

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“SANTA ROSA”

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**“INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL
DESARROLLO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS
DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 215, CUSCO – 2025”**

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

Autor(a):

Bach. Ram Paolo Morochara Pilco

Asesor:

Ps. Juan Manuel Dongo Callo

Código ORCID: 0009-0001-5777-5099

Línea de Investigación:

Didáctica en Instituciones Educativas

Cusco– Perú

2026

Ram Paolo Morochara Pilco

INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE ...

 Quick Submit Quick Submit Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3612796503

Fecha de entrega

17 jul 2026, 10:33 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

17 jul 2026, 10:39 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

IT_FID_Morochara.Ram_Paolo_Ed_Inicial_2025_FINAL_3.pdf

Tamaño del archivo

6.0 MB

202 páginas

56.842 palabras

325.885 caracteres

20% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 20%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 8%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
552 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

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.



PERÚ

Ministerio
de Educación

GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
SANTA ROSA
R.S. N° 084-51-ED-1942 / RENUEVA D.S. N° 09-94-ED-1994
LICENCIAMIENTO: R.M. N° 358-2020-MINEDU



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, **Ram Paolo Morochara Pilco**, identificado con Documento Nacional de Identidad No. 73209374, del Programa Académico de Educación Inicial de la Escuela de Educación Pedagógica Pública "SANTA ROSA", declaro bajo juramento lo siguiente:

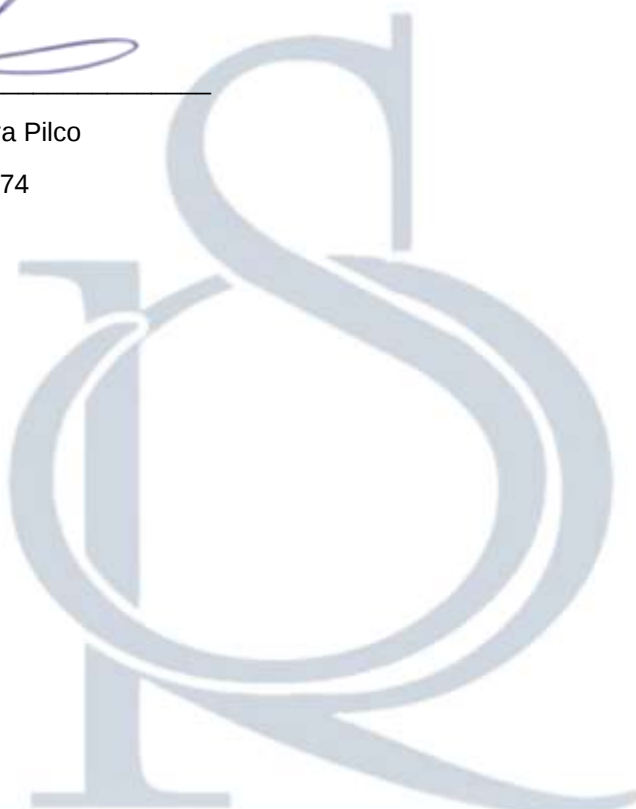
1. La tesis titulada:
"INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 215, CUSCO 2025" es de mi autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de **Licenciado en Educación Inicial**.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

Cusco, 03 de Julio de 2026

Ram Paolo Morochara Pilco

DNI. No. 73209374



PRESENTACIÓN

El presente trabajo de investigación, titulado "Influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la convivencia escolar en niños de 4 años de la I.E. N.º 215, Cusco – 2025", surge de la iniciativa de ofrecer un aporte innovador para la mejora de la calidad educativa hacia el bien social y comunitario, centrándose en la mejora de la convivencia escolar.

El tema de este estudio surge de la convicción y propuesta de que siendo la escuela el espacio de aprendizaje y formación integral del ser humano, también es el segundo escenario decisivo, después de la familia, para aprender a vivir y convivir con los demás. Pero, en un contexto regional, nacional, e internacional, donde la violencia estructural o familiar, entre otras situaciones, afectan el desarrollo de experiencias e interacciones adecuadas en las aulas y espacios educativos, es decir, en la calidad de convivencia escolar, reflejados en los índices de violencia escolar, vulnerando las relaciones e interacciones entre niños, con los docentes y demás actores de la comunidad educativa.

Por ello, las estrategias lúdicas se presentan como un medio pedagógico innovador que integran el juego planificado e intencionado como una estrategia efectiva para transformar la interrelación de los niños, promoviendo vínculos positivos de empatía, respeto, cooperación y amabilidad.

Esta investigación busca demostrar que el juego, integrado hacia la resolución de problemáticas sociales y educativas, no solo cumple un valor meramente recreativo, sino que, con sentido y como fin pedagógico, es un medio eficaz para lograr aprendizajes y cambios significativos en el modo de relacionarse con los demás, forjar valores y habilidades socioemocionales esenciales para la vida en sociedad.

El presente trabajo está organizado en tres partes. La primera desarrolla los antecedentes y los fundamentos teóricos sobre las estrategias lúdicas, el juego en el desarrollo humano y la convivencia escolar. La segunda describe a profundidad el enfoque metodológico y proceso de intervención. La tercera parte presenta la sección del análisis de los resultados, las conclusiones y recomendaciones derivadas del proceso investigativo.

Con la presente tesis, se busca contribuir con una propuesta significativa e innovadora con la integración pedagógica del juego para el desarrollo de la convivencia escolar, desde la infancia, que sea de utilidad para mejorar el desempeño pedagógico de educadores o interesados en fortalecer los lazos de convivencia, paz y clima de aula entre sus estudiantes, así como próximos proyectos institucionales e investigaciones dirigidas a la mejora de la calidad educativa en el Perú y Latinoamérica.

AGRADECIMIENTOS

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Santa Rosa” por ofrecer un espacio para mi formación profesional y crecimiento personal, así como a muchas personas que sienten el llamado del servicio a los demás desde la educación, por mostrarnos el camino y perfil de educador, guía y como ser mediadores de aprendizajes desde el servicio, la responsabilidad y el esfuerzo con vocación. Así como fomentar en nosotros la superación, innovación y dedicación por transformar la educación por el cuidado, amor y crecimiento de los niños, hacia el desarrollo y bienestar social, familiar y de la sociedad.

A todos los docentes formadores que me acompañaron en el camino y nos compartieron en aula muchas semillas de sus conocimientos como educadores, y de la riqueza en el actuar profesional, y, sobre todo, en el actuar y servicio humanitario.

A la Institución Educativa N° 215, por ofrecernos un espacio de realización de nuestras prácticas, y poder compartir, mediante sus docentes, de su experiencia y ofrecer un espacio para el aprendizaje, la convivencia, la planificación y ser partícipe de experiencias al lado de niños que, con momentos de alegría, aprendizaje mutuo, diversión y cariño, recordaré siempre en mi corazón.

Ram Paolo Morochara Pilco



DEDICATORIA

Al Señor y Dios nuestro, porque todo bien y logro solo es por él y para él, por ser mi fortaleza y mi camino escondido pero verdadero durante toda mi formación profesional, por cada alegría y lucha, y ofrecerme este camino como educador en mi vida. Y a María, nuestra madre, por su intercesión, y las gracias que me provee aun en lo más pequeño, para crecer y madurar en fe y mis estudios cada día.

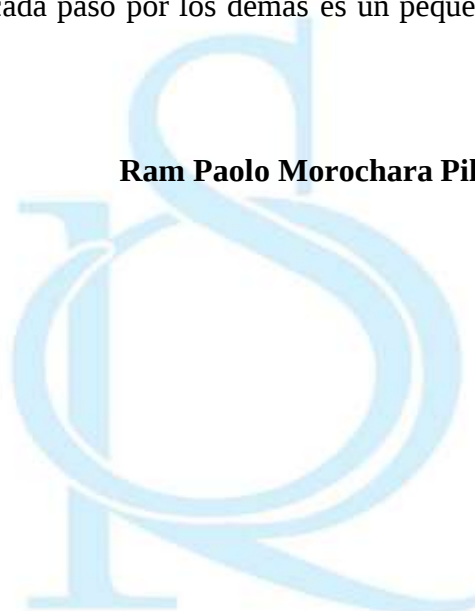
A mis padres, Ceverino y Miriam, por su tan grande e incondicional amor en toda mi vida, por cada gesto, momento, ayuda y palabras de ánimo que me hicieron tener la guía, seguridad y valentía para enfrentar cada día en mi formación como hijo, hombre, en mi fe y vida profesional.

A Alison, por mostrarme un lado noble y amable de la vida, ayudarme a continuar mis estudios, darme motivo para ayudar, y ser realmente mejor, encontrar la fe y deparar la visión por delante en mi vida; gracias por todo tu amor, y que sea la voluntad de Dios siempre cuidando los pasos en cada uno, llenos de su paz.

A mi grupo de aula, qué pese a la distancia, y dificultades, crecimos juntos, y aprendimos muchas cosas en el proceso, deseándoles que, con la voluntad de Dios, puedan vivir buenas vidas, sobre todo, recordando a mis compañeras de prácticas, con las cuales compartí mayor tiempo en mis prácticas preprofesionales, deseándoles prosperidad y un camino verdadero, lleno de caridad y fe en sus vidas.

Finalmente, a cada profesor, compañero de prácticas, de voluntariado, en especial a mis primos Mireya y Mikhail, y cada persona con las que compartí un gran o pequeño tiempo juntos de vida, que me enseñaron a crecer, con su ejemplo, en mayor caridad y amor hacia los niños y más necesitados, demostrando que cada paso por los demás es un pequeño ejemplo del inconmensurable amor de Dios.

Ram Paolo Morochara Pilco



RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo evaluar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 215 "Angostura", distrito de Saylla, Cusco, 2025. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 18 niños del aula "Alegría", seleccionados por muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la recolección de datos se empleó la observación directa mediante una ficha de 15 ítems, validada con V de Aiken de 1.00 y confiabilidad de $\alpha = 0.906$. Las estrategias lúdicas se implementaron en 20 sesiones distribuidas en cinco dimensiones: juegos de roles, juegos cooperativos, juegos tradicionales, juegos de mesa y actividades cooperativas.

Los resultados evidenciaron una mejora significativa en la convivencia escolar. En el pretest, el 72.2% se ubicaba en el nivel "En proceso", el 22.2% en "En inicio" y el 5.6% en "Logrado". Tras la intervención, el 44.4% alcanzó el nivel "Logrado" y el 22.2% el nivel "Destacado", eliminando el nivel "En inicio". La prueba t de Student arrojó $t = -10.818$ con $p = 0.000$, confirmando la influencia positiva y altamente significativa de las estrategias en las tres dimensiones evaluadas: gestión de la red interpersonal, ajuste a la disciplina democrática y ajuste social entre iguales.

Se concluye que las estrategias lúdicas constituyen una herramienta pedagógica efectiva para fortalecer la convivencia escolar, promoviendo la empatía, la solidaridad, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos en la Educación Inicial.

Palabras clave: estrategias lúdicas, convivencia escolar, educación inicial, juego cooperativo, habilidades socioemocionales, convivencia democrática.



ABSTRACT

This research aimed to determine the influence of ludic strategies on the development of school coexistence in 4-year-old children from Educational Institution N.º 215 "Angostura", district of Saylla, Cusco, 2025. The study was conducted under a quantitative approach, applied type, and pre-experimental design. The sample consisted of 18 children from the "Alegría" classroom, selected through non-probabilistic convenience sampling. Data were collected using direct observation through a 15-item checklist, validated with an Aiken's V index of 1.00 and a reliability of $\alpha = 0.906$. The ludic strategies were implemented across 20 sessions distributed in five dimensions: role-playing games, cooperative games, traditional games, board games, and cooperative activities.

The results showed a significant improvement in school coexistence. In the pretest, 72.2% of students were at the "In progress" level, 22.2% at "Beginning", and 5.6% at "Achieved". After the intervention, 44.4% reached the "Achieved" level and 22.2% the "Outstanding" level, completely eliminating the "Beginning" level. The Student's t-test yielded $t = -10.818$ with $p = 0.000$, confirming the positive and highly significant influence of the strategies across the three evaluated dimensions: interpersonal network management, adjustment to democratic discipline, and social adjustment among peers.

It is concluded that ludic strategies constitute an effective pedagogical tool for strengthening school coexistence, promoting empathy, solidarity, cooperation, and peaceful conflict resolution in Early Childhood Education.

Keywords: ludic strategies, school coexistence, early childhood education, cooperative play, socioemotional skills, democratic coexistence.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

PRESENTACIÓN	iv
AGRADECIMIENTOS	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiv
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción del problema	1
1.2. Formulación del problema	5
1.2.1. Problema general	5
1.2.2. Problemas específicos.....	5
1.3. Objetivos de la investigación.....	5
1.3.1. Objetivo general.....	5
1.3.2. Objetivos específicos	5
1.4. Línea de Investigación	5
1.5. Justificación e importancia del estudio	6
1.5.1. Conveniencia	6
1.5.2. Relevancia Social.....	6
1.5.3. Valor teórico	7
1.5.4. Implicancias prácticas.....	7
1.6. Delimitación de la investigación.....	8
1.6.1. Espacial.....	8
1.6.2. Temporal.....	8

1.6.3. Social	8
1.7. Limitaciones de la investigación.....	8
CAPÍTULO II.....	9
MARCO TEÓRICO	9
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	9
2.1.1. Antecedentes Internacionales	9
2.1.2. Antecedentes nacionales	10
2.1.3. Antecedentes locales.....	11
2.2. Bases teórico-científicas	12
2.2.1. Estrategias lúdicas:	12
2.2.2. Estrategias lúdicas en Educación Inicial.....	18
2.2.3. Actividad lúdica.....	19
2.2.4. Juego	20
2.2.5. Juego y el desarrollo humano	22
2.2.6. Juego y convivencia escolar	24
2.2.7. Juego y el currículo educativo	25
2.2.8. Convivencia escolar.....	26
2.2.9. Enseñanza de la convivencia escolar	30
2.2.10. Gestión institucional de la convivencia escolar.....	31
2.2.11. Aprendizajes esperados de la convivencia escolar en educación inicial	33
2.2.12. Desarrollo de la convivencia escolar y relación con las estrategias lúdicas	35
2.3. Definición de términos.....	36
CAPÍTULO III.....	37
METODOLOGÍA.....	37
3.1. Hipótesis de la investigación	37
3.1.1. Hipótesis general.....	37
3.1.2. Hipótesis específicas.....	37

3.2. Variables de la investigación	37
3.2.1. Variable independiente: Estrategias lúdicas	37
3.2.2. Variable dependiente: Convivencia escolar.....	37
3.2.3. Operacionalización de variable independiente: Estrategias lúdicas	38
3.2.4. Operacionalización de variable dependiente: Convivencia escolar.....	39
3.3. Método de Investigación.....	40
3.3.1. Enfoque de Investigación.....	41
3.3.2. Tipo de Investigación.....	41
3.3.3. Alcance o Nivel de Investigación	41
3.3.4. Diseño de Investigación.....	41
3.4. Población y Muestra del Estudio	42
3.4.1. Población	42
3.4.2. Muestra	43
3.4.3. Tipo de muestreo utilizado	43
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
3.5.1. Técnica de recolección de datos	43
3.5.2. Instrumento de recolección de datos.....	44
3.6. Validación y Confiabilidad de los Instrumentos.....	47
3.6.1. Validación.....	47
3.6.2. Confiabilidad	50
3.7. Procesamiento de datos.....	52
3.8. Aspectos éticos	52
CAPÍTULO IV	53
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	53
4.1. Prueba de normalidad	53
4.2. Análisis de los resultados de la Convivencia Escolar.....	54
4.2.1. Análisis comparativo de la Convivencia Escolar	54

4.2.2. Influencia de las estrategias lúdicas en la convivencia escolar	56
4.3. Resultados de la dimensión Gestión de la red interpersonal	58
4.3.1. Influencia de las estrategias lúdicas en la dimensión Gestión de la red interpersonal	
60	
4.4. Resultados de la dimensión Ajuste a la disciplina democrática	62
4.4.1. Influencia de las estrategias lúdicas en la dimensión del ajuste a la disciplina democrática	
64	
4.5. Resultados de la dimensión Ajuste social entre iguales.....	65
4.5.1. Influencia de las estrategias lúdicas en la dimensión del ajuste social entre iguales	
67	
4.6. Estadígrafos descriptivos del grupo experimental	68
4.7. Discusión de resultados	69
CONCLUSIONES	73
RECOMENDACIONES.....	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77
ANEXOS	90
5.1. Matriz de consistencia	90
5.2. Matriz de instrumento.....	91
5.3. Instrumento de investigación.....	93
5.4. Validación de instrumentos	95
5.5. Constancia de aplicación de tesis.....	98
5.6. Propuesta de trabajo.....	99
4.6.1 Justificación de las Estrategias Lúdicas.....	99
5.6.1. Objetivos de la intervención	100
5.6.2. Organización del plan de sesiones	101
5.6.3. Cronograma de Sesiones Lúdicas	101
5.7. Evidencias fotográficas.....	168

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable independiente	38
Tabla 2. Operacionalización de la variable dependiente	39
Tabla 3. Población de estudio - niños de 4 años de la I.E. N° 215 de Angostura	42
Tabla 4. Muestra de estudio - niños de 4 años sección “A” de la I.E. N° 215 de Angostura	43
Tabla 5. Técnica de recolección de datos	43
Tabla 6. Baremos de categorización por dimensiones y total de la variable Convivencia escolar.....	46
Tabla 7. Validación de instrumento	49
Tabla 8. Rangos de significancia en alfa de Cronbach	50
Tabla 9. Fiabilidad del instrumento.....	51
Tabla 10. Prueba de normalidad	53
Tabla 11. Resultados comparativos del Pretest y Posttest de la Variable dependiente: Convivencia Escolar	54
Tabla 12. Estadísticos de prueba para la convivencia escolar	57
Tabla 13. Dimensión Gestión de la red interpersonal	58
Tabla 14. Prueba de muestras emparejadas de Gestión de la red interpersonal.....	61
Tabla 15. Dimensión Ajuste a la disciplina democrática	62
Tabla 16. Prueba de muestras emparejadas del Ajuste a la disciplina democrática	64
Tabla 17. Dimensión Ajuste social entre iguales	65
Tabla 18. Prueba de muestras emparejadas del Ajuste social entre iguales.....	67
Tabla 19. Estadígrafo descriptivo de la convivencia escolar.....	68
Tabla 20. Matriz de consistencia	90
Tabla 21. Matriz de instrumento	91
Tabla 22. Cronograma de aplicación de sesiones lúdicas	101

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Gráfico porcentual de la variable dependiente: Convivencia Escolar</i>	56
Figura 2. <i>Gráfico porcentual de la dimensión Gestión de la red interpersonal</i>	59
Figura 3. <i>Gráfico porcentual de la dimensión Ajuste a la disciplina democrática</i>	63
Figura 4. <i>Gráfico porcentual de la dimensión Ajuste social entre iguales</i>	66



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

En la educación, la convivencia escolar es un factor determinante para el desarrollo y logro de los objetivos de aprendizaje, así como de cualquier actividad pedagógica. Favorece tanto a la construcción de un entorno abierto, dinámico y colaborativo para las actividades realizadas, entre pares y con el docente; como para el desarrollo individual de los estudiantes, puesto que aprender a vivir y convivir con los demás es inherente a cualquier grupo social, y necesario para el desarrollo integral del ser humano en la sociedad. Por ello, resulta imprescindible fomentarla también en el aula, ya que permite tomar acuerdos comunes, propiciar un entorno saludable para el actuar pedagógico y la construcción significativa de aprendizajes.

