares, ME, Gaytán-Reyna, SE, & Silva, YY (2025). Juegos tradicionales: una herramienta poderosa para fortalecer las habilidades sociales en la infancia temprana. *Revista InveCom*, 6 (2), 1–10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17066579>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Convención sobre los Derechos del Niño ilustrada*. <https://www.unicef.es/educa/biblioteca/convencion-sobre-derechos-nino-ilustrada-30-aniversario>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2021). El estado mundial de la infancia 2021: En mi mente: Promover, proteger y cuidar la salud mental de la niñez. <https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2021>

Garaigordobil, M. (2014). Juegos cooperativos y educación emocional. Pirámide.

García Flores, SIG, Villamares, ME, Gaytán-Reyna, SE, & Silva, YY (2026). Juegos tradicionales: una herramienta poderosa para fortalecer las habilidades sociales en la infancia temprana.

Revista InveCom, 6 (2), e602098. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17066579>

García Loayza, CA (2025). Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años en una institución educativa inicial – Trujillo, 2023 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo]. Repositorio Institucional UCT. <https://repositorio.uct.edu.pe/items/7366e666-42a7-43df-989a-8ee721f56c01>

García Torres, M. A., & Pimienta Mayo, M. V. (2022). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en preescolar. *Revista Científica de omisión de Investigación*, 24(1), 120–134.

García Yuto, MM, & Sotelo Yañe, I. (2022). *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los infantes de 5 años de la IEI N°169 Señor de Huanca en Pacobamba, provincia de Andahuaylas, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio Institucional UJCM. <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1510>

Ginott, H. (1972). *Between parent and child*. Macmillan.

Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Editorial Kairós.

Goleman, D. (2015). *Inteligencia emocional: Por qué es más importante que el coeficiente intelectual* (20.ª ed.). Editorial Kairós.

González, P. (2012). El juego como herramienta para el desarrollo socioemocional en la infancia. *Revista de Psicología Infantil*, 16(2), 45-58.

González, P. (2015). *Juegos tradicionales y convivencia en la niñez*. Editorial Pedagógica.

Hernández, R., Fernández, C., Y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Education.

Jiménez Cortés, M. L., Villarreal Ángeles, M. A., Valero González, J. C., Roa, Z. Y., & Sandoval Cifuentes, Á. A. (2024). Estrategia de Juegos Tradicionales para el Fortalecimiento de la Convivencia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 7128–7146. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12887

Leguía Ludeña, F., y Ortega Rivera, H. (2025). Relación de juegos tradicionales y habilidades motrices en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024 [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica

de los Andes, Talavera, Apurímac, Perú].

<https://repositorio.utea.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f8240ebf-e141-4414-9f2f-b2bfc0e51e34/content>

Londoño, C. (2020). Pedagogía del juego: una propuesta para la formación en valores en la primera infancia. Editorial Magisterio.

López, V. M. (2011). Educar para la convivencia: Una tarea compartida. Narcea.

Llerena Zapana, Y. E. (2022). Juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. Privada Nueva Esperanza, Juliaca, Puno, Perú, 2022 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28660>

Marchesi, A., Y Martín, E. (2020). La convivencia escolar: Un desafío educativo. Editorial S.M.

Medina Aguilar, KSE y Medina, PC (2024). *Juegos tradicionales y convivencia escolar en niños de preparatoria, Escuela de Educación Básica Luis Antonio Erice Ortega, ciudad de Loja, periodo 2023–2024* [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Institucional UNL. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/29609>

Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Nelsen, J. (2006). Disciplina positiva. Editorial Oniro.

OECD. (2020). Early Learning and Child Well-being: A Study of Five-year-olds in England, Estonia, and the United States. Organisation for Economic Co-operation and Development. <https://doi.org/10.1787/3990407f-en>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2003). Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. <https://ich.unesco.org/es/convencion>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). Aprendizaje a través del juego: Revisión de la evidencia. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370210>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). Informe mundial sobre la inclusión en la educación: Todos y todas sin excepción.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379876>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2022). Reimaginar nuestros futuros juntos: Un nuevo contrato social para la educación.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707>

Papalia, D. E., Wendkos Olds, S., Y Feldman, R. D. (2012). Desarrollo humano (12.ª ed.). McGraw-Hill.

Pérez-Juste, R. (2006). Métodos y diseños de investigación en educación: Enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto. UNED.

Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar: Invitación al viaje. Graó.

Piaget, J. (1961). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J. (1972). Play, dreams and imitation in childhood. W. W. Norton Y Company.