Al respecto, Gutiérrez-Méndez y Pérez-Archundia (2015), destacan la importancia de la convivencia escolar fuera del ámbito educativo, en otros pilares de la sociedad, señalando que resulta relevante para poder formar y contribuir en la mejora de las personas a poder ser individuos respetuosos, empáticos y comprometidos con su entorno social.

Sin embargo, en la actualidad, existen diversas dificultades en el desarrollo de la convivencia escolar en diferentes estratos, comenzando desde el contexto Latinoamericano hasta el peruano, debido a problemáticas crecientes que afectan tanto el contexto sociodemográfico de los estudiantes, así como su núcleo familiar y personal.

Como indica un perfil estadístico del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022), la violencia en América Latina es generalizada y se ha convertido en parte de la vida cotidiana de esta región. Estos altos índices de violencia contra la niñez y la adolescencia se atribuyen a problemáticas como la deficiente concientización y conocimiento sobre métodos disciplinarios no violentos de los cuidadores, la disciplina violenta en el hogar, la delincuencia generalizada, la corrupción y la marginación urbana.

El contexto peruano no es ajeno a esta realidad. Según un informe estadístico del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2024), se presentaron 61 496 denuncias por violencia familiar durante el primer trimestre de enero a marzo de 2024, representando un 7.9% comparado al del anterior año, compuestas principalmente por

delitos de agresión de tipo psicológica y física, ocasionadas por problemas familiares o conyugales y acontecidas principalmente en el hogar.

No obstante, el reporte del Ministerio del Interior (2025) señala que, si bien el índice de denuncias por violencia contra la mujer y los integrantes del grupo familiar fue reduciéndose año tras año, aún se mantiene una tasa significativa, pasando de 92 casos por cada 10 mil habitantes en 2019 a 76 en 2024.

Ahondando en la crianza familiar, los resultados ENDES 2024 del INEI (2025), revelan que las principales formas de corrección infantil de padres y madres a sus hijos son la reprimenda verbal (71.4% de madres y 73% de padres) y la prohibición de actividades (62.2% y 53.1% respectivamente). Sin embargo, aún el 19.7% de madres y 17.2% de padres recurren a golpes o castigos físicos; y palmadas con un 13.1% y 7.1% respectivamente.

En edades infantiles mas tempranas, en hijos de 1 a 5 años, el 10.6% de las madres recurren a golpes o castigos físicos, siendo mayormente madres de 25 a 44 años, con menor nivel educativo y mayor prevalencia en áreas rurales y la Selva. En el departamento de Cusco el índice asciende al 27.7% de madres que aplican estas formas de corrección a sus hijos menores de 18 años, superando el promedio nacional. Esta situación no es aislada, representa un antecedente que evidencia la presencia de violencia en la crianza del seno familiar y puede propiciar la violencia y dificultades reflejadas en las escuelas, donde se trasladan las vivencias familiares, reproducidas en las interacciones de los niños.

Ante esta realidad, siendo el entorno educativo, después de la familia, el segundo hogar de interacción, relación e involucramiento social, es decir, de convivencia con los demás; es también el principal espacio de muestra, en el cual se refleja la experiencia, crianza y dinámica del entorno familiar. Es en la escuela que se reproducen y reavivan las interacciones, actitudes y actuaciones tanto positivas como desfavorables, a través de las vivencias e interacciones entre pares surgidas en el aula, las que fueron aprendidas o practicadas dentro de su seno familiar.

Afirmando esto, Suárez Palacio y Vélez Múnera (2018) indican que la familia siendo el núcleo de crianza para los niños, es el primer espacio de desarrollo social, en el que los niños evidencian y revelan en sus comportamientos, el actuar íntimo, funcionamiento y dinámicas de sus padres y su entorno familiar.

Es así que las vivencias negativas o violentas del entorno familiar, pueden replicarse en la escuela, dificultando el desarrollo de una buena convivencia escolar, afectando la construcción de interrelaciones saludables en el aula, la resolución de

conflictos, o inclusive el desarrollo psicosocial o emocional de los niños, limitando así la conformación de un entorno activo, abierto, social y propicio para el logro de aprendizajes.

Prueba de ello es la revisión de Magallanes Almeyda et al. (2024), que revela el aumento y presencia significativa de la violencia escolar en el Perú año tras año, constituidas como el reflejo de la violencia que afecta la organización y políticas del país a nivel nacional y global, originando violencia social en la población al mismo tiempo y forman parte de la dinámica de muchas familias a nivel nacional.

En cifras, Guevara Vidalón et al. (2024) indican un aumento sostenido en los casos de violencia escolar de 2014 a 2019, seguida de una disminución notable durante 2020 y 2021 que se ven originadas principalmente por la pandemia de COVID-19, incrementando nuevamente entre los años 2022, con otro pico en 2023. Este repunte se produjo pese a las acciones y estrategias aplicadas para tratar y enfrentar la violencia en las escuelas y buscar salvaguardar eficazmente los derechos de los niños, como las leyes N.º 27337, N.º 29719, N.º 30403, la introducción de la estrategia “Paz Escolar” (2013-2016). Así como de las directrices para el manejo de la convivencia escolar y el tratamiento de la violencia en el Decreto Supremo N.º 004-2018 del Ministerio de Educación (MINEDU, 2018).

Con mayor precisión, según las estadísticas de SíseVe del Ministerio de Educación (MINEDU, 2025a) durante 2024 se reportaron a la plataforma más de 19453 casos de violencia escolar, cifra aún con margen de diferencia alto en comparación con años previos, con un pico de 19770 casos en 2023 y 12030 casos en 2022. En 2025, se contabilizaron alrededor de 19666 casos, persistiendo en cifras similares a anteriores años. Del total de casos, los reportes en la región de Cusco son considerables, con un estimado de 3.83 casos por cada 1000 habitantes según los casos presentados durante 2025, lo cual no es nada despreciable, considerando que comprende un total de 754 reportes en la región.

Así pues, existen conductas y actitudes asociables o precursoras de la violencia, generalizada en la sociedad y la familia, como la agresión no regulada, la impulsividad, la dificultad para la colaboración, para gestionar conflictos o resolverlos adecuadamente sin recurrir a la violencia, a la dificultad para establecer relaciones empáticas, entre otras dificultades, que, trasladadas al entorno escolar, afectan la interacción y dinámica armoniosa de los estudiantes, y en consecuencia, el desarrollo de una buena convivencia escolar (Veiga et al., 2022, como se citó en Rojas Santiago, 2025).

En la I.E. N° 215 “Angostura” del distrito de Saylla se evidencian estas dificultades entre los niños dentro de la escuela, el aula y entre los niños, las cuales fueron observadas en las actitudes e interacciones violentas en la convivencia cotidiana que desarrollan, observándose dificultades para ser amables con sus pares, compartir materiales y la cooperación, de empatía, para la colaboración sostenida y el diálogo asertivo. Además, se manifiestan con cierta frecuencia eventos de agresión entre compañeros de aula mediante empujones, arañazos y forcejeos, las cuales son conductas recurrentes. Asimismo, están presentes en medio del desarrollo de las actividades realizadas en clases, donde los niños no atienden las consignas, no comparten sus materiales o juguetes, e incluso quitan los de sus compañeros en múltiples ocasiones.

Estas situaciones pueden tener distintos orígenes en el entorno familiar y comunitario, además de las problemáticas anteriormente mencionadas, como por el escaso conocimiento sobre crianza saludable, el tiempo de calidad limitado para la crianza en el hogar, el uso correcciones por castigos físicos por parte de padres o familiares, entre otras situaciones. Considerando también que en el distrito de Saylla, existen patrones de interacción demarcados por dificultades para sostener rutinas fijas, para el autoabastecimiento, escasa conciencia comunitaria, roles poco definidos y diferencias culturales y económicas demarcadas en la zona.

Así pues, si estas situaciones continúan sin atención, la agresión y hostilidad en la convivencia escolar podrían volverse factores comunes, e incluso incidir en casos graves de violencia a futuro, como ya ocurre en diferentes regiones latinoamericanas, en la sociedad y la familia. Estas son preocupaciones que, si bien no son visiblemente comentadas, deben ser tomadas con mayor preocupación e interés en el sector educativo, ya que de esta problemática depende el desarrollo de una convivencia adecuada en la sociedad.

Ante la realidad descrita en la I.E. N° 215 Angostura, caracterizada por las conductas y dificultades que el desarrollo de actividades, sesiones y talleres de aprendizaje en el aula, así como la calidad de aprendizaje de los niños en el aula de 4 años “A”, surge la necesidad de implementar una intervención efectiva orientada al desarrollo de estrategias escolares efectivas para lograr una buena convivencia escolar. Para este propósito, resulta importante la consideración del juego como eje de partida en su desarrollo, puesto que, el juego es la forma de relación e interacción social que, integrada al aprendizaje, puede generar las vivencias y experiencias más valiosas y significativas para el aprendizaje de los niños durante el nivel de Educación Inicial y para sus vidas.

En consecuencia, dadas las necesidades, dificultades y pertinencias de intervención expuestas, se plantea y propone la aplicación de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la convivencia escolar como una intervención pedagógica efectiva, innovadora y pertinente orientada a transformar su convivencia escolar y diario vivir durante su etapa educativa y formativa integral en el nivel de Educación Inicial.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025?

1.2.2. Problemas específicos

1. ¿Cómo influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la gestión de la red interpersonal de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025?
2. ¿Cómo influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del ajuste a la disciplina democrática de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025?
3. ¿Cómo influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del ajuste social entre iguales de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Evaluar la influencia de la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la gestión de la red interpersonal de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.
2. Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del ajuste a la disciplina democrática de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.
3. Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del ajuste social entre iguales de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.

1.4. Línea de Investigación

La línea de investigación corresponde a la didáctica en instituciones educativas.

1.5. Justificación e importancia del estudio

Este estudio tiene por meta identificar, validar y evaluar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la convivencia escolar, con el propósito de aportar nuevos puntos de estudio, implementación y transformación pedagógica, así como para su implementación en la jornada educativa. Se busca así fomentar mejores estrategias para la formación integral de los niños durante el nivel de Educación Inicial.

1.5.1. Conveniencia

Esta investigación surge a partir de la identificación de problemáticas actuales que afectan diferentes niveles del ámbito social como del logro educativo, como la violencia generalizada en Latinoamérica y la violencia escolar constante en Perú, pese a los esfuerzos implementados para revertirla.

Donde, estas situaciones se observan y ven reflejadas recurrentemente en el aula de 4 años “A” de la I.E N° 215, siendo que los niños tienen diversas dificultades que afectan el desarrollo de una buena convivencia escolar, evidenciándose conflictos, agresiones, desacuerdos, forcejeos entre otros eventos que dificultan el desarrollo de actividades y aprendizajes en el aula.

Y dado que la convivencia durante la formación educativa inicial es fundamental para el desarrollo y formación de personas y para el desarrollo integral de los estudiantes, en valores y hacia el logro de relaciones interpersonales positivas y saludables, en definitiva, para aprender a vivir y convivir con los demás en un entorno social, resulta propicio definir y establecer estas estrategias eficaces para su desarrollo, intervención y cambio positivo.

Por ello, esta investigación permitirá identificar la influencia de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la convivencia escolar, como propuesta innovadora que buscando determinar y ofrecer estrategias eficaces mediante el juego, siendo aplicadas, puedan probar si son significativas para el desarrollo la convivencia en el aula.

1.5.2. Relevancia Social

Esta investigación permitirá establecer y determinar la influencia de las estrategias lúdicas efectivas para mejorar los niveles de convivencia escolar. Estas estrategias podrán, a futuro formar parte de la metodología pedagógica o del conjunto de estrategias aplicadas por otros docentes del nivel de educación inicial, especialistas, tutores o personas de cualquier otro ámbito relacionado a la educación que estén interesadas por la construcción de una buena convivencia escolar en sus centros o espacios educativos.

Así mismo, esta investigación pretende mejorar los niveles de desarrollo de la convivencia escolar en el aula de 4 años A de la I.E. N° 215, buscando formar vivencias y aprendizajes significativos en los niños que les permitan poder vivir y formar relaciones positivas con la comunidad educativa, y a futuro viviendo en sociedad, ante un entorno en el cual la violencia, la indiferencia y pérdida de valores se vuelven cada vez más en una constante social.

1.5.3. Valor teórico

El valor obtenido de esta investigación es pertinente y relevante, ya que permitirá estudiar a profundidad y determinar la influencia de las estrategias lúdicas y revelar su relevancia y efectividad en el campo pedagógico, así, sentando precedentes en su análisis, para definir nuevos ejes de investigación que sean originales o propongan nuevas rutas para el desarrollo de metodologías innovadoras adaptadas a la educación que empleen el juego en el aula a través de la ejecución o estudio de estas estrategias. Estos precedentes siendo revelados mediante la aplicación en una muestra mediante un análisis de su aplicación y en la corroboración de su influencia para el desarrollo de la convivencia escolar.

Además, en esta investigación se hizo una revisión teórica sobre la relevancia actual y panorama en la aplicación de las estrategias lúdicas a partir de antecedentes internacionales, nacionales y locales de referencia, así como de los aportes de diversos autores los cuales fueron ampliados en las bases teóricas, y también fundamentan y orientan el desarrollo y valor obtenido por este estudio.

1.5.4. Implicancias prácticas

Esta investigación surge y responde ante las problemáticas observadas para la práctica de una buena convivencia escolar de los niños de 4 años, evidenciadas en eventos recurrentes de agresión, malestar y en algunos casos, de violencia, los cuales dificultan el desarrollo de las actividades de aprendizaje, en el bienestar observable, la atención, la interacción social, y la dinámica pedagógica en el aula.

Esta investigación postula que la aplicación de estrategias lúdicas puede ser significativamente influyente, y en consecuencia, efectiva para transformar la convivencia escolar, transformando valores, percepciones e interacciones sociales mediante experiencias compartidas que calan y forman nuevos paradigmas de interacción y relación con los demás. Se espera que estos paradigmas puedan ser replicados en otros centros educativos que requieran o necesiten de estas estrategias, o empleen de guía para

la aplicación adecuada o adaptada a sus espacios de intervención, buscando mejorar el desarrollo de la convivencia escolar en sus estudiantes.

Finalmente, a través de los resultados, esta investigación pretende abrir una nueva visión de solución a la constante problemática de violencia escolar a nivel local y nacional en el Perú, incidiendo en las dificultades en la convivencia, las cuales, también afectan el nivel de desarrollo y adecuación de un entorno positivo y esencialmente adecuado para el desarrollo de nuevos aprendizajes, así como para a futuro, poder vivir saludablemente en la sociedad.

1.6. Delimitación de la investigación

1.6.1. Espacial

El presente estudio se desarrolló con niños de 4 años de la Institución Educativa N° 215 Angostura, ubicada en la localidad de la Hacienda Angostura, del distrito de Saylla, provincia de Cusco, departamento de Cusco – Perú.

1.6.2. Temporal

El presente estudio se desarrolló durante un periodo estimado de cuatro meses, que comprende desde agosto a noviembre de 2025.

1.6.3. Social

La población se conforma por todos los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 215 de Angostura, conformando un total de 35 estudiantes distribuidos en las secciones “A” y “B” propias de la institución. La muestra fue seleccionada mediante muestreo no probabilístico por conveniencia y estuvo constituida por los 18 estudiantes que integran el aula de la sección “A”, a los cuales se aplicaron las estrategias lúdicas.