Quispe, A., y Poma, T. (2024). Juegos tradicionales, convivencia y desarrollo de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba, 2023 [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica de los Andes, Talavera, Apurímac, Perú].

<https://repositorio.utea.edu.pe/items/3b80284b-5c5b-4ac3-8627-12656ca98b6c>

Quispe Collavino, M., & Ticona Valdiglesias, KL (2022). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Repositorio Institucional UNAMBA.

<https://hdl.handle.net/20.500.14195/636>

Ramírez, V. (2014). Impacto de los juegos cooperativos en la convivencia escolar. Editorial Escolar

Rivera, A., y Palomino, M. (2023). Juegos tradicionales y convivencia para el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 277-21, del distrito de Talavera, 2023 [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica de los Andes, Talavera, Apurímac, Perú].

<https://repositorio.utea.edu.pe/items/70941d2f-ecc8-4718-87b1-3c10e939fbd2>

Sampieri, R. H., Collado, C. F., Y Lucio, M. P. B. (2014). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (6.ª ed.). McGraw-Hill.

6

Santana Padilla, JJ (2023). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial* [Trabajo de titulación, Universidad Técnica de Ambato].

Repositorio Institucional UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/39129>

Tedesco, J. C. (2000). Educación y justicia social en América Latina. Fondo de Cultura Económica.

Vygotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.

Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Crítica.

5

IX. Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Juegos tradicionales para mejorar la convivencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025

28	Planteamiento del problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Método
30	Problema general ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora de la convivencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025?	Hipótesis generales Los juegos tradicionales influyeron positivamente en la mejora de la convivencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.	Objetivos generales Determinar de qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora de la convivencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.	Juegos tradicionales	Participación activa.	Participa voluntariamente en los juegos tradicionales en el aula. Muestra interés y entusiasmo durante la ejecución de los juegos	1,2,3,4	Ordinal	Hipotético deductivo
17	Problema específico ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora del respeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025?	Hipótesis específicas HE1 Los juegos tradicionales influyeron positivamente en la mejora del respeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.	Objetivos específicos OE1. Determinar de qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora del respeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.		Respeto de normas del juego	Cumple las reglas establecidas durante el desarrollo de los juegos. Respeta los turnos y acuerdos durante las actividades lúdicas.	5,6,7,8		
7					Interacción social positiva	Coopera con sus compañeros durante la realización de los juegos. Se relaciona de manera respetuosa con sus pares durante el juego.	9,10,11		
7				Convivencia en niños	Respeto	Respeta las opiniones y acciones de sus compañeros en actividades. Cumple las normas de convivencia establecidas en el aula.	12,13,14,15		
					Comunicación asertiva	Expresa sus ideas y emociones de durante las actividades grupales. Escucha con atención a sus compañeros y docentes	16,17,18		
					Empatía	Demuestra interés por ayudar a sus compañeros cuando lo necesitan. Comprende y respeta los sentimientos de sus compañeros	19,20,21,22		

22	años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas - 2025? PE2 ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora de la comunicación asertiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025? PE3 ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora de la empatía en los niños de 5 años de	respeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025. HE2 Los juegos tradicionales influyeron positivamente en la mejora de la comunicación asertiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025. HE3 Los juegos tradicionales influyeron positivamente en la mejora de la empatía en los	en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025. OE2 Determinar de qué manera los juegos tradicionales influyen en la mejora de la comunicación asertiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.					
----	--	---	---	--	--	--	--	--

22

la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025?	niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.							
---	--	--	--	--	--	--	--	--

13

13

51

Tipo, nivel y diseño de la investigación	Población y muestra	Técnicas e Instrumentos	Estadística
Tipo Aplicada - preexperimental Nivel Explicativo Diseño No experimental, transversal 01 → X → 02	Población Constituida por 54 niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial Muestreo No probabilístico, intencional. Muestra Constituida por 24 niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N°277-14 Sagrada, Andahuaylas-2025.	Técnica Observación Instrumento Lista de cotejo	- Tablas de distribución de frecuencias - Ms Excel - SPSS

Anexo 2: Instrumentos de validación de base de datos

LISTA DE COTEJO –

JUEGOS TRADICIONALES Y CONVIVENCIA EN NIÑOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Código de matrícula:

1.2. Sexo: ☐ Edad: ☐

Instrucciones: Queridos niños y niñas, el presente cuestionario forma parte de un trabajo de investigación (tesis) que tiene como finalidad recoger información sobre “Juegos tradicionales para mejorar la convivencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°277-14 Familia Sagrada - Andahuaylas 2025.”. Por favor, su participación voluntaria es fundamental debiendo responder a cada afirmación con la mayor sinceridad, objetividad y veracidad. Responder marcando con una “X” en los casilleros que indica la escala de valoración, como sigue: **1 (No lo demuestra), 2 (a veces lo demuestra), 3 (Siempre lo demuestra).**

Nro	ÍTEMS	Siempre	A veces	Nunca
		3	2	1
VI: Juegos tradicionales				
Dimensión 1: Participación activa				
01	Se integra al juego con entusiasmo.			
02	Participa de manera voluntaria.			
03	Mantiene interés durante el juego.			
04	Sigue la dinámica del juego.			
05	Propone ideas sencillas.			
06	Cumple su rol en el juego.			
07	Finaliza la actividad iniciada.			
Dimensión 2: Respeto de normas del juego				
08	Respeto las reglas establecidas.			
09	Espera su turno.			
10	Acepta resultados del juego.			
11	Sigue indicaciones del docente.			
12	Respeto el orden de participación.			
13	Cumple acuerdos grupales.			
14	Evita hacer trampa.			
15	Promueve convivencia con respeto a los compañeros.			
Dimensión 3: Interacción social positiva				

16	Comparte materiales.			
17	Coopera con sus compañeros			
18	Se comunica con respeto			
19	Ayuda a otros niños			
20	Resuelve conflictos dialogando			
21	Muestra actitud amigable:			
22	Celebra logros de otros			
V.D: Convivencia en niños				
Dimensión 1: Respeto				
01	¿Saluda a sus compañeros y docentes al llegar al aula?			
02	¿Espera su turno para hablar o participar en clase?			
03	¿Escucha con atención cuando otros están hablando?			
04	¿Respeto los juegos y pertenencias de sus compañeros?			
05	¿Sigue las normas del aula sin necesidad de recordatorios constantes?			
06	¿Pide las cosas con amabilidad (por favor, gracias)?			
07	¿Evita empujar o gritar cuando está con otros niños?			
Dimensión 2: Comunicación asertiva				
08	¿Expresa lo que siente con palabras en lugar de gritar o llorar?			
09	¿Pide ayuda cuando no puede hacer algo solo?			
10	¿Usa frases como "por favor" y "gracias" al comunicarse?			
11	¿Mira a los ojos cuando habla con otros?			
12	¿Explica lo que le molesta sin agredir a los demás?			
13	¿Se comunica con claridad al pedir un turno o un objeto?			
14	¿Responde con respeto cuando alguien le habla?			
15	¿Participa en conversaciones grupales sin interrumpir?			
Dimensión 3: Empatía				
16	¿Se muestra preocupado cuando un compañero está triste o llorando?			
17	¿Comparte sus juguetes con otros niños sin que se lo pidan?			
18	¿Ayuda a un compañero cuando lo ve con dificultad?			
19	¿Escucha con atención cuando un amigo le cuenta algo?			
20	¿Pregunta a otros cómo se sienten?			
21	¿Reconoce si sus acciones afectan a los demás?			
22	¿Trata con amabilidad a compañeros que son diferentes a él/ella?			

Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellido y nombres del informante: Filomón Palomino Román
- 1.2. Grado académico: Doctor en Ciencias de la Educación
- 1.3. Profesión: Docente
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Tecnológica de los Andes
- 1.5. Cargo que desempeña: Sub Director de la Escuela Municipal de Educación Inicial
- 1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo
- 1.7. Título: "Juegos tradicionales para mejorar la convivencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025."
- 1.8. Autor(es) del instrumento: Bach. Rosmery Herhuay Oscco y Dihanit Huamani Huayana
- 1.9. Especialidad: Nivel Inicial

2. VALIDACIÓN

Componentes	Indicadores	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
FORMA	1.Redacción	Los indicadores e ítems están Redactados considerando los Elementos necesarios			X	
	2.Claridad	Esta formulado con el lenguaje apropiado			X	
	3.Objetividad	Esta expresado en conducta observables			X	
CONTENIDO	4.Actividad	Esta adecuado el avance de la ciencia y la tecnología		X		
	5. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y calidad			X	
	6.Intensionalidad	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación		X		
ESTRUCTURA	7.Organización	Existe una organización lógica			X	
	8.Suficiencia	Se basa en aspectos técnicos de investigación educativa			X	
	9.Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores dimensiones y variables		X		
	10.Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnostico			X	
	11. Otros					

I. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....

I. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación: ☒

No procede: ☐

Andahuaylas, 20 de octubre 2025


 DR. FILOMON PALOMINO ROMAN
 CIENCIAS DE LA EDUCACION
 R. 028 A.M.R. A1141339
 Firma y sello del experto.

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellido y nombres del informante: Gonzalo Legano Chiclla
 1.2. Grado académico: Doctor en Ciencia de la Educación
 1.3. Profesión: Docente en Educación
 1.4. Institución donde labora: Universidad Tecnológica de los Andes
 1.5. Cargo que desempeña: Docente
 1.6. Denominación del instrumento: Lista de coteo
 1.7. Título: "Juegos tradicionales para mejorar la convivencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025."
 1.8. Autor(es) del instrumento: Bach. Rosmery Herhuay Oscco y Dihanit Huamani Huayana
 1.9. Especialidad: Nivel Inicial

2. VALIDACIÓN

Componentes	Indicadores	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
FORMA	1.Redacción	Los indicadores e ítems están Redactados considerando los Elementos necesarios				X
	2.Claridad	Esta formulado con el lenguaje apropiado			X	
	3.Objetividad	Esta expresado en conducta observables			X	
CONTENIDO	4.Actividad	Esta adecuado el avance de la ciencia y la tecnología			X	
	5. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y calidad				X
	6.Intensionalidad	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación				X
ESTRUCTURA	7.Organización	Existe una organización lógica			X	
	8.Suficiencia	Se basa en aspectos técnicos de investigación educativa			X	
	9.Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores dimensiones y variables			X	
	10.Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnostico				X
	11. Otros				X	

I. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

I. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación:



No procede:



Andahuaylas, 20 de octubre 2025


Firma y sello del experto.

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellido y nombres del informante: Mery Dominguez Rivera
 1.2. Grado académico: Maestría en Gestión y Calidad en Educación
 1.3. Profesión: Docente
 1.4. Institución donde labora: I.E.N° 277-8 Pochocota
 1.5. Cargo que desempeña: Directora
 1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo
 1.7. Título: "Juegos tradicionales para mejorar la convivencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025."
 1.8. Autor(es) del instrumento: Bach. Rosmery Herhuay Oscco y Dihanit Huamani Huayana
 1.9. Especialidad: Nivel Inicial

2. VALIDACIÓN

Componentes	Indicadores	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
FORMA	1.Redacción	Los indicadores e ítems están Redactados considerando los Elementos necesarios			X	
	2.Claridad	Esta formulado con el lenguaje apropiado				X
	3.Objetividad	Esta expresado en conducta observables			X	
CONTENIDO	4.Actividad	Esta adecuado el avance de la ciencia y la tecnología				X
	5. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y calidad			X	
	6.Intensionalidad	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación				X
ESTRUCTURA	7.Organización	Existe una organización lógica			X	
	8.Suficiencia	Se basa en aspectos técnicos de investigación educativa			X	
	9.Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores dimensiones y variables				X
	10.Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnostico			X	
	11. Otros					

I. APORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....

I. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación: ☒ No procede: ☐

Andahuaylas, 20 de octubre 2025

Firma y sello del experto.



Anexo 4: Sesiones y/o talleres de aplicación

PROYECTO DE APRENDIZAJE N°001

Aprendemos a convivir jugando

IEI N° 277-14 "Familia Sagrada" Andahuaylas

DOCENTE: Maricruz Quispe Alleca

PRACTICANTES: Rosmary Herhuay Oscco y Dihanit Huamani Huayana

DURACIÓN APROXIMADA: del 10 al 21 de noviembre 2025

EDAD: 5 años

• SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

Los niños de 5 años de la institución educativa N°277-14 Familia Sagrada, En el aula de los solidarios se ha observado que algunos niños no siempre comparten los juguetes o no se socializan entre compañeros o algunos discuten durante los juegos libres. A través de la observación directa, se ha proyectado la actividad de los juegos tradicionales con el objetivo de generar en los niños y niñas aprendizajes significativos desarrollando la creatividad, el pensamiento lógico, la comunicación y la buena convivencia Por ello, se propone rescatar los juegos tradicionales para la buena convivencia (como El teléfono malogrado, Simón dice, La gallinita ciega, tejo tejo , Las sillas musicales , salta soga, Yaces, Carrera de sacos, Carrera de chapitas y mata gente) como una forma de promover la convivencia, el respeto, empatía y la comunicación entre los compañeros, al razón de ello nos proponemos a las siguientes retas: ¿Qué juegos tradicionales practicaban nuestros padres en su niñez? ¿Qué juegos podemos jugar para participar todos? ¿En algún lugar han visto los juegos tradicionales? ¿En que nos puede ayudar el juego? ¿Qué nos enseña el juego tradicional? En base a esa pregunta nace la pregunta retadora, De esta manera los niños aprenderán la importancia y la utilidad a través de los juegos tradicionales.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Estándar	Capacidades	Criterios de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	Interactúa con todas las personas.	Juega y conversa con sus compañeros mostrando respeto y amabilidad.
		Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Ayuda a crear y cumplir las reglas de los juegos para jugar en orden y sin peleas.
		Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Cuida los materiales y espacios de juego, y apoya a sus compañeros cuando lo necesitan.