1.7. Limitaciones de la investigación

Se encontraron algunas limitaciones en la Institución Educativa N° 215 para la realización normal y planificada de las actividades. En primer lugar, habiendo dificultades para la participación y compromiso permanente con los padres y madres de familia, debido a condiciones de permanencia en el hogar, y observar la convivencia en el entorno familiar. En segundo lugar, debido a la interrupción por actividades institucionales o educativas regionales. En tercer lugar, por la asistencia irregular de algunos niños del aula, lo cual limitó su participación a todas las actividades realizadas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Ramos Saca (2024), en su investigación desarrollada en Ecuador, tuvo como objetivo poder determinar las estrategias lúdicas adecuadas para mejorar la convivencia de los niños del subnivel 2 de la Unidad Educativa las Américas. Esta investigación adoptó un enfoque cualitativo de diseño no experimental, de tipo descriptivo, el cual, se empleó mediante la revisión de material bibliográfico y la aplicación de una ficha de observación a una muestra total de 15 niños, con 6 varones y 9 mujeres. Las conclusiones de esta investigación revelan la importancia de las estrategias lúdicas y su valor educativo para la mejora de la convivencia de los niños en el nivel inicial, así como su impacto para el desarrollo de habilidades sociales y la regulación de sus emociones. Así mismo, mediante la observación se evidencia que, entre las actividades propuestas, los juegos cooperativos mantienen relación e implicancia para el aprendizaje y mediación en la interacción social que surge entre los compañeros y para el trabajo en equipo.

Durán Rodríguez (2021), en su estudio realizado en Ecuador, tuvo por objetivo diseñar una propuesta metodológica basada en las estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento de los niños de 4 a 5 años. Este estudio se desarrolló mediante el enfoque cualitativo, considerando un diseño no experimental de tipo descriptivo mediante técnicas de observación y análisis documental. Las conclusiones revelan que la propuesta elaborada responde a la necesidad de implementar nuevas estrategias para convivir armónicamente, donde también, el juego cumple un papel importante para su desarrollo. Además, incide en que, mediante la aplicación de su propuesta es posible modificar los comportamientos de los estudiantes de manera indirecta, así como en la interiorización de normas.

Martínez Padilla y Plata Rueda (2024) en su investigación desarrollada en Colombia, tuvieron por objetivo diseñar estrategias didácticas mediadas por la lúdica para fortalecer la convivencia escolar en la básica primaria, desde la percepción de los docentes de la IED Evaristo Sourdis. El estudio, de enfoque cualitativo, con el método fenomenológico de carácter interpretativo y de campo utilizando como técnica principal la entrevista semiestructurada aplicada a 4 docentes, seleccionadas mediante muestreo intencional no probabilístico. Las conclusiones de esta investigación revelan la

efectividad de la integración de las estrategias lúdicas para lograr fortalecer la convivencia escolar en la educación primaria. Así mismo, muestran la utilidad de estas estrategias para favorecer la interacción social positiva, la colaboración y el desarrollo de habilidades emocionales mediante la implementación de estos juegos educativos dentro del aula.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Pumacallao Apaza y Rodríguez Larico (2023) en su investigación realizada en Camaná, Arequipa, tuvieron por objetivo realizar un análisis documental sobre múltiples investigaciones científicas que fueron publicadas durante el periodo de 2018 a 2023, tanto en Perú como en Ecuador, las cuales abordan estudios sobre la relación entre las estrategias lúdicas la convivencia escolar durante la primera infancia. Esta investigación adopta el enfoque cualitativo y diseño de estudio no experimental, siendo de naturaleza descriptiva mediante la revisión sistemática y análisis de 20 investigaciones académicas, por las cuales se logró identificar tendencias comunes en este ámbito de investigación. Entre las conclusiones de esta investigación se revela que existe la preocupación por proponer y aplicar diferentes estrategias lúdicas que permitan mejorar la convivencia de los niños, y en consecuencia el logro de sus aprendizajes. Además, la mayor parte de estos estudios fueron propuestos en Perú. Cabe señalar que, entre los hallazgos obtenidos, se revela que, del 35% de los autores analizados que realizaron diferentes trabajos de investigación relacionados a las actividades lúdicas como propuesta de intervención en el desarrollo o fortalecimiento de la convivencia en los niños de educación inicial, coinciden al concluir que las estrategias lúdicas resultan efectivas para este propósito y adicionalmente intervienen sobre la interacción social e interrelación de los niños.

Quispe Chilquillo (2023) en su investigación presentada en la Universidad Cesar Vallejo, tuvo por objetivo elaborar una propuesta de un programa de estrategias lúdicas para buscar fortalecer la convivencia escolar en los niños de cinco años de una institución educativa ubicada en Pisco. Este estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de diseño preexperimental, de corte aplicado, con una muestra de 23 niños de 5 años. Para su estudio, se empleó una guía de observación en base a la convivencia democrática, la cual estuvo compuesta por 16 ítems. Las conclusiones de esta investigación revelan que, tras la aplicación del taller, el nivel predominante de convivencia escolar presente en los niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco logró mejorar de un nivel inicial predominantemente bajo puntuado en 82.6%, hasta un nivel alto con un 91.3% de

calificación. Con el fin de obtener estos cambios, previamente se diseñó un programa de estrategias lúdicas que incluía actividades y recursos objetivos que podrían mejorar el nivel de desarrollo e intervenir en su convivencia escolar.

2.1.3. Antecedentes locales

Tomayconza Cursi y Mamani Huarca (2024) en su estudio tuvieron por objetivo determinar cual es el nivel de desarrollo o desempeño de los docentes de educación inicial ubicados en el distrito de Combapata, de la provincia de Canchis, respecto a la aplicación de las actividades lúdicas dentro de sus instituciones educativas. Este estudio, desarrollado mediante el enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo y diseño no experimental transeccional, considera una muestra con todos los docentes de educación inicial que desempeñan la docencia en educación inicial en el distrito de Combapata. Los resultados evidencian que el desempeño docente en relación con el desarrollo de actividades lúdicas es mayormente deficiente, puesto que el 70% se ubicó en dicha categoría tras el estudio, también, revela que la importancia dada a las actividades lúdicas es baja. Así, estos autores señalan que existe una escasa implementación y valoración del juego como estrategia pedagógica desarrollada en el nivel inicial en el distrito de Combapata.

Garrido Mora y Torres Sullca (2022) en su investigación, tuvieron por objetivo establecer una relación entre las actividades lúdicas y la socialización de los alumnos de 5to y 6to grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, para así poder mejorar la formación y desarrollo personal, integral y de sociabilización de los niños. Para este propósito, esta investigación se desarrolló bajo un enfoque descriptivo, basado en un diseño correlacional. Entre los resultados de esta investigación, se muestra a través de la encuesta realizada a los docentes se revela que una gran mayoría de ellos, es decir, el 75% del grupo total, coincide al afirmar que las actividades lúdicas guardan una relación alta con la socialización de los alumnos de 5to. y 6to, grado del nivel primaria. También, revela que profesores y alumnos tienen conocimiento sobre las actividades lúdicas y la socialización, siendo estas actividades diversas. Por último, concluyen que estas actividades lúdicas son de gran importancia para mejorar la socialización de los estudiantes.

En síntesis, mediante los antecedentes expuestos desde los niveles internacional, nacional y local, revelan y coinciden al destacar a las estrategias lúdicas como medios fundamentales para poder intervenir o mejorar los niveles de convivencia escolar, así

como de diferentes destrezas implicadas en ella, tales como en la interacción social positiva, los procesos de sociabilización, en la interiorización de normas y favorecer el desarrollo socioemocional de los niños.

Pese a ello, existen diferentes discrepancias sobre los hallazgos en el ámbito local, donde se revela una realidad considerablemente diferente, ya que, pese a la alta correlación que mantiene el juego con la socialización y diferentes destrezas de interacción social para el aprendizaje, esta estrategia como una herramienta o metodología aplicada en el aula y la educación respecto al nivel de educación inicial, así como en otros niveles tales como primario, teniendo escasa valoración y presentando deficiencias para su aplicación o ejecución dentro de las aulas, las cuales se muestran en varias instituciones diferentes a nivel local, y por similitud, para la región de Cusco en general.

Son estas brechas documentales y metodológicas respecto a su aplicación e impacto educativo, así como de la valoración y desempeño educativo, las cuales no tienen precisión suficiente o alcance aplicativo para diferentes localidades, las que justifican el desarrollo de esta investigación, orientan y motivan a la aplicación de las estrategias lúdicas mediante un proceso metodológicamente estructurado y práctico, evaluando su influencia en el desarrollo de la convivencia escolar y en las diferentes destrezas que comprenden, probando así si pueden generar cambios positivos a los existentes y probar si son significativas en el nivel de Educación Inicial.

2.2. Bases teórico-científicas

2.2.1. Estrategias lúdicas:

Para Moya Gómez (2024) consiste en la planificación y ejecución de diferentes actividades lúdicas y juegos que son empleadas como herramientas a través de las cuales los estudiantes pueden divertirse mientras aprenden, experimentando así, experiencias más interactivas, dinámicas y significativas, facilitando la adquisición de nuevos aprendizajes, generar ambientes más dinámicos, que fomenten el compromiso y sean estimulantes para promover el desarrollo integral de los niños.

Para Díaz y Hernández (2002, como se citó en Guerrero, 2014) “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p. 234). Cuando el docente aplica las estrategias, se realizan modificaciones tanto en el desarrollo, contenido, recursos y estructura, con el factor lúdico del juego con el propósito

de mejorar los procesos de aprendizaje y comprensión, facilitando la motivación, participación y logro de nuevos aprendizajes de forma lúdica y socialmente activa.

Así mismo, Moya Gómez (2024) y Guerrero (2014) señalan que su implementación radica en diseñar actividades que combinen el juego con los contenidos y objetivos curriculares, pudiendo apoyarse en la gamificación, la ludificación de actividades y el uso de las TIC. Estas estrategias también transforman los procesos de enseñanza-aprendizaje, fomentando la interacción y motivación por el aprendizaje, así involucrando el desarrollo de diferentes habilidades cognitivas, socioemocionales y motoras, promoviendo que los niños aprendan de forma más activa y participativa.

Respecto al ámbito social, Morales (2021, como se citó en Bósquez León et al., 2024) refiere que las estrategias lúdicas son importantes ya que reconocen el potencial pedagógico inherente al juego, transformando la educación tradicional, y metodologías, buscando crear un ambiente más dinámico o estimulante, donde no solo se logre construir aprendizajes o conocimientos, sino que pueda también cultivar habilidades sociales, emocionales y cognitivas de manera más efectiva.

Entonces, podemos definir a las estrategias lúdicas como el conjunto de actividades, metodologías y dinámicas desarrolladas a través del juego, que son aplicadas y combinadas a la práctica pedagógica y los contenidos curriculares como herramientas para transformar el proceso y ambiente de enseñanza-aprendizaje, propiciar el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes. A su vez, estas fomentan el desarrollo de competencias, habilidades cognitivas, socioemocionales y motoras, entre otros objetivos educativos.

Cabe considerar que, dentro del sector educativo, estas estrategias pueden ser formas efectivas para la adaptabilidad curricular y pedagógica, ya que tienen por característica poder adaptarse a los ritmos de aprendizaje, de movimiento físico y desempeño cognitivo de los niños, favoreciendo en los niños que posean dificultades tales como en la capacidad de atención, razonamiento o percepción, el logro de diversas capacidades tanto para la inclusión, la equidad, diversidad y del éxito académico sustentado en una educación democrática (Quinto Grijalva et al., 2024).

Ahora, tomando como referencia los objetivos y la propuesta aplicativa de esta investigación, el nivel de educación inicial en el cual se aplicará, así como la definición de estrategia lúdica planteada por Guerrero (2014) y los aportes de diferentes trabajos que tomaron en cuenta estrategias relevantes en relación con la convivencia escolar, tales como García Rosado y Lebrón Veloz (2024), Ramos Saca (2024), Reyes Roman et al.

(2023), Contreras Suárez et al. (2017), Santisteban Siesquen (2024) y Pizarro Salcedo (2024); se consideraron las siguientes dimensiones de las estrategias lúdicas: Juegos de roles, juegos cooperativos, juegos tradicionales, juegos de mesa y actividades cooperativas.

A. Juegos de roles

Según Jiménez Ortega y Prado Merejildo (2023), estos se pueden definir como: Estrategia en la que se simula una situación de la vida real, para llevarla a cabo, se debe adoptar el papel de un personaje específico y recrear una situación particular, a fin de imaginar la forma de actuar y las decisiones que tomaría cada personaje para luego recrearlas en cada uno de los casos. (p. 13)

Para Ramos Saca (2024), se caracterizan por la interacción entre varios personajes, con el diálogo, coordinación y cooperación mutua. Su empleo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje es importante, permitiendo canalizar sus emociones, desarrollar habilidades socioafectivas, crear historias o aventuras dinámicas, que fomentan la interacción, la creatividad y la empatía a través de la representación del personaje elegido. Los elementos que clasifican e integran el juego de roles son: los roles que interpretan los niños durante los juegos, las acciones que realizan al asumir los roles, los objetos o materiales que utilizan para su acción lúdica y las relaciones que guardan asumen los niños durante los juegos, las acciones por las cuales desempeñan roles concretos, los objetos o indumentarias que utilizan en su acción lúdica y las relaciones que surgen o simulan al participar durante la actividad propia acontecida durante los juegos y la simulación de roles.

Entre sus beneficios, para este mismo autor se encuentran poder tener libertad para poder expresar sus emociones y encontrar seguridad durante su acción lúdica, en la cual al interactuar con otras personas puedan comprender su entorno simulando situaciones que desarrollan la empatía con sus pares, desarrollando una actitud social positiva, propiciar su autonomía, y de diferentes habilidades y destrezas sociales que lo dirigen hacia la autonomía y madurez, entre otras destrezas que les permitan su expresión emocional y de sus sentimientos, y en las competencias necesarias para su desarrollo integral.

Respecto a su aplicación, Jiménez Ortega y Prado Merejildo (2023), indican que estos juegos pueden iniciarse desde los 3 años, con la mejora en el habla. Tomando como referencia las actividades aplicativas de García Rosado y Lebrón Veloz (2024) se ejecutan

actividades con las que puedan experimentar y practicar la convivencia, interpretar roles y escenarios con recursos como tarjetas de rol, vestimentas, guías, pizarras, entre otros recursos.

B. Juegos cooperativos

Para Contreras Suarez et al. (2017), son un tipo de juegos caracterizados principalmente por la colaboración y participación activa y coordinada de todo el grupo de jugadores, donde asumen los mismos objetivos y normas.

Para este mismo autor, entre sus características, este modelo es inclusivo, no hay perdedores ni ganadores individuales, está orientado al proceso, es transformador de conflictos, favorece la integración, la creatividad e interculturalidad.

Así mismo, Rodríguez (2019, como se citó en García Rosado y Lebrón Veloz, 2024), señala que enfatizan la colaboración sobre la competencia, permitiendo trabajar en equipo para alcanzar un objetivo común.

También, Bonilla Canchingre y Marcano Molano (2024) señalan que estos juegos eliminan los miedos ante el fracaso, motivando a todos a tener confianza y colaborar con los otros exponiendo todas sus habilidades para interactuar y buscar soluciones, además de responder adecuadamente a las señales y actitudes puestas durante las actividades o juegos.

Al respecto Millar (1992, como se citó en Díaz Ballona et al., 2022), refiere que estos juegos, motivan y desarrollan experiencias significativas en las cuales, mediante la cooperación, la cooperación y ayuda mutua aprender y evolucionan en su proceso de adquisición de habilidades sociales fundamentales para relacionarse con otros y mejoran a su vez, de su desarrollo cognitivo.

Finalmente, para Ramos Saca (2024), la práctica de estos juegos además de fomentar la diversión, son necesarias para la formación de valores, poder fortalecer la empatía, los vínculos y construir aprendizajes significativos en habilidades sociales y emocionales entre los compañeros y, en consecuencia, mejorar la convivencia escolar en los ambientes de aprendizaje de los niños.

C. Juegos tradicionales

Para Jiménez Fernandez (2018, como se citó en Santisteban Siesquen, 2024), son juegos fáciles de interiorizar que perduran en el tiempo, que no requieren de apoyo, juguetes complicados, ni del uso de las TIC.

Para Machado (2020, como se citó en Pizarro Salcedo, 2024), los juegos tradicionales poseen características para el entretenimiento y desarrollo de habilidades, entre ellas: la herencia cultural, ya que estos juegos forman parte de la cultura, y al reflejar aspectos de la historia propician los valores o tradiciones de un grupo humano; la simplicidad, ya que emplea juegos sencillos en reglas y de equipamiento; en inclusividad, ya que pueden ser jugados por diferentes edades, géneros o habilidades, también, por el uso de recursos y materiales del entorno local; el desarrollo de habilidades con un propósito educativo en sus jugadores, la transmisión cultural que preserva y mantiene la identidad cultural; y, por último, la creatividad y adaptabilidad, fomentando la creatividad al modificar las reglas según la necesidad de los jugadores.

En la práctica de estos juegos la motivación y aprendizaje de los niños también se orienta al aprendizaje de su cultura, y de destrezas en diferentes áreas implicadas al movimiento como en la coordinación, el equilibrio, el razonamiento o la conciencia numérica, es decir, favorece diferentes ámbitos del desarrollo de los niños, y no solo se comprenden como una mera estrategia de juego (Julio De la Rosa y Mora Doria, 2024).

Calderón Huiche (2024) señala que aportan beneficios tales como la habilidad de indagar, alcanzar, encausar y notificar, incentivando al niño al desarrollo de la iniciativa personal, la interacción social e interrelación con el grupo, de la solidaridad o la responsabilidad.

D. Juegos de mesa

Para Ramos Saca (2024), estos juegos representan una de las actividades lúdicas más antiguas. Se juegan bien sobre un tablero, o bien, sobre una superficie plana y poseen reglas de acuerdo al tipo de juego; las cuales pueden organizarse para uno o más jugadores. Una parte de los juegos se basan en el azar, mientras que otros implican el razonamiento o competencias para ganar. Además, son adaptativos a las destrezas y competencias de los niños, por los cuales se desarrollan múltiples competencias en el nivel educativo o habilidades según la planificación y objetivos de aprendizaje elegidos.

Entre sus beneficios, este mismo autor señala que mejoran la memoria y concentración y pueden promover el respeto por los acuerdos de convivencia, fingiendo el desarrollo del razonamiento, la colaboración, proveer seguridad para la toma de decisiones y aprender a planificar o elaborar estrategias de juego.

Para Díaz Miyahara (2020) se da una interacción humana, donde cada uno de los jugadores debe tomar decisiones constantemente según las decisiones que los otros

participantes tomaron y el objetivo es lograr el éxito. Así mismo, presentan diversas reglas que siguen una mecánica donde priman las estrategias empleadas por los participantes, por ello ayudan al desarrollo de habilidades sociales e intelectuales que sirven como herramientas educativas.

Para su práctica, Pérez González (2011) señala que es necesaria la adecuación previa y de las condiciones de juego, tiempo y espacio, por las cuales los niños puedan extrapolar las estrategias mentales y aprendizajes hacia otros espacios escolares.

Ramos Saca (2024) indica que mediante la práctica de estos juegos en el aula, las estrategias creativas se van desarrollando y fortaleciendo de forma grupal, siendo motivados por la interacción y emoción con el grupo contrincante, y mediante el juego logrando integrar las normas de convivencia y la interacción sana con sus compañeros para aprender a ganar o perder sin generar conflictos.

E. Actividades cooperativas

Para Reyes Román et al. (2023) en los últimos años, el trabajo cooperativo cobra fuerza, imponiéndose sobre la competitividad; por ello muchas instituciones, desarrollan actividades cooperativas en las cuales obtienen beneficios académicos, que también impactan en la convivencia escolar y competencia emocional. Estas actividades, añadidas al factor lúdico, contribuyen significativamente a mejorar la convivencia escolar, a formar relaciones positivas y fomentar la organización entre los participantes y la colaboración, facilitando la interacción social entre todos los estudiantes, trabajando en equipo en un espacio lúdico.

Según Díaz-Aguado (2006, como se citó en Reyes Román et al., 2023), las actividades cooperativas se emmarcan dentro del trabajo cooperativo. Así mismo, estas pueden mejorar su capacidad de realizar tareas complejas. A su vez, estas pueden ser dinámicas o innovadoras (Ramos Saca, 2024).

Según este mismo autor, estas estrategias son de las menos usadas, por la adición de diferentes prácticas educativas o por ser incluida en los trabajos consignados a los estudiantes.

Landero Lazcano, J., y Landero Lazcano, E. (2021) mencionan entre algunas actividades a las exposiciones, los trabajos en grupo abordando una temática, los juegos y rondas. Así mismo, que dependerá su éxito de la interacción que posean los niños en contextos específicos los cuales sean recreados en estos juegos y a su vez puedan interiorizar y transformar la ayuda que reciben de otros para practicarlos autónomamente.

Además, resultan efectivas para mejorar la convivencia escolar, ya que promueve en ellos la integración conjunta, a compartir sus sentimientos, ideas o formas de actuar, aprendiendo a conversar, cooperar y a compartir, sintiéndose valorados y trabajando por la inclusión con mayor dedicación, dejando de lado los estereotipos que pudieran haberse normalizado.

2.2.2. Estrategias lúdicas en Educación Inicial

Según Chi-Cauich (2018), en el ámbito educativo, estas estrategias son actividades que contempla la práctica de diferentes juegos y actividades educativas como las dinámicas de grupo, dramatizaciones, juegos de mesa, entre otras; las cuales contemplando el carácter lúdico del juego, son recursos metodológicos y de enseñanza-aprendizaje que al ser empleadas por los docentes, favorece el aprendizaje de los niños, en la adquisición de conocimientos y competencias, además de mejorar las relaciones humanas y sociales entre compañeros, dentro o fuera del aula.

Para el nivel de educación inicial, se consideran como un enfoque pedagógico innovador que, al combinar el juego hacia el aprendizaje, transforma la experiencia de aprendizaje de los niños y del entorno, haciéndolos participes de actividades que se adecuan a los hitos y motivaciones del juego propias de su edad. Asimismo, al poseer objetivos relevantes en la incorporación de estas estrategias, permiten cultivar habilidades para formar personas creativas, ricas en imaginación, capaces de expresarse con los demás de forma independiente, segura y desarrollas las bases integrales para su formación a futuro (Bósquez León et al., 2024).

Existen diferentes propuestas de juegos, actividades y estrategias según sus objetivos y ejes educativos planteados. Para esta investigación, tomando en cuenta el nivel de educación inicial y de propuestas importantes de autores tales como Córdoba Pillajo et al. (2017), Guerrero (2014), Pumacallao Apaza y Rodríguez Larico (2023) y Ramos Saca (2024) los más relevantes son: las actividades lúdicas, los juegos cooperativos, juegos tradicionales, juegos funcionales, juegos de reglas, juegos de roles, juegos de mesa y juegos al aire libre.

Respecto a sus características para la planificación educativa, Ramos Saca (2024) señala que se desarrollan como juegos y actividades atractivas para los niños a la vez que consiguen objetivos de aprendizaje específicos, en las cuales fomentan la participación, colaboración e interacción, estimulan la concentración, liberan tensiones, son creativas, entretenidas y divertidas y mejoran el estado de ánimo.

A la par, son de gran importancia para el aprendizaje significativo y del diario vivir en sociedad, constituyendo una dimensión relevante en el aprendizaje de los niños (Salinas Suárez, 2015).

Sobre su implementación en la jornada educativa, Aguilar Castrillón et al. (2019) señala que estas actividades requieren de la guía de un adulto, junto a la motivación del juego, teniendo en cuenta el diseño y resultados de aprendizaje. Al ser integradas en la planificación curricular, requieren organizarse sistemáticamente, partiendo del juego y ofrecer espacios seguros, donde se ajusten los aprendizajes y propósitos a los ritmos, necesidades e intereses de los niños, para así lograr formar las habilidades sociales y cognitivas esperadas (Cadena Aguirre et al., 2025).

Entonces, estas estrategias se desarrollan por medio de las actividades y dinámicas lúdicas propuestas durante la jornada escolar, mediadas por el docente, combinadas en las actividades de aprendizaje, de forma dinámica y creativa, siendo recursos valiosos y necesarios por sus beneficios en la pedagogía.

2.2.3. Actividad lúdica

Son dinámicas y juegos empleados en las actividades académicas, que emplean el juego, para favorecer el aprendizaje de los niños, concebidas como la forma natural de incorporar a los niños al medio que los rodea, relacionarse con los demás, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la que pertenecen (Candela Borja y Benavides Bailón, 2020).

También Chuqui Sarazu (2023) la define actividades establecidas y organizadas sistemáticamente, dominadas principalmente por el juego que permiten la expresión y participación del ser humano con otras personas, se orientan hacia la diversión, relajación y al ser aopladas dentro de las actividades de aprendizajes, logra que los niños puedan ser partícipes dinámicos en la adquisición de conocimientos, significados, e intercambio de experiencias que están destinadas a la comprensión de sí mismos, de los demás y de su entorno social. Sumado a ello, la lúdica se toma como un componente o instrumento que al ser interdisciplinario, fomenta diferentes dimensiones del desarrollo humano, aunque siempre tomando al juego como fin principal, inclusive aún sobre el aprendizaje.

Estas son inherentes al desarrollo y crecimiento humano, al respecto, Gómez Rodríguez et al. (2015) refieren que se desarrollan en todas las culturas como una actividad de forma natural y espontánea, pero que requiere de la dinamización de espacios y tiempos para su desarrollo en los entornos educativos.

Además, Paredes Bermeo (2020) señala que su implementación en los primeros años escolares favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, estimulando la motivación y la curiosidad, y es importante para hacer del aprendizaje una actividad placentera y significativa.

Entonces, podemos definir a las actividades lúdicas como un tipo de actividades o medios diseñados que, empleando el componente lúdico, principalmente mediante juegos, son formas dinámicas y motivadoras para el aprendizaje que impactan en la interacción social mediante el disfrute, permitiendo vivir experiencias significativas y transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial.

2.2.4. Juego

El juego es considerado como una actividad naturalmente feliz que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, en particular su acción creadora, siendo para los niños, una necesidad vital y el lenguaje principal para poder expresar y reflejar su mundo interno, el de otras personas y su entorno, exteriorizando sus emociones, a través de la interacción social, la exploración, la imaginación y la recreación del mundo (Andrade Carrión, 2020).

Sumado a ello, Bósquez León et al. (2024) señalan que es el medio natural de aprendizaje de los niños, pues no solo constituye una actividad placentera, sino una forma esencial a través de la cual, los niños exploran, descubren y valoran, desde una perspectiva significativa, el mundo que les rodea.

Es a través del juego que los niños vuelcan sus estados emocionales, carencias, alegrías y frustraciones, siendo una experiencia placentera para relacionarse con otros y con el entorno, integrándose progresivamente en él. Además, se preparan mediante el juego para la vida futura, favoreciendo el desarrollo de capacidades, el equilibrio personal, potenciando sus valores y relaciones armoniosas con los demás (Andrade Carrión, 2020).

Para la clasificación del juego, desde una visión aplicativa en el nivel de educación inicial, contempla diferentes posturas. Al respecto, indica Requena (2003, como se citó en Sánchez Martínez, 2018), que los juegos poseen diferentes formas de clasificación las cuales varían según el enfoque o criterio que se determine al organizarlo.

Con la finalidad de poder determinar una clasificación adecuada y pertinente observable en un aula de Educación Inicial, la postura planteada por Quirce Bernal (2024) resulta adecuada, la cual la clasifica según: El espacio de juego, el rol que cumple el

adulto, la cantidad de participantes y el tipo de actividad o capacidades que moviliza. A continuación, se da una exposición más amplia de esta clasificación.

En primer lugar, para la clasificación según el espacio, se delimita según si el juego se realiza en un espacio al aire libre abierto, que promueva el movimiento y desplazamiento, la interacción, la exploración o ejercicio físico. O si se realiza al interior, en un espacio cerrado como el aula, en la cual los niños realicen movimientos más limitados, pero con ambientes más tranquilos, en los cuales puedan realizar esfuerzos físicos o mentales coordinados.

En segundo lugar, por el papel que desempeña el adulto, puede ser libre si no tienen directrices o consignas, con libertad en cada niño para decidir cómo jugar. Puede ser presenciado o dirigido si el adulto se mantiene observando sus acciones, los supervisa e implica un reto organizado, con acuerdos y apoyo sostenido.

En tercer lugar, según el número de participantes, puede ser individual si el niño juega solo, con un objeto, sin compañía. O por grupos, si existe interacción, en la cual, se fomenta la colaboración, la comunicación y la relación con otros, solucionando problemas en algunos casos.

Por último, se clasifica según la actividad o destreza que promueve en el niño, agrupando las actividades en cinco grandes grupos, de tipo sensorial que implica la estimulación, motor si prioriza el movimiento, manipulativo si requiere del tacto o de imitación si implica actuar de roles adultos.

Es sensorial, si se usa para estimular los sentidos, involucrando objetos o materiales y su exploración mediante los cinco sentidos, tales como la caja sensorial.

Es motor, si implica movimientos coordinados y precisos, siendo más activo físicamente, puede ser de tipo motor grueso si requiere mayor énfasis en todo el cuerpo (por ejemplo, saltar), o fino, si se concentra en la precisión y control de una parte del cuerpo o extremidad (por ejemplo, coger una semilla con los dedos).

Es manipulativo si, empleando las manos, se manipulan, modelan o exploran objetos pequeños, desarrollando la motricidad fina, mejorando la coordinación mano-ojo o la creatividad.

Es simbólico, cuando al aplicar la ficción, se imitan o representan situaciones de forma espontánea.

Es de imitación, si los niños representan dinámicas, actuaciones y roles que observan en los adultos o en los oficios de otras personas, realizándose en espacios organizados y en los cuales empleen disfraces si desean.

Ahora, para la realización del juego, es importante el rol del docente, desde la observación, el acompañamiento y la participación, hasta valorizar al juego como una estrategia clave dentro de la jornada educativa, donde se adapten las teorías del juego y en su aplicación, buscando lograr impacto significativo en el aprendizaje en la educación inicial (Cantos Alcívar et al., 2024).

2.2.5. Juego y el desarrollo humano

La infancia representa una de las etapas más fundamentales y de las más esenciales para el desarrollo humano, en el cual se origina e integra las bases cognitivas, sociales, emocionales y conductuales que determinarán a futuro la forma de ser, vivir y convivir del hombre en la sociedad, por ello, requiere del seguimiento de una educación que apoye la realización en todas sus potencialidades, que sea de calidad, promueva y facilite su desarrollo integral en todas sus dimensiones. Así, bajo este requisito, el juego toma relevancia como una herramienta imprescindible y educadora, mediante la cual se construyen la personalidad, el desarrollo cognitivo y social; su elemento socializador favorece la pertenencia a un grupo, al respeto y valoración de las normas, y en la tolerancia a las victorias y las derrotas, construyendo en el proceso, empatía consigo mismos y con los demás (Sánchez Martínez, 2018).

Diferentes estudiosos renombrados del siglo XX, como Jean Piaget o Sigmund Freud, dejaron hitos revelando la importancia del juego en su época, ya que, buscando comprender por qué en los niños surge el interés y predisposición por jugar, descubrieron que juegan por necesidad, al igual que comer, beber o dormir, es entonces, una actividad inseparable y necesaria durante la infancia (Sáez y Montes, 1994, como se citó en Sánchez Martínez, 2018).

Al respecto, Cuellar Cartaya et al. (2018) menciona que la presencia del juego desde las primeras etapas de la humanidad como preparación para la vida, y que su percepción y papel fueron evolucionando históricamente dentro del ámbito educativo, conforme se definían nuevos paradigmas, teorías y la evolución filosófica sobre su importancia. Evolucionó de ser un medio espontáneo y de imitación del adulto, hasta llegar a la antigua Grecia. A partir de ella, el juego paso a formar parte de la nueva corriente educativa, avanzando hasta la Edad Feudal, durante la cual, fue reprimido temporalmente por el carácter teológico de la iglesia puesta a la educación, hasta volver a tomar auge durante el siglo XIV, con el Renacimiento y el enfoque humanista, que otorgó el derecho a los niños a una vida alegre y a la recreación. Es a partir de los siglos

XVIII y XIX, con la conversión de asilos en guarderías, que el juego se enmarca con mayor énfasis en una visión pedagógica y en la educación infantil. Así, con la difusión del kindergarten, gracias a Federico Froebel y con los aportes de autores que tomaron en cuenta el valor del juego como preparación y formación para el desarrollo humano, a través de los estadios del juego de Jean Piaget, Lev Vigotsky quien entendía al juego como un fenómeno social, se han ido sosteniendo nuevos conceptos e ideas sobre la importancia del juego para el desarrollo integral del hombre.

Así, el juego paso de ser una acción o actividad natural, libremente accionada, espontanea, a una actividad contemplada y que fue facilitada dentro de la práctica educativa para la formación en la infancia, la cual bajo múltiples investigaciones por parte de estudiosos y filósofos que analizaron su ejercicio y efectos desde diferentes perspectivas de estudio, concuerdan mutuamente al destacar su gran importancia para el desarrollo cognitivo, social, emocional e integral del ser humano.

Sobre su aplicación pedagógica actual, Andrade Carrión (2020) señala que los juegos son importantes como estrategia de enseñanza en el aula, ya que tienen por objetivo estimular e incrementar el aprendizaje creativo. Estos generan nuevas formas de orientar el interés y movilizar el aprendizaje, mediante el cual, se consideran las competencias y destrezas de los niños en una actividad que aporta actividad, comunicación, y responden a la necesidad vital hacia la experimentación, la recreación y su acción creadora. Entonces, el juego es una necesidad imprescindible para el desarrollo y aprendizaje de los niños, para prepararlos hacia la adultez y a lograr sus metas, sintiendo satisfacción, descargando energía, superando la frustración y socializando con otros niños cultivando así valores y un buen desarrollo integral en la infancia.

No obstante, pese a los acápites expuestos sobre su importancia y beneficios en la educación durante la infancia, así como de los propios estudios y teóricos que sustenta su valor, desde un enfoque multidisciplinario, considerando al juego como herramienta para el aprendizaje, no es parte de las actividades prioritarias en contraparte al desarrollo de actividades con objetivos académicos formales y de adquisición de habilidades específicas con enfoques formales, es decir, en las que no incluyen al juego como eje de partida. Esta es una tendencia que limita el papel del juego, y origina dificultades para su empleo y poder verificar el potencial mediante su uso en el desarrollo de habilidades académicas fundamentales desarrolladas en su permanencia y formación escolar. Por ello, no existen muchos estudios longitudinales que ofrezcan información sobre los efectos del

juego a largo plazo, considerando especialmente, su relación con la adaptación social y el rendimiento académico a futuro de los niños (Condo-Reyes et al, 2024).