--	--	--	--

- **ENFOQUE TRANSVERSAL:**
 - Enfoque orientado al bien común
- **¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO?**
 - El niño o la niña participa activamente en juegos tradicionales respetando las reglas y los turnos.
 - Muestra actitudes de respeto, empatía y colaboración con sus compañeros durante las actividades.
 - Reconoce sus emociones y las de los demás al jugar, y busca resolver los conflictos de manera dialogada.
- **PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES:**
 - La gallinita ciega
 - Mata gente
 - Salta soga
 - Yaces
 - Tejo tejo
 - Carrera de sacos
 - Sapo sapo
 - El teléfono malogrado
 - Sillas musicales
 - Carrera de chapitas


 77892651
 Rosmary Heriberto Ortiz


 70763489
 Diferencia Heriberto Ortiz

ACTIVIDAD N°02**TÍTULO:** Mata gente**FECHA:** martes 11 de noviembre**PROPOSITO DE APRENDIZAJE:**

Competencia	Desempeño
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.

MATERIALES

- Pelotas suaves
- Hoja Bonds

NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA:

- El niño participa activamente en el juego respetando las normas
- El niño regula sus emociones durante el juego (alegría, enojo, espera).

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:**INICIO.**

- Recordamos la clase anterior mediante ¿Qué hicimos ayer? ¿Qué juegos hemos realizado? ¿Qué material se necesitaba para jugar? ¿Qué pasa si me vendo los ojos?
- Comunicamos a los niños el propósito, niños y niñas hoy día jugaremos a Mata gente con pelotas

DESARROLLO

- La docente y los niños en asamblea recuerdan los acuerdos, la docente muestra las pelotas de distintos colores
- La docente hace las siguientes preguntas ¿saben que tengo en la mano? ¿alguna vez jugaron con estas pelotas? ¿para que servirá?
- La docente cada respuesta de los niños va completando en la pizarra, después de las respuestas de los niños explica cómo se tiene que jugar para poder salir afuera y jugar en mata gente
- Necesitamos 2 estudiantes que estén ubicado de un lado a otro lado, frente a frente y los demás niños tiene que estar en el medio
- El niño que esta al otro lado va empezar lanzar la pelota al otro niño, si agarra con la mano la pelota el niño tiene 1 punto si en caso le toca la pelota al niño que esta al medio pierde y va saliendo del juego
- Los niños representan mediante el dibujo lo que más del juego de mata gente

CIERRE

- Reflexionamos a través de preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué se necesitaba para jugar? ¿Qué pasa si en el juego agarro la pelota?



77392661
Rosmary Heriberto Osorio



70763439
Dihaní Huamani Huayana

Anexo 5: Asentimiento y consentimiento informado**Consentimiento informado**

TÍTULO DEL ESTUDIO: *Juegos tradicionales para mejorar la convivencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°277-14 Familia Sagrada, Andahuaylas-2025.*

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder un cuestionario. Esto tomará aproximadamente 15 minutos. No se prevén riesgos por participar en este estudio. La información recolectada se mantendrá confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas. Su participación en este estudio es completamente voluntaria. Usted puede negarse a participar o dejar de participar en cualquier momento. No habrá ninguna consecuencia si decide no participar.

Asentimiento informado

Al firmar este documento reconozco que he leído y comprendido la información anterior. Acepto participar voluntariamente en esta investigación.

1 
Firma del participante: _____

Firma de las investigadoras:



Herhuay Oscco Rosmery



Huamani Huayana Dihanit

Anexo 6: Recolección de base de datos

		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST															PRETEST														
		PRETEST																													

Anexo 7: Panel de fotografías

Motivación para iniciar la actividad “Gallinita ciega”