Así pues, mediante estos aportes se sostiene que esta investigación pretende tomar en cuenta la importancia y las características relevantes descritas sobre el juego, combinadas con la intervención académica; en otras palabras, se consolidan en una propuesta que aún no fue lo suficientemente explorada, la cual aborda el papel del juego desde un enfoque pedagógico, lúdico, dinámico, participativo y principalmente, planificado para el logro de un objetivo educativo: el desarrollo de la convivencia escolar.

2.2.6. *Juego y convivencia escolar*

Partiendo de que el ser humano, en las diferentes etapas de su desarrollo, requiere de vínculos, de un sentido de comunidad y poder establecer lazos de interrelación; es desde la infancia en la cual, mediante el desarrollo de su convivencia escolar, experimentan por procesos de socialización intensos, en la adquisición de las habilidades sociales fundamentales, las cuales son en gran o menor medida impulsadas por el juego, mediadas en un espacio comunitario en el que los docentes, auxiliares y padres de familia influyen en la calidad de su ejercicio (Nanjarí Miranda et al., 2021).

Diferentes estudios muestran que durante el juego en la práctica intencionada y planificada puede proveer de situaciones por las cuales fortalezcan múltiples competencias y habilidades sociales en los niños, en su calidad de relación, bienestar e integración mutua, por ello, son de gran necesidad en la integración dentro de los espacios educativos y de los currículos de educación en la infancia (Esparza Paredes et al., 2025).

Ante ello, el juego planificado es imprescindible involucrar a los niños en actividades que adapten sus diferentes necesidades de aprendizaje, las cuales resultarán en cambios efectivos, aún más si se trata de entornos en los cuales no existan los suficientes recursos, de habilidades socioemocionales adecuadas en los niños o de otras dificultades, ya sea por tener actitudes o conductas violentas en el grupo, o por ubicarse en zonas rurales, o con mayor dificultad para la planificación de actividades de intervención para mejorar su convivencia escolar (Rodríguez-Rodríguez et al., 2025).

Es entonces que el juego genera vínculos afectivos, que, aunque principalmente inician en la familia, también se logran construir en otros espacios en los cuales se desenvuelva el niño, siendo en la escuela, el espacio en el cual se verá transversalmente durante el desarrollo de diferentes actividades y áreas (Nanjarí Miranda et al., 2021).

2.2.7. Juego y el currículo educativo

La programación curricular en el sistema educativo peruano exige un proceso técnico pedagógico donde se organice los contenidos, capacidades, estrategias y actividades a desarrollar con los niños. Para Muñoz Muñoz (2018), esta planificación es adaptativa al contexto, realidad sociocultural y situacional que los condiciona. Por ello, se realiza de forma colegiada, en un ambiente de confianza y búsqueda de intercambio de ideas, combinando las estrategias y recursos adecuados para mejorar la calidad de aprendizaje.

Para el Currículo Nacional, se adopta los lineamientos pedagógicos en base al constructivismo social, así como en aprendizajes embarcados en las competencias que responden al aprendizaje en la interacción social (MINEDU, 2016b, 2016c).

Para Espíritu Cajahuamán et al. (2021), la lúdica se encuentra implícita en los contenidos, criterios y desempeños de los bloques curriculares, así pues, se movilizan en torno a aprendizajes significativos. Además, exige de una transformación en el rol docente, por el cual debe actuar como intermediario para el diseño y control de espacios seguros, y motivar el aprendizaje por sus contenidos. En adición, Salas Reynoso (2018) señala que las estrategias que combinan el juego son recursos vivenciales que permiten a los niños transformar problemas en desafíos que al ser practicados benefician en el logro de los estándares de aprendizaje esperados en el currículo.

La integración del juego en el currículo responde a la necesidad de aprendizaje de formar en habilidades de alta demanda de razonamiento que se buscan durante el siglo XXI. Para Linares (2022), incluye competencias ligadas a la resolución de problemas cotidianos en los cuales movilicen el pensamiento crítico, para ello, para el logro de este y otros objetivos de aprendizaje, es necesaria la planificación individual de las actividades y juegos, y ser sostenidas en base a las competencias socioafectivas y de capacidad crítica planteadas en el currículo.

Finalmente, Espíritu Cajahuamán et al. (2021) señalan que el enfoque lúdico puede ser desplegado en cualquier tipo de actividad, especialmente para tareas de la vida real, involucrando del aprendizaje cooperativo, pero siempre apoyándose en metodologías adecuadas para desplegar de todo su potencial en el aprendizaje de la colaboración e inclusividad.

2.2.8. Convivencia escolar

Según MINEDU (2021), es el conjunto o modo de relación e interacción interpersonal construida diariamente entre todos los actores de una comunidad educativa, incluyendo a alumnos, docentes, directos, auxiliares, padres de familia; la cual tiene por objetivo poder generar un entorno escolar positivo, participativo, libre de violencia y discriminación. Para lograr esta finalidad pedagógica, la institución educativa proporciona a los niños y actores los aprendizajes, actitudes y valores para aprender a ser y vivir en sociedad, y desarrollarse integralmente, en un ambiente de paz y democracia, mediante relaciones solidarias, justas y equitativas.

De esta definición, es importante señalar su papel transformador en toda la comunidad educativa. En palabras de Oviedo Licon (2017), la construcción de una convivencia sana, sin violencia y armónica incide en la calidad de vida de todos los integrantes de la comunidad educativa, siendo un punto de inflexión para la mejora educativa, la construcción y mejora de los resultados de aprendizaje esperados.

También, este autor menciona que la convivencia no está limitada únicamente a las interacciones entre personas, al contrario, esta incluye valores como el respeto y la valoración del otro, los cuales se forman mediante la práctica constante y continua de los principios y valores para vivir con los demás, entre los cuales se encuentran la empatía, la cooperación mutua, la inclusión o la reciprocidad entre sus actores.

A. Teoría artista de la convivencia escolar

El activismo, según Holguín-Álvarez et al. (2020), es una propuesta educativa que busca transformar la sociedad mediante la formación en dimensiones humanas desarrolladas dentro de la participación escolar, respondiendo a las características del entorno educativo. Esta es una pedagogía humanística, sociocrítica y reflexiva que implica el uso de habilidades comunicativas, cooperativas y expresivas para reconstruir los significados sociales del aula, permitiendo al estudiante pasar de ser espectador a agente activo de su micro sociedad escolar.

Si bien se refiere al activismo, de manera general y superficial, como un lenguaje social híbrido entre el arte y el activismo, el cual se dirige hacia la protesta, la reivindicación social o la reproducción de la realidad mediante procesos artísticos y de sensibilización social (Mesías-Lema, 2018), desde una visión educativa y competentemente social, posee un sentido transformador, ya que, esta es una técnica alfabetizadora ética social capaz de desintegrar el individualismo y fomentar la identidad

propia, integrándola a la construcción de espacios y contextos colectivos, bajo una visión propiciada por actitudes compartidas, lúdicas y generosas de la vida (Aladro-Vico et al., 2018).

En el contexto de la educación inicial, el enfoque artístico se comprende como un medio de expresión, exploración y comunicación emocional que refleja la identidad del niño y de su contexto social, enriqueciendo la construcción de una cultura infantil de valoración, empatía, respeto y comprensión mutua. Este proceso se facilita mediante el juego, considerado como una actividad socializadora que moviliza actividades lúdicas para fomentar la exteriorización y autorregulación emocional, la relación con los demás y el desarrollo de habilidades sociales; es decir, tomando al juego como vehículo para la expresión social, artística y creativa (Núñez-Naranjo et al., 2025).

Desde este marco, la convivencia escolar, según Holguín-Álvarez et al. (2020), se define como el conjunto de interrelaciones de individuos que se reconocen mutuamente como parte de un entorno próximo, por lo cual compromete el ejercicio de capacidades y actitudes humanas saludables, es un estado dinámico de construcción social, fundamentado en las teorías del aprendizaje social de Bandura y el enfoque sociocultural de Vygotski.

Es entonces que las conductas de convivencia se adoptan mediante la interacción constante y significados esquematizados del entorno social y familiar que los niños exteriorizan en el aula (Holguín-Álvarez et al., 2020). Desde esta perspectiva, la convivencia se organiza en dos grandes dimensiones:

En primer lugar, la denominada convivencia democrática, la cual se centra en el desarrollo de competencias ciudadanas para establecer normativas que regulen el desarrollo humano e incluye componentes como la colaboración, la tolerancia, los aspectos normativos y la resolución de conflictos (Holguín-Álvarez et al., 2020).

En segundo lugar, la convivencia directa o proximal, la cual integra una perspectiva humanista que considera el autoconocimiento, la autorregulación y la reflexión de las actitudes para generar condiciones óptimas de aprendizaje, expresadas en el intercambio comunicativo mediante habilidades de convivencia observables en la cotidianidad escolar (Holguín-Álvarez et al., 2020).

En el contexto de educación inicial y considerando las características del desarrollo de los niños de 4 años, este estudio prioriza la convivencia directa o proximal, pues la infancia es la etapa en la cual se forman las estructuras básicas para la apropiación e interacción con el contexto, es decir, en un proceso de construcción de significados,

autonomía, formas de comportamiento y modelos culturales que llevan a la construcción social para interrelacionarse con los demás, mediante experiencias significativas, que finalmente esquematizan las bases de su interacción social (Chica-Lasso y Rosero Prado, 2012). Dado que la dimensión democrática aborda aspectos más estructurales y organizacionales, propios de una intervención alineada al entorno organizacional más que al actuar cotidiano de sus integrantes, resulta más pertinente considerar la convivencia proximal, que está centrada en el vínculo humano y en el modo diario de actuar como base para la formación ciudadana.

Un aporte importante de este enfoque es el papel del juego en la formación socioemocional, y, en consecuencia, para el aprendizaje de habilidades sociales y la autoexpresión (Núñez-Naranjo et al., 2025). Así mismo, la convivencia desde la perspectiva artivista adquiere relevancia en este estudio, ya que ofrece espacios seguros para estimular actitudes positivas, de concentración y pensamiento reflexivo, facilitando una inmersión social adecuada para filtrar las acciones disruptivas y sustituirlas por actitudes positivas, permitiendo la reflexión y reinterpretación de su entorno social.

Por último, esta propuesta responde a las problemáticas descritas en este estudio, ya que fue originalmente elaborada para contextos vulnerables, donde existían conductas de conflictividad y dificultades para la interrelación constante (Holguín-Álvarez et al., 2020). Por lo tanto, en base a esta teoría, y los autores expuestos, es precisamente en un escenario educativo similar, donde las dimensiones proximales y el uso del juego como herramienta pedagógica alcanzan mayor evidencia de demostrar efectos positivos y sostenibles, respondiendo así al contexto educativo descrito en esta investigación y, en definitiva, hacia la mejora de los niveles de convivencia escolar en los niños durante el nivel de educación inicial y la primera infancia.

Respecto a sus dimensiones, para esta investigación, siguiendo las propuestas iniciales de Holguín-Álvarez et al. (2020) y Ortega Ruiz et al. (2012), además de los objetivos y problemáticas descritas, sumando su diseño aplicativo adecuado al logro y nivel educativo a niños de 4 años de educación inicial; pueden definirse las siguientes dimensiones de la convivencia escolar: gestión de la red interpersonal, el ajuste a la disciplina democrática y el ajuste social entre iguales.

Además, las dimensiones determinadas son propicias y van alineadas a esta investigación, ya que las dimensiones de clasificación van alineados para la realización de una intervención de mejora y eliminar problemáticas en la convivencia escolar, tal como la violencia o la agresión infantil, siendo que esta misma clasificación fue

considerada como respuesta al índice significativo de violencia escolar expuesto en la investigación de Holguín-Álvarez et al. (2020) en torno a la evaluación de la convivencia escolar. Confirmando esto, Fierro-Evans y Carbajal-Padilla (2019) señalan que de esta práctica se busca construir un ambiente de paz sostenible que sea compartido por todos los integrantes del entorno educativo y de la comunidad, mediados por estrategias pedagógicas y en la gestión escolar hacia los niños, las cuales fueron operacionalizadas en tres dominios que integran la realización de la convivencia escolar. Es decir, en el dominio pedagógico-curricular, el dominio a nivel organizativo o administrativo, y finalmente, en el ámbito social y comunitario (Rodríguez-Rodríguez et al. 2025).

A continuación, se describe cada una de las dimensiones consideradas a partir de todas las definiciones y aportes de los autores relatados:

B. Gestión de la red interpersonal

Referida a la capacidad del niño para establecer relaciones interpersonales saludables con diferentes actores de la comunidad educativa, como sus compañeros, adultos, considerando también a la familia. Incluye comportamientos como el reconocimiento del otro, el uso del diálogo, la empatía y cooperación. Esta capacidad fue destacada en el estudio de Holguín-Álvarez et al. (2020) para la sostenibilidad de la convivencia escolar en contextos vulnerables.

C. Ajuste a la disciplina democrática

Referida a la construcción y respeto de las normas de convivencia y su práctica responsable mediante el uso del diálogo, la autorregulación y la toma de decisiones compartidas. En el enfoque activista propuesto por Holguín-Álvarez et al. (2020), esta dimensión se vincula con la autonomía y el compromiso con los acuerdos colectivos.

D. Ajuste social entre iguales

Referida al comportamiento e interrelación positiva entre pares, por el cual desarrollan relaciones saludables de aceptación, de cooperación, resolviendo desacuerdos, de asertividad, aceptando diferencias y estableciendo vínculos de amistad, entre otros comportamientos. En el estudio de Holguín-Álvarez et al. (2020), esta dimensión surge como una expresión de los vínculos humanos y se fortalecen mediante actividades participativas y expresivas a través de la experiencia activista.

2.2.9. Enseñanza de la convivencia escolar

Para Delors (2013, como se citó en Monge López y Gómez Hernández, 2020), la convivencia propiamente desarrollada en un entorno escolar, parte de un proceso secuencial de enseñanza y aprendizaje que vaya a ser practicado y replicado en los diferentes espacios de la escuela. Estos espacios, sean de forma explícita o implícita, actúan como escenarios privilegiados para su mejora y práctica continua, permitiendo significativamente su progreso y mejora conforme se vayan interiorizando y desarrollando periódicamente.

Sobre la labor y rol en su enseñanza, Anderson y Cohen (2015) refieren que el docente es quien tiene la principal labor en la mediación de las relaciones e interacciones en el aula, siendo el encargado de diseñar las situaciones educativas que cultiven el desarrollo de la convivencia escolar. Así mismo, el núcleo familiar cumple un rol, responsabilidad y labor principal para la iniciación y construcción de diferentes habilidades interpersonales y socioemocionales que orientan el respeto por sí mismos y los demás, las cuales consolidan las bases necesarias para consolidar relaciones sociales saludables a futuro. Al respecto, Cerda et al. (2018, como se citó en Bustamante Lecca y Taboada Marín, 2022), señalan que, en el entorno familiar, los niños participan principalmente en el aprendizaje de habilidades interpersonales y competencias para relacionarse con otros, mediante las cuales se desarrolla el respeto desde un enfoque individual y colectivo.

Para MINEDU (2019), esta práctica educativa se fundamenta en la calidad de las interacciones cotidianas, concebidas como procesos de influencia recíproca entre docentes y niños, y de los niños con sus pares. Esta es una construcción que se sustenta en el apoyo emocional, el cual genera un clima de seguridad, la organización del aula que promueve la autorregulación y compromiso; y el apoyo pedagógico que estimula el pensamiento y su expresión oral. Asimismo, esta convivencia no se limita al cumplimiento de normas, sino que es la unidad mínima para la colaboración y ciudadanía democrática, permitiendo al niño reconocerse como un ser activo capaz de participar en su entorno escolar. Es así que, ofrecer un clima adecuado basado en la sensibilidad del adulto y en expectativas favorables, consolida las bases necesarias de sus procesos cognitivos y socioemocionales, los cuales impactan a futuro en su salud mental y rendimiento académico durante su etapa escolar y la adultez.

Tomando en cuenta a Ramírez (2016, como se citó en Valero Ancco et al., 2020), la convivencia escolar en su desarrollo preventivo es una estrategia contra la violencia,

para la construcción de climas escolares positivos y es de gran relevancia para la formación en la ciudadanía; por ello, es cada vez más considerada entre las políticas educativas actuales y como una garantía de derechos. Además, su enseñanza y aplicación también fomentan la vida en comunidad, el autodescubrimiento del otro como un ser único y la autorrealización individual, social, espiritual y colectiva (Sánchez Ortiz y Sánchez Reales, 2018). Aunque existen problemáticas y desafíos severos que afectan el desarrollo de una buena convivencia escolar, entre estas se encuentran la falta de tolerancia, el incumplimiento de normas e instrucciones, la falta de respeto entre pares y la agresividad infantil (Echeverría et al., 2021; Olea y Palomo, 2021, como se citó en Caicedo Vega et al., 2024).

2.2.10. Gestión institucional de la convivencia escolar

En el Perú, la gestión de la convivencia escolar fue consolidándose y tomando rumbo normativo, organizacional y a nivel estatal, desde importantes políticas generadas para la mejora educativa mediante la erradicación de la violencia, como la Ley N.º 29719, la cual promueve la convivencia sin violencia en las instituciones educativas, estableciendo mecanismos de prevención, diagnóstico y erradicación de la violencia, además de plantear un enfoque participativo e inclusivo (Congreso de la República, 2011). Esta ley sigue vigente y fue sumándose a modificatorias, complementadas a posterioridad.

A esta normativa, MINEDU (2016b) suma los primeros lineamientos de convivencia escolar, a través del Documento técnico: *Lineamientos para la convivencia democrática en las instituciones educativas: promoción, prevención y atención de la violencia*, el cual orienta a las instancias de gestión educativa, especialmente en principios sobre la promoción de la convivencia democrática, la prevención de la violencia, la atención y seguimiento de casos, constituyendo un plan para la atención descentralizada en las UGEL, DRE y las escuelas

Luego, MINEDU (2018), mediante el Decreto Supremo N.º 004-2018-MINEDU, establece normativamente, los “Lineamientos para la gestión de la convivencia escolar, la prevención y la atención de la violencia contra niñas, niños y adolescentes”, institucionalizando la propuesta de 2016 y dándole carácter obligatorio y vinculante. En esta intervienen el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP), los gobiernos regionales y unidades educativas, reforzando un enfoque intersectorial y exige también un plan de trabajo anual para implementar los lineamientos y anexos,

actualizados mediante resolución ministerial. Asimismo, en estos lineamientos se observa que las acciones preventivas deben de fortalecer las capacidades del personal educativo (directivos, docentes) para identificar riesgos, proteger a los estudiantes y promover sus derechos. Para ello, se promueve en los estudiantes el desarrollo de habilidades personales e interpersonales para convivir mejor, con diálogo, mediación y autorregulación (MINEDU, 2018).

En 2021, MINEDU publicó la Estrategia para el fortalecimiento de la gestión de la convivencia escolar, la prevención y la atención de la violencia en las instancias de gestión educativa descentralizada”, vinculada al Decreto Supremo de 2018, la cual da prioridad a las instituciones con alto riesgo de violencia y apunta a fortalecer la gestión desde DRE, UGEL y las propias instituciones (MINEDU, 2021).

Esta normativa sigue en actualización, como se hizo mediante Resolución Ministerial N.º 213-2023-MINEDU, que actualiza el plan de trabajo, implementando los lineamientos de convivencia (MINEDU, 2023), o mediante la RM N.º 383-2025 que actualiza los protocolos para la atención de la violencia de acuerdo al Anexo 3 de esta norma (MINEDU, 2025b).

Cabe señalar que todos los lineamientos tienen base en la Ley General de Educación N° 28044, que define la formación ética, cívica y la promoción de una convivencia basada en valores democráticos (Congreso de la República, 2003). Sin embargo, cada institución maneja estos lineamientos de acuerdo con el contexto comunitario y cultural, la ubicación, así como las características de los niños, necesidades y problemáticas identificadas.

Respecto a modelos de gestión institucional de la convivencia escolar propuestos por otros investigadores, existen diversas propuestas; entre ellas, Bickmore (2019) y Torrego (2009, como se citó en Monge López y Gómez Hernández, 2020) apuntan a su organización en base a tres pilares fundamentales. Primero, la elaboración democrática de normas y generar compromisos de mejora de la convivencia a partir de la situación actual del centro. Segundo, conformando un equipo o personal de tratamiento y resolución de conflictos encargados de la gestión de conflictos. Y tercero, un marco protector de la convivencia que regula las acciones de intervención ante las problemáticas que surjan.

Desglosando estos principios en un modelo organizado, Apeña Huerta (2020) sustenta tres objetivos clave para la gestión escolar: la promoción de la convivencia

escolar, la prevención de la violencia contra niños y jóvenes, y la atención a la violencia de estos integrantes. Esta organización se expone con precisión seguidamente.

En primer lugar, se encuentra la promoción en convivencia escolar, la cual tiene alcance para todos los actores escolares, y busca incentivar y construir un espacio de relaciones armoniosas, basadas en el respeto, la empatía y democracia, considerando a cada integrante como uno de los promotores y responsables para su gestión, y funcionamiento. Para ello, se organizan normas en la institución y el aula, se fomenta la participación democrática, se implementa una disciplina escolar no violenta y se generan oportunidades para el crecimiento personal y profesional de los docentes integrantes del entorno escolar.

Seguidamente, se encuentra el objetivo de la prevención de la violencia escolar contra niños y jóvenes, mediante la cual, se organizan y dirigen acciones de prevención y erradicación de la violencia dentro o fuera de los espacios escolares, poniendo en foco principalmente a los grupos vulnerables a sufrir actos de agresión, violencia o acoso. Para ello, se formula una red para la gestión y prevención oportuna de la violencia, además de establecer protocolos de prevención alineados a las necesidades generales y específicas que surgen de la comunidad educativa, adicionalmente, se observan casos de riesgo o vulnerabilidad contra los niños, ofreciendo ayuda y apoyo en estos casos.

Por último, para tomar atención ante los casos de violencia ya ocurridos, se encuentra el objetivo de atender los casos, respondiendo oportuna y reparadoramente a las faltas, abusos y casos de violencia escolar. Para ello considerando los protocolos y leyes de gestión de estos eventos, reportando los casos a SiSeVe y el Libro de Registro de Incidencias mediante el personal institucional.

2.2.11. Aprendizajes esperados de la convivencia escolar en educación inicial

Aunque la convivencia escolar exige el aprendizaje colaborativo con otros, como indica Oviedo Licon (2017), exige también un enfoque en el aprendizaje individual, en destrezas, conocimientos y valores que permitan construir una convivencia armónica; por ello se establecen objetivos transversales y verticales en la etapa escolar.

Este enfoque se alinea con la teoría respecto al desarrollo humano centrado en la persona sustentado por Rogers (1959, como se citó en Joseph, 2021), que también exige el desarrollo de las potencialidades del ser humano. Por ello, su aprendizaje exige modelos referentes para su desarrollo, ya sea en aportes del currículo o de distintos autores. Al respecto, Ianni y Pérez (2008, como se citó en Fustamante Chuquimango,

2020) revelan que existen diferentes pautas para su aprendizaje, como el diálogo, establecer vínculos, conversar, colaborar, compromiso en las actividades, tomar acuerdos o poder reflexionar sobre las propias acciones.

Desde el currículo peruano, Villanueva Sierra y Criado Avellaneda (2021) ya señalaron una relación entre el aprendizaje para la convivencia escolar y los lineamientos inmersos en el currículo, identificando como cinco de los siete enfoques transversales del currículo nacional se alinean y guardan relación en favor de la formación y logro en actitudes y acciones observables que fomenten la convivencia escolar positiva. Comenzando por el enfoque intercultural que plantea la valorización, respeto y conocimiento de las diferentes visiones, culturas y rasgos propios del entorno y la comunidad escolar; luego, por el enfoque de derechos que reconoce a todos los estudiantes como sujetos de derecho y los motiva hacia la participación ciudadana; seguidamente, por el enfoque de igualdad de género que busca la valorización de todos y promover el acceso a las oportunidades y el respeto humano; además, el enfoque de orientación al bien común, el cual tiene por objetivo incentivar acciones y principios para el beneficio y cuidado común a través de acciones y decisiones conjuntas en beneficio de todos; y el enfoque inclusivo, el cual busca valorar y reconocer a todos los por igual, así como a los compañeros que requieran ayuda, y sin exclusiones de ninguna índole.

Además, haciendo un análisis interno sobre las orientaciones y organización de competencias y aprendizajes del Programa Curricular de Educación Inicial de MINEDU (2016b), se incluyen diferentes aprendizajes relacionados a la convivencia escolar, los cuales están incluidos a través de las competencias, capacidades y desempeños por edad, principalmente en la competencia “Construye su identidad” con las capacidades “Se valora a sí mismo” y “Autorregula sus emociones”; así como en la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, con las capacidades “Interactúa con todas las personas”, “Construye normas, y asume acuerdos y leyes” y “Participa en acciones que promueven el bienestar común”. Todas estas articulan el desarrollo de aprendizajes y destrezas para la convivencia escolar.

Asimismo, en relación a la segunda competencia descrita, Villanueva Sierra y Criado Avellaneda (2021) mencionan que se fundamenta al actuar del niño como una persona que puede actuar con principios y tiene la capacidad de proponer o aportar normas, además de cumplirlas para buscar la armonía y colaboración conjunta de todos los integrantes de su entorno escolar.

2.2.12. Desarrollo de la convivencia escolar y relación con las estrategias lúdicas

Se considera que las estrategias lúdicas pueden tener carácter formativo e intervenir en el desarrollo y fortalecimiento sustancial de la convivencia escolar, pues, como señala Díaz Ballona et al. (2022), estas estrategias tienen impacto en el desarrollo de las relaciones interpersonales, para el apoyo, el clima institucional, y la actitud de los estudiantes el apoyo, favoreciendo la socialización, la construcción de normas, la comunicación, favoreciendo la socialización, la comunicación asertiva y colaboración recíproca entre los niños.

Coincidiendo con esta idea, Córdoba Pillajo et al. (2017) señalan que las estrategias lúdicas pueden motivar a los estudiantes a integrarse en actividades educativas, sociales y culturales, acercando al educando y fomentando en él, prácticas que le generan seguridad, confianza personal, compañerismo y respeto por los demás.

También Mosquera, Palomino y Saa (2016, como se citó en Vásquez Vásquez, 2019) refieren que la aplicación de las estrategias lúdicas implica que los niños pongan en puesta sus destrezas sociales y organizacionales, por las cuales, en su actividad, resulta en la mejora del aprendizaje y de la integración en espacios de aprendizaje, para su desenvolvimiento en la sociedad. Siendo que estas actitudes y cambios se reflejan en los grupos más afectados por conductas agresiva, donde estas actividades les permiten regular sus impulsos y emociones, al punto de originar en ellos cambios significativos hacia la convivencia escolar, y a futuro, durante la adultez con otras personas.

Es así, que diversos autores denotan el papel y beneficios que posee en relación a la convivencia, proveyendo de beneficios fundamentales en destrezas y habilidades para relacionarse saludablemente con otras personas y se adaptan a los contenidos curriculares y situacionales de los integrantes del grupo.

Al respecto, Chávez Vásquez (2020) refiere que las estrategias lúdicas se sostienen como una metodología que rompe las estrategias o herramientas tradicionales de enseñanza, modificando los contenidos curriculares, los materiales y desarrollo de actividades, para fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales de gran valor, además de dirigir sus conocimientos y personalidad, desde un enfoque psicosocial efectivo para la formación de individuos socialmente efectivos. Entonces la convivencia escolar guarda estrecha relación respecto al aprendizaje de habilidades y destrezas, las cuales, están implicadas en la ejecución práctica de actividades, donde los niños aprenden a relacionarse y en el proceso desenvuelven sus destrezas sociales y aminoran gradualmente sus errores.

2.3. Definición de términos

Actividad: Conjunto organizados de tareas que realizan tanto el alumnado como el profesor en relación con la finalidad de la actividad (Cañal de León, 2000).

Actividades lúdicas: Conjunto de actividades que emplean el componente lúdico del juego, generando interacción, diversión y experiencias significativas, cumpliendo un propósito pedagógico al ser empleadas como actividades para el aprendizaje, la socialización y comprensión de la realidad (Chuqui Sarazu, 2023).

Convivencia escolar: Es la acción de convivir, así como la relación entre los que conviven, donde en la segunda acepción significa, más concretamente, vivir en buena armonía con los demás (Giménez Romero, 2005).

Estrategias lúdicas: Son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, entre otros; los cuales son empleados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula (Chi-Cauich, 2018).

Juego: Se considera una actividad libre, en la que el niño se expresa espontáneamente, por el cual se desarrolla integralmente en distintos ámbitos, así como en habilidades socioemocionales, psíquicas, sociales o psicomotrices, permitiéndole poder expresar sus emociones, miedos e imaginación de forma placentera y libre (Ramos Saca, 2024).

Lúdica: Referida a las actividades que le permiten al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, en una actividad que, a través del juego, produce alegría y disfrute de cada una de sus actividades (Ruiz Omeñaca y Omeñaca Cilla, 2007).



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Hipótesis de la investigación

3.1.1. Hipótesis general

La aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.

3.1.2. Hipótesis específicas

1. La aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo de la gestión de la red interpersonal de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.
2. La aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo del ajuste a la disciplina democrática de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.
3. La aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo del ajuste social entre iguales de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.

3.2. Variables de la investigación

3.2.1. Variable independiente: Estrategias lúdicas

Definición: Para Díaz y Hernández (2002, como se citó en Guerrero, 2014) “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p. 234). Cuando el docente emplea las estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, combinado el juego, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

3.2.2. Variable dependiente: Convivencia escolar

Definición: Según MINEDU (2021), es el conjunto de relaciones e interacciones interpersonales construidas diariamente entre los integrantes de una comunidad educativa, teniendo por objetivo, generar un entorno escolar positivo, participativo, libre de violencia y discriminación. Para lograr esta finalidad pedagógica, la institución educativa proporciona a los niños los aprendizajes, actitudes y valores para aprender a ser y vivir en sociedad, y desarrollarse integralmente, en un ambiente de paz y democracia, mediante relaciones solidarias, justas y equitativas.

3.2.3. Operacionalización de variable independiente: Estrategias lúdicas

Tabla 1.

Operacionalización de la variable independiente

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Estrategias lúdicas	Para Díaz y Hernández (2002, como se citó en Guerrero, 2014) “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p. 234). Cuando el docente aplica las estrategias, se realizan modificaciones tanto en el desarrollo, contenido, recursos y estructura, con el factor lúdico del juego con el propósito de mejorar los procesos de aprendizaje y comprensión, facilitando la motivación, participación y logro de nuevos aprendizajes de forma lúdica y socialmente activa.	Conjunto de actividades aplicadas por el docente durante los recreos y en momentos de la jornada escolar (30 a 45 minutos), basadas en el juego. Estas incluyen: juegos de roles, juegos cooperativos, juegos tradicionales, juegos de mesa y actividades cooperativas. Estas estrategias serán planificadas e implementadas en un grupo de 18 niños de 4 años de la I.E. N.º 215 de Cusco durante un periodo cercano a 1 mes y medio con el propósito es analizar su influencia en el desarrollo de la convivencia escolar.	Juegos de roles	- Participa activamente asumiendo roles. - Se expresa verbal y corporalmente de acuerdo al personaje. - Cooperar e interactúa con sus pares en el juego.
			Juegos cooperativos	- Cooperar con otros para lograr un objetivo común. - Respetar turnos y acuerdos grupales durante el juego. - Muestra disposición para ayudar o ser ayudado entre pares.
			Juegos tradicionales	- Reconoce juegos de su contexto cultural. - Participa en juegos que usan materiales del entorno. - Comparte y respeta las reglas de juego.
			Juegos de mesa	- Comprende y sigue las reglas del juego de mesa. - Espera su turno con paciencia. - Toma decisiones respetando a sus compañeros.
			Actividades cooperativas	- Participa en actividades que buscan colaboración. - Coordina acciones con un compañero o grupo pequeño. - Se muestra empático y tolerante.

3.2.4. Operacionalización de variable dependiente: Convivencia escolar

Tabla 2.

Operacionalización de la variable dependiente

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Convivencia escolar	Según MINEDU (2021), es el conjunto de relaciones e interacciones construidas diariamente entre los integrantes de una comunidad educativa, teniendo por objetivo, generar un entorno escolar positivo, participativo, libre de violencia y discriminación. Para lograr esta finalidad pedagógica, la institución educativa proporciona a los niños los aprendizajes, actitudes y valores para aprender a ser y vivir en sociedad, y desarrollarse integralmente, en un ambiente de paz y democracia,	Conjunto de prácticas y comportamientos observables en los niños de 4 años durante la ejecución de las actividades lúdicas y en el entorno escolar (aula y recreo), que reflejan su capacidad para interactuar de forma respetuosa con sus pares, cumplir normas, cooperar, resolver conflictos y cuidar los recursos compartidos. Se evaluará antes y luego de la aplicación de estrategias lúdicas en un solo grupo de intervención con una ficha de observación con escala valorativa con ítems evaluados	Gestión de la red interpersonal	- Usa palabras amables (por favor, gracias, disculpa) y tono respetuoso al dirigirse a compañeros, docentes y otros adultos de la comunidad educativa. - Escucha atentamente mostrando interés corporal (asiente, se acerca, mira a la persona) cuando compañeros, docentes u otros adultos le hablan o dan indicaciones. - Comparte materiales, espacios y recursos comunes de forma voluntaria con diferentes personas sin generar conflictos. - Colabora activamente en actividades grupales con compañeros y adultos, aportando ideas y brindando ayuda. - Reconoce las emociones de otros, ofreciendo consuelo, compañía o ayuda cuando alguien lo necesita.
			Ajuste a la disciplina democrática	- Cumple las normas del aula y juegos respetando turnos, secuencias y reglas establecidas. - Participa en la elaboración de reglas o acuerdos grupales de las actividades del aula expresando sus ideas y escuchando a otros. - Acepta y cumple los acuerdos grupales mostrando comprensión de su importancia.

	mediante relaciones solidarias, justas y equitativas.	mediante indicadores de logro, de 1 (En inicio) a 4 (Destacado).		- Asume las consecuencias de sus acciones pidiendo disculpas o reparando el error. - Regula su comportamiento y espera su turno pacientemente para participar, hablar o usar materiales.
			Ajuste social entre iguales	- Se relaciona con sus compañeros de manera amable y empática (saluda, invita a jugar, los incluye en la actividad). - Resuelve conflictos con sus compañeros dialogando, o solicita ayuda de adultos si es necesario. - Realiza su parte cooperando en tareas compartidas y coordina acciones con sus compañeros. - Muestra gestos de amistad hacia sus compañeros (comparte, abraza, defiende y reconoce logros de otros). - Incluye a todos los compañeros en el juego sin discriminarlos por diferencias físicas, culturales o de habilidades.

3.3. Método de Investigación

En esta investigación se estipula el método científico, ya que, al poseer un carácter riguroso y secuencialmente organizado, permitirá valorar la aplicación de las estrategias lúdicas y su incidencia para el desarrollo de la convivencia escolar, siendo necesario para este proceso de un análisis inductivo-deductivo. Cabe señalar que este método resulta pertinente para lograr los resultados planteados en los objetivos de investigación. Además, en relación al método científico, Tamayo y Tamayo (2004) señalan que es un proceso orientado a identificar las circunstancias bajo las cuales suceden diferentes fenómenos, y está caracterizado por tener una naturaleza tentativa, donde, su verificación yace en el razonamiento y la observación empírica de una problemática.

3.3.1. Enfoque de Investigación

Esta investigación se sustenta en el enfoque cuantitativo, debido a que sigue un proceso probatorio y organizado de manera secuencialmente rigurosa, en la cual, se hacen posibles y efectúan análisis descriptivos y estadísticos sobre la variable dependiente como independiente, haciendo uso de datos numéricos con la finalidad de analizar y comprender mediante métodos estadísticos el comportamiento de ambas variables.

Según Hernández Sampieri et al. (2004), este enfoque, se sustenta en un esquema deductivo y lógico, el cual se orienta a plantear preguntas de investigación e hipótesis que posteriormente serán sometidas a comprobación.

3.3.2. Tipo de Investigación

Esta investigación es de tipo aplicado, ya que tiene por objetivo y busca dar solución a problemáticas relacionadas a la convivencia escolar a través de la implementación de estrategias lúdicas, sumado a ello, pretende en el proceso generar y ampliar la información existente sobre las estrategias y como influyen en el desarrollo de la convivencia al ser puestas en práctica. Para Ñaupas (2013, como se citó en Esteban Nieto, 2018), este tipo de investigaciones sostiene por propósito poder mejorar y optimizar el funcionamiento de los sistemas, procedimientos, normas y reglas tecnológicos actuales a través del avance de la ciencia y la tecnología, además de valorar su nivel de respuesta eficaz ante la práctica.

3.3.3. Alcance o Nivel de Investigación

Esta investigación se delimita en el nivel explicativo, ya que se orienta a ampliar y examinar cual es la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la convivencia escolar en niños de 4 años. Bajo estos lineamientos, Guevara Alban et al. (2020) revelan que este tipo de estudio se caracteriza por establecer relaciones causales, ahondando más que en la mera descripción del fenómeno, y busca determinar los factores que lo originan, para lo cual puede sostenerse de diseños experimentales como de diseños no experimentales.

3.3.4. Diseño de Investigación

Esta investigación es de diseño preexperimental, ya que solo se trabaja con único grupo de experimentación, sin contar con grupo de control, en el cual se aplicó un pretest y postest al grupo de experimentación, el cual fue seleccionado por conveniencia.

Si bien este tipo de diseño tiene algunas limitaciones para poder establecer relaciones causales de carácter empírico, además de limitar poder generalizar los

resultados hallados hacia poblaciones de mayor tamaño, también resulta apropiado para el desarrollo de investigaciones de naturaleza exploratoria y aplicados al sector educativo, como sucede en el caso de esta investigación, ya que permite hallar resultados relevantes que muestren la influencia de una estrategia pedagógica de intervención sobre un grupo concreto, permitiendo la medición y análisis de los efectos sobre una problemática concreta.

Según Ramos-Galarza (2021), este subdiseño de la investigación experimental, posee una característica propia, ya que la variable independiente se manifiesta con una única condición que corresponde al grupo de experimentación que recibe esta intervención, en contraparte, la variable dependiente se evaluará mediante un instrumento aplicado durante el pre y post-test. A continuación, se muestra el esquema de aplicación de este diseño:

GE: O₁ X O₂
--

Donde:

GE : Grupo experimental

O₁ : Pre-Test

X : Manipulación de la variable independiente

O₂ : Post-Test

3.4. Población y Muestra del Estudio

3.4.1. Población

La población está conformada por todos los niños de 4 años que estuvieron matriculados en la I.E. N° 215 “Angostura” del distrito de Saylla, Cusco, en el año 2025. Esta institución cuenta con dos secciones del mismo nivel: “A” y “B”. Sin embargo, esta investigación solo considerará a la sección “A”, bajo responsabilidad directa del investigador.

Tabla 3.

Población de estudio - niños de 4 años de la I.E. N° 215 de Angostura

Sección	N° de niños	N° de niñas	Total
4 años A – “Alegría”	8	10	18 niños
4 años B – “Amistad”	7	10	17 niños
Total			35 niños

Nota. Datos obtenidos en nómina de matrícula de la institución SIAGIE 2025.

3.4.2. Muestra

La muestra de este estudio es de tipo no probabilística e intencional, conformada por 18 niños y niñas de 4 años de la sección A – “Alegría” de la I.E. N° 215 “Angostura”, que corresponde al aula del investigador practicante, el cual constituye el único grupo experimental de estudio. De acuerdo al diseño de investigación preexperimental determinado este estudio, se trabajó con la totalidad del grupo disponible, sin conformar o contar con grupo control.

Tabla 4.

Muestra de estudio - niños de 4 años sección “A” de la I.E. N° 215 de Angostura

Sección	N° de niños	N° de niñas	Total
4 años A – “Alegría”	8	10	18 niños
Total			18 niños

3.4.3. Tipo de muestreo utilizado

Se empleó un muestreo no probabilístico y por conveniencia, en el que se excluyó a niños que no compartían rasgos o características en común, es decir descartando a los niños de 3 y 5 años de edad. Los modelos por conveniencia permiten seleccionar aquellos accesibles a ser incluidos de acuerdo a la proximidad y accesibilidad del investigador (Otzen y Manterola, 2017).

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 5.

Técnica de recolección de datos

Técnica	Instrumento
Observación directa	Ficha de observación con escala valorativa (pre y posttest)

3.5.1. Técnica de recolección de datos

Para esta investigación, la técnica de recolección de datos escogida, considerando las dimensiones y objetivos señalados en esta investigación, es la observación directa, la cual hace posible registrar minuciosa y sistemáticamente los comportamientos observables, actitudes e interacciones que los niños ponen en práctica y desenvuelven durante su jornada escolar diaria. Cabe señalar que esta modalidad corresponde, dentro de la clasificación general no participante, a la observación directa propiamente dicha, ya

que el investigador no se involucra en las actividades del grupo observado, sino que recopila la información desde una postura externa y no invasiva (Medina et al., 2023).

En adición, esta técnica fue efectiva para identificar el nivel de desarrollo propiamente practicado antes y después de la intervención con la aplicación de las estrategias lúdicas.

Con el propósito de obtener una buena observación sistemática, se empleó una guía estructurada que permitió recoger información objetiva desde aspectos observables referentes a las dimensiones de la convivencia escolar; es decir, en torno a la interacción y la relación interpersonal de los niños con los otros actores de la comunidad educativa, en lo que va respecto a la interacción saludable, el respeto de normas y a la interrelación positiva entre pares. Este instrumento estructurado es relevante en este tipo de técnica, ya que contribuye a reducir el peso de la subjetividad que podría condicionar el proceso, lectura e interpretación de las observaciones de ser influidas por las propias creencias o expectativas del investigador (Medina et al., 2023).

Hernández Sampieri et al. (2014) refieren que la observación constituye una técnica orientada a captar y describir los fenómenos tal y como se manifiestan de forma natural, originalmente en un espacio determinado. Además, estos autores sugieren que la observación directa no participante es útil para abordar temas que podrían generar incomodidad al ser tratadas de forma directa entre el investigador y participante. Bajo este concepto, Medina et al. (2023) señalan que, esta técnica hace posible que el investigador acceda a la información de forma directa, tomándola del grupo o sujetos de estudio. Por último, estos mismos autores señalan que la observación puede llevarse bajo un esquema riguroso y controlado, como también de forma libre y narrativa buscando aportar datos objetivos y minucioso sobre el fenómeno de estudio.

3.5.2. Instrumento de recolección de datos

A. Ficha de observación

Para poder recopilar la información con precisión sobre el desarrollo de la convivencia escolar en niños de 4 años, en esta investigación se consideró la ficha de observación evaluada. La cual permite registrar mediante las conductas observables, de forma sistemática y organizada según las dimensiones determinadas.

Se aplicó mediante una escala de valoración de 1 a 4, siendo 1 (En inicio) y 4 (Logro destacado), aplicada antes (pretest) y después (posttest) de la intervención, con el cual se logró registrar la evolución de los comportamientos y actitudes relacionados a la

convivencia escolar. Medina et al. (2023) señalan que la ficha de observación puede utilizarse en diferentes contextos e incluye una serie de categorías o preguntas, con información de interés, recopilada de forma sistemática durante la observación, la cual permite su análisis y comparativa posteriormente. Respecto a la escala de valoración, Medina et al. (2023) refieren que consiste en la determinación de criterios e indicadores con uno o más temas a los cuales se les asigna una ponderación.

El instrumento planteado en esta investigación incluye ítems distribuidos en las dimensiones de la variable dependiente, considerando su observación en contextos naturales como el aula o el recreo. A continuación, se detalla este instrumento.

B. Ficha Técnica del Instrumento

- Nombre del instrumento: Ficha de observación con escala valorativa para medir la convivencia escolar
- Autor: Ram Paolo Morochara Pilco
- Procedencia: EESPP Santa Rosa – Cusco
- Año de edición: 2025
- Unidad de Análisis (muestra): 18 estudiantes
- Administración: Individual
- Lugar de aplicación: Niños de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 215 Angostura
- Duración: 30 a 45 minutos
- Puntuación: Calificación manual y software.
- Objetivo: Medir el nivel de desarrollo de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E. N° 215 Angostura
- Área de evaluación: Nivel de convivencia escolar
- Uso: Educativo
- Materiales o recursos: Instrumento de evaluación con 15 ítems
- Aplicación: Antes (pretest) y después (posttest) de la intervención lúdica.

Descripción del cuestionario

Mediante este instrumento que comprende un total de 15 ítems, se evalúa el desarrollo de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E. N° 215 considerando las dimensiones que caracterizan a la variable dependiente de estudio, la convivencia escolar.

Este instrumento se organiza mediante tres dimensiones a evaluar: la gestión de la red interpersonal, el ajuste a la disciplina democrática y el ajuste social entre iguales.

Las dimensiones delimitadas para este instrumento serán puestas a prueba haciendo uso de la escala valorativa mediante la observación de los reactivos descritos en el mismo instrumento.

Para su visualización y comprensión, se recomienda ver el instrumento de evaluación en la sección de anexos.

Modo de aplicación

La puntuación obtenida a través del instrumento posteriormente se convertirá en porcentuales.

- Rango de 51-60 puntos: Cumple los criterios idóneamente (Logro destacado).
- Rango de 41-50 puntos: Cumple los criterios satisfactoriamente (Logrado).
- Rango de 31-40 puntos: Cumple los criterios insatisfactoriamente (En proceso).
- Rango de 15-30 puntos: No cumple los criterios (En inicio).

Escala de categorización

La escala valorativa con la cual se medirá la variable dependiente de este estudio genera una puntuación total (variable dependiente) y parcial (dimensiones), tanto en el pre como en el posttest. Esta puntuación se categoriza en base a una tabla o baremos de categorización, de acuerdo al nivel de desarrollo alcanzado por la muestra respecto a la variable de convivencia escolar. Para dar precisión a los puntajes obtenidos para cada dimensión, los cuales serán aplicados individualmente a cada niño, se muestra la tabla de categorización del puntaje total obtenido o baremos de categorización.

Tabla 6.

Baremos de categorización por dimensiones y total de la variable Convivencia escolar

Variable / Dimensión	Puntaje	Valoración
Variable: Convivencia escolar	51 – 60	Destacado
	41 – 50	Logrado
	31 – 40	En proceso
	15 – 30	En inicio
Dimensión 1: Gestión de la red interpersonal	17 – 20	Destacado
	13 – 16	Logrado
	9 – 12	En proceso
	5 – 8	En inicio
Dimensión 2: Ajuste a la disciplina democrática	17 – 20	Destacado
	13 – 16	Logrado
	9 – 12	En proceso
	5 – 8	En inicio

	17 – 20	Destacado
Dimensión 3: Ajuste social entre	13 – 16	Logrado
iguales	9 – 12	En proceso
	5 – 8	En inicio

Descripción de los niveles

- **En inicio (15–30):** El niño presenta dificultades marcadas para establecer relaciones positivas, cumplir normas, regular su conducta y cooperar con sus pares. Manifiesta conductas negativas o poco frecuentes de respeto, diálogo y resolución pacífica de conflictos, requiriendo apoyo constante del docente para interactuar adecuadamente en el entorno escolar.
- **En proceso (31–40):** El niño evidencia avances parciales en su convivencia escolar. Muestra conductas de respeto, cooperación y regulación, aunque todavía de manera irregular o dependiente de la guía del adulto. Aún presenta dificultades para mantener interacciones armónicas de forma sostenida.
- **Logrado (41–50):** El niño demuestra un adecuado nivel de convivencia escolar. Se relaciona de manera respetuosa, cumple normas, participa en acuerdos, regula su comportamiento y coopera con sus compañeros. Sus conductas positivas se observan con frecuencia y de manera relativamente autónoma.
- **Destacado (51–60):** El niño evidencia un nivel altamente desarrollado de convivencia escolar. Interactúa con respeto, empatía y colaboración constante; resuelve conflictos mediante el diálogo; asume acuerdos grupales; y muestra iniciativa para promover un clima positivo en el aula. Sus conductas son estables, autónomas y coherentes en diferentes situaciones.

3.6. Validación y Confiabilidad de los Instrumentos

3.6.1. Validación

La validación es un proceso importante y recomendado para determinar la precisión y confiabilidad de un instrumento de investigación, garantizando la precisión y confiabilidad de los resultados de la investigación, aunque no todos requieran de este proceso (Medina et al., 2023).

Además, confiere al instrumento la capacidad de medir lo que supone medir y producir resultados objetivos. En esta investigación, la planificación del instrumento de observación de la convivencia escolar responde a una elaboración que fue realizada

considerando las dimensiones e indicadores formulados anteriormente en la variable de estudio.

Respecto al proceso de validez del instrumento de observación, se empleó la técnica de juicio de expertos, la cual requiere de la caracterización de la investigación y un buen nivel de adecuación de cada ítem respecto al objeto de estudio (Balderas Sánchez et al., 2022).

Para la validación, se realizaron dos fases de participación de jueces expertos, empleando la metodología del coeficiente V de Aiken, el cual permite determinar el grado de consenso que se concede mediante los criterios de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia que guardan los ítems seleccionados en el instrumento a aplicar.

Fase 1: Evaluación mediante jueces y recomendaciones. En esta primera fase se hizo la evaluación de cada ítem agrupado en cada una de las tres dimensiones descritas en el instrumento y las escalas valorativas para su medición, a través de los jueces, mediante los cuales, en su análisis, ofrecieron recomendaciones dando ejemplos para cada ítem, y cambios mínimos para la mejora de la redacción de estos y poder ser directamente observables.

Fase 2: Revisión de los ítems y validación final. Tras haber realizado las correcciones en la redacción de los ítems, cada uno de ellos fue evaluado con el índice V de Aiken, el cual dio por resultado sostenido de que todos los ítems alcanzaron valores de 1.0 en los criterios de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia.

Esta evaluación confiere validez y consenso para todos los ítems planteados en el instrumento.

Validez del instrumento

- Metodología: Coeficiente V de Aiken con la participación de 3 jueces expertos.
- Resultado: $V = 1.00$ en suficiencia, claridad, coherencia y relevancia.
- Interpretación: Consenso fuerte. Todos los ítems son adecuados.

Este proceso de validación permitió dar claridad y precisión a cada ítem, así como su evaluación en el aula. Es así que los valores representan su validez para ser empleados sin modificaciones posteriores.

Tabla 7.*Validación de instrumento*

Nº	Nombre del experto	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia
01	Mg. Ruth Núñez Medina	1.0	1.0	1.0	1.0
02	Mg. Ulises Carranza Pinedo	1.0	1.0	1.0	1.0
03	Mg. Mirtha Zevallos Tejada	1.0	1.0	1.0	1.0
Promedio		1.0	1.0	1.0	1.0

Nota. Esta tabla se sustenta en los formatos de validación de instrumento, las cuales fueron rellenas y firmadas por cada uno de los expertos descritos.

La aplicación del instrumento fue realizada en el aula de 4 años, Sección “A”, de la Institución Educativa N° 215 Angostura, del distrito de Saylla, provincia y departamento de Cusco. Este proceso se ejecutó en dos momentos diferentes de evaluación: antes de la aplicación de las sesiones de estrategias lúdicas (pretest) y al culminar la aplicación de todas las sesiones (posttest), con el propósito de evaluar y determinar el nivel de convivencia escolar de los niños observados antes y después de la aplicación del programa de estrategias lúdicas, permitiendo así establecer comparaciones y evaluar el grado de influencia de la intervención sobre la variable dependiente.

La intervención realizada contempla un total de 20 sesiones lúdicas o de aprendizaje, que cuenta con una duración promedio de 45 minutos por sesión. Para realizar la aplicación, observación y relleno de este instrumento a la muestra, se mantuvo la dirección a cargo directo del investigador, junto a la coordinación previa con la docente titular encargada del aula de 4 años, sección “A”.

El pretest fue aplicado durante una semana completa previa al inicio de las sesiones lúdicas. A lo largo de este periodo, el investigador realizó una observación directa y sistemática de los niños durante toda la jornada escolar diaria, sin restringirse a un único momento del día, observándolos mientras participaban en las sesiones de aprendizaje, los momentos de juego libre en el patio, de juego en el sector de psicomotriz, en el refrigerio, en el lavado de manos, transiciones entre actividades y la salida.

Esto, se debe a que, por la naturaleza de este estudio, la convivencia escolar es un fenómeno que se manifiesta continua y espontáneamente en diversos contextos de la vida escolar, por ello su evaluación responde a un registro integral y contextualizado de los comportamientos observados.

El posttest fue aplicado durante aproximadamente tres días, inmediatamente después de concluida la aplicación de las 20 sesiones lúdicas. Al igual que en el pretest,

la observación se realizó durante toda la jornada escolar, garantizando la comparación y objetividad entre ambos registros. La reducción de este tiempo de observación se justifica ya que se contaba con un conocimiento completo sobre el comportamiento y actitudes habituales y cambiantes de los niños, lo cual permitió una observación más rápida y eficiente.

Todo el proceso estuvo a cargo del investigador, en previa coordinación con la docente de aula sin interferir en las actividades diarias y su normalidad. Los comportamientos observados en cada niño fueron registrados individualmente en la ficha de observación con escala valorativa, puntuando cada ítem según la frecuencia e intensidad de la conducta o actitud manifestada en los diferentes contextos de evaluación.

Esta estrategia permitió obtener datos más representativos y confiables en la convivencia escolar completa de cada niño, superando limitaciones por la observación reducida a un único momento del día. También se garantizó coherencia metodológica entre ambas mediciones, para dar validez interna del diseño preexperimental empleado.

3.6.2. Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento de recolección de datos mide la coherencia y consistencia de los resultados tras ser aplicados en condiciones similares a las requeridas. Para Medina et al. (2023), los resultados obtenidos a través de un instrumento confiable aseguran su análisis y confiabilidad para ser utilizados en la investigación.

Para poder determinar la confiabilidad del instrumento diseñado en esta investigación, se realizó una prueba piloto mediante una muestra que guardaba características similares a las del grupo experimental, pero independiente de este.

Fue tomada de la misma institución educativa de estudio, y estuvo conformado por el conjunto de los 17 estudiantes de la Sección “B” de 4 años de la I.E. N° 215 “Angostura”, que comparten la misma edad, contexto educativo, social, comunitario y cultural.

Tabla 8.

Rangos de significancia en alfa de Cronbach

Rangos	Magnitud
0.01 a 0.20	Muy baja
0.21 a 0.40	Baja
0.41 a 0.60	Moderada
0.61 a 0.80	Alta
0.80 a 1.00	Muy alta

Para hallar los rangos de significancia, se considera el valor hallado mediante la fórmula a continuación:

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_T^2} \right)$$

Donde:

α = Índice de confiabilidad interna de Cronbach.

k = Número de ítems o preguntas.

$\sum_{i=1}^k S_i^2$ = Sumatoria de las varianzas para cada ítem.

S_T^2 = Varianza total.

Tabla 9.

Fiabilidad del instrumento

Variable / Dimensiones	Alfa de Cronbach	Número de Ítems
Variable Convivencia escolar	0.906	15

Confiabilidad del instrumento. Aplicación de prueba piloto a 17 estudiantes.

- Estadístico: Alfa de Cronbach.
- Resultado: $\alpha = 0.906$.
- Interpretación: Excelente confiabilidad interna.

El resultado obtenido mediante el alfa de Cronbach para la variable de estudio de la convivencia escolar es de 0.906, indicando excelente confiabilidad interna. Debido a que el valor de Alfa de Cronbach varía entre límites de 0 y 1, se considera que los valores por encima de 0.9 se categorizan como muy altos, así, se sugiere que los ítems guardan correlación entre sí y con los objetivos propuestos en el instrumento.

Finalmente, cabe señalar que, posterior a este proceso de validación y confiabilidad verificados y exitosos, en esta investigación la aplicación del instrumento fue previamente preparado en dos momentos de intervención diferentes (pretest y posttest), los que permitieron realizar un análisis efectivo respecto a la consistencia y correlación interna entre la información recabada, así, se verifica que los cambios descritos sean realmente atribuibles y describan a precisión los cambios mediables tras la intervención mediante la aplicación de las sesiones de estrategias lúdicas.

3.7. Procesamiento de datos

Para realizar el procesamiento de datos, la información recabada en la ficha de observación fue organizada en una matriz de datos física, y luego sistematizada en el programa Microsoft Excel para así poder realizar las estadísticas descriptivas, así como de las frecuencias, porcentajes y promedios hallados, de esta forma facilitando el análisis comparativo del desarrollo de la convivencia escolar en los momentos pre y post de la aplicación de las sesiones de estrategias lúdicas.

Buscando poder determinar si se encontraron cambios o variaciones respecto a los resultados de la prueba pre y posttest con el grupo experimental, se determinó aplicar la prueba t de Student para muestras relacionadas, ya que se trabajó con un mismo grupo de niños en los momentos de intervención previa y tras la aplicación, es decir en los momentos de pretest y posttest descritos anteriormente. Mediante la ficha de observación se realizó un análisis en una escala de intervalo, lo cual hace pertinente el uso de esta prueba.

Además, este procedimiento fue preciso para poder determinar con mayor objetividad y precisión si la aplicación de las sesiones de estrategias lúdicas resultó o generó cambios significativos en la mejora de la convivencia escolar de los niños.

Al respecto Hurtado de la Coba et al. (2022), refieren que el procesamiento hace posible establecer tendencias, regularidades y dar significado para analizar las hipótesis formuladas en la investigación.

3.8. Aspectos éticos

Esta investigación, se desarrolló, mantuvo y consideró durante el proceso conforme a un manejo confidencial de los datos, sin comprometer o exponer información sensible de los participantes. Durante el desarrollo de todo el estudio, los niños y demás actores de la institución fueron tratados con el máximo respeto, ofreciendo actividades y acciones en su participación que no comprometa su derecho a la privacidad ni a la libertad.

Así mismo, este estudio fue entregado como parte del desarrollo de las actividades educativas, las cuales fueron supervisadas por la dirección en su proceso, asegurando que cumpla con los principios éticos, educativos y de intervención pedagógica.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Prueba de normalidad

Con el propósito de poder verificar si los puntajes obtenidos por el grupo preexperimental en el pretest y posttest se ajustaban a los esperados en una distribución normal, se recurrió a la aplicación de dos pruebas de normalidad, para lo cual se utilizaron dos pruebas estadísticas: la prueba de Kolmogorov-Smirnov (con corrección de Lilliefors) y la prueba de Shapiro-Wilk, siendo esta última especialmente idónea cuando se realiza el análisis con muestra reducidas o pequeñas, tal como sucede en este estudio, el cual, cuenta con un total de 18 participantes.

Profundizando en ambas pruebas estadísticas, es necesario precisar lo siguiente:

- La prueba de Kolmogorov-Smirnov con la corrección de Lilliefors es apropiada cuando se emplea con muestra de mayor amplitud ($n \geq 50$).
- La prueba de Shapiro-Wilk, en contraparte, es más adecuada al ajustarse para muestras reducidas ($n < 50$), siendo que esta condición corresponde a este estudio, aplicado con 18 estudiantes.

Para la interpretación de los resultados y verificar la normalidad, se consideraron los siguientes criterios:

- Cuando $p \geq 0.05$, se acepta la hipótesis nula (H_0), es decir, la prueba indica que los datos siguen una distribución normal.
- Cuando $p < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula (H_0), es decir, la prueba indica que los datos no siguen una distribución normal.

Tabla 10.

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	0.156	18	0.200*	0.949	18	0.404
Posttest	0.179	18	0.130	0.914	18	0.100

Nota. El procesamiento estadístico incluye la corrección de significación de Lilliefors. El asterisco (*) representa un límite inferior de la significación verdadera.

En cuanto al pretest, los dos procedimientos reportaron valores de significación superiores a 0.05 (Kolmogorov-Smirnov: $p = 0.200$; Shapiro-Wilk: $p = 0.404$), estos

valores indican **que no existe evidencia suficiente** para rechazar la hipótesis de normalidad (H_0 : los datos siguen una distribución normal; H_1 : los datos no siguen una distribución normal). Por consiguiente, puede asumirse que los puntajes correspondientes se ajustan a una distribución normal.

De forma similar, en el posttest se recopilaron resultados igualmente favorables, donde la prueba de Kolmogorov-Smirnov registro un valor de significación de 0.130 (el cual constituye un límite inferior de la significación real), mientras que la prueba de Shapiro-Wilk reveló un valor de 0.100. Puesto que ambas cifras resultan ampliamente superiores al umbral de 0.05, se ratifica nuevamente que **los datos no muestran desviaciones significativas respecto de una distribución normal**.

A partir de este análisis, se puede concluir que los puntajes del pretest, así como los del posttest se distribuyen de manera normal. Considerando además que muestran mediciones realizadas repetidamente sobre un mismo grupo de sujetos, tanto antes como tras haber realizado la intervención, resulta pertinente realizar la prueba estadística de t de student, para contrastar ambos momentos, y además, posibilitará determinar si la diferencia observada entre el pretest y el posttest resulta ser estadísticamente significativa.

4.2. Análisis de los resultados de la Convivencia Escolar

A partir de este apartado, se recogen y presentan los resultados obtenidos del procesamiento de los datos correspondientes al pretest y posttest aplicados a la muestra de estudio, conformada en la Institución Educativa N° 215 de Cusco, con el propósito central de evidenciar el grado de mejora que la aplicación de las estrategias lúdicas (variable independiente) generó sobre la convivencia escolar (variable dependiente).

4.2.1. Análisis comparativo de la Convivencia Escolar

Tabla 11.

Resultados comparativos del Pretest y Posttest de la Variable dependiente: Convivencia Escolar

Nivel	Convivencia escolar			
	Pretest		Posttest	
	f	%	f	%
En inicio	4	22.2%	0	0.0%
En proceso	13	72.2%	6	33.3%
Logrado	1	5.6%	8	44.4%
Destacado	0	0.0%	4	22.2%
Total	18	100.0%	18	100.0%

En el pretest, la mayor concentración de niños (72.2%) se ubicaba en el nivel “En proceso”, cifra que evidencia avances parciales en la convivencia escolar, ya que los niños mostraban conductas de respeto, cooperación y regulación, pero aún no eran completamente definidas, se manifestaban de manera irregular o dependían en su desarrollo de la guía y mediación del adulto, es decir, aún presentan dificultades para mantener interacciones armónicas de forma sostenida; así mismo se encontraban los niños con nivel “En inicio” (22.2%), siendo en este nivel caracterizado porque los niños presentaban dificultades marcadas para establecer relaciones positivas, cumplir normas, regular su conducta y cooperar con sus pares, en consecuencia, manifestaron conductas poco frecuentes de respeto, diálogo y en la resolución pacífica de conflictos, requiriendo en situaciones o conflictos del apoyo constante del docente para interactuar adecuadamente en el entorno escolar. Solo un 5.6% se ubicó en el nivel “Logrado”, lo cual evidencia un grupo minoritario de niños que mostraba un adecuado nivel de convivencia escolar, en el cual se relacionan de manera respetuosa, cumplen normas, participan en acuerdos, regulan su comportamiento y cooperan activamente con sus compañeros, asimismo, sus conductas positivas son visibles con frecuencia y de forma relativamente autónoma.

Tras la intervención, los resultados del posttest revelan una mejora considerable en el aula: el 44.4% de los estudiantes se situó en el nivel “Logrado”, y un 22.2% de niños alcanzó el nivel “Destacado”, mientras que el 33.3% de estudiantes se mantuvo en el nivel “En proceso” y ningún estudiante se registró o permaneció en el nivel “En inicio”. Este desplazamiento de la distribución de los niveles de los niños evidencia un avance notable general de todo el grupo, especialmente, respecto a la adquisición sostenida de habilidades sociales relacionadas a la convivencia escolar.

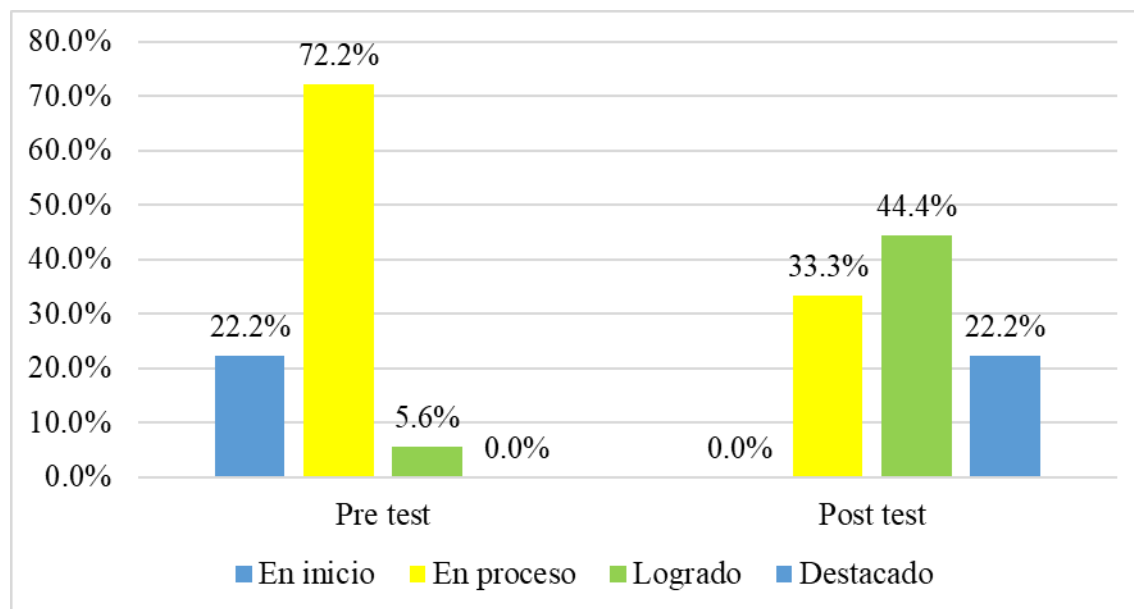
Es especialmente relevante la desaparición del nivel “En inicio” en el posttest, pues sugiere que la intervención produjo efectos homogéneos en conjunto al grupo, y no se limitó únicamente a los niños que ya partían de un mejor desempeño inicial.

Entonces, el progreso entre ambos momentos puede atribuirse en gran medida, a la aplicación de las estrategias lúdicas, las cuales ofrecieron y representaron espacios concretos para socializar, y fomentar su interacción interpersonal positiva, organizadas mediante actividades estructuradas que requieren y estimularon en su desarrollo a la organización cooperativa, dinámica y positiva del juego. A través de estas estrategias los niños participaron activamente de diversas situaciones y oportunidades acontecidas dentro de las actividades lúdicas, las cuales estuvieron orientadas a favorecer y promover

la empatía, el respeto y la cooperación mutua. El siguiente gráfico permite visualizar con mayor claridad estos cambios.

Figura 1.

Gráfico porcentual de la variable dependiente: Convivencia Escolar



Este resultado confirma que la implementación de las estrategias lúdicas generó una incidencia significativa y observable en los niveles de convivencia escolar, según la medida en la cual se proporcionó a los niños modelos positivos de comportamiento y contribuyó a la mejora del desarrollo emocional y social de los niños, ofreciendo evidencia relevante para la validación de los objetivos propuestos en esta investigación.

En conjunto, puede afirmarse que la estrategia permitió al grupo avanzar desde un nivel mayoritariamente “En proceso” o “En inicio”, a pasar a concentrarse, en su mayoría, hacia los niveles “Logrado” y “Destacado”.

4.2.2. Influencia de las estrategias lúdicas en la convivencia escolar

Esta prueba estadística tuvo como finalidad determinar si las estrategias lúdicas, establecida como variable independiente, ejercieron una influencia significativa sobre la convivencia escolar (variable dependiente) en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 215, durante el año 2025.

Para tal efecto, se ejecutó el siguiente proceso metodológico:

a) Planteamiento de las hipótesis estadísticas:

- **Hipótesis alterna (H_1):** La aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.
- **Hipótesis nula (H_0):** La aplicación de las estrategias lúdicas no influye significativamente en el desarrollo de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.

b) Nivel de significancia:

Se consideró un nivel de significancia del 5% ($\alpha = 0.05$) para realizar la prueba.

c) Valor t de Student teórico:

Considerando un tamaño muestral de $n = 18$, el grado de libertad (gl) corresponde a 17. Para una prueba bilateral con $\alpha = 0.05$, el valor crítico teórico de t es de aproximadamente $t_t = \pm 2.1098$.

d) Cálculo: prueba t de Student para muestras relacionadas

Los resultados del contraste estadístico realizado entre los puntajes del pretest y posttest fueron los siguientes:

Media de la diferencia: -11.44444

Desviación estándar: 4.48818

Error estándar de la media: 1.05787

t calculado: 10.818

p-valor (Significancia bilateral): 0.000

gl: 17

Tabla 12.

Estadísticos de prueba para la convivencia escolar

Prueba de muestras emparejadas								
	Diferencias emparejadas						t	Sig. gl (bilate ral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pretest								
Convivencia								
Par 1 escolar - Posttest	-11.44444	4.48818	1.05787	-13.67637	-9.21252	-10.818	17	0.000
Convivencia escolar								

e) Regla de decisión:

Los resultados obtenidos mediante la **prueba t de Student para muestras relacionadas**, revelan que el valor t calculado, en valor absoluto ($|t_c| = 10.818$) es mayor que el valor t teórico ($t_t = \pm 2.1098$), considerando $gl = 17$ y $\alpha = 0.05$, y también, que el p-valor bilateral ($p = 0.000$) resulta inferior al nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$).

Por consiguiente, **se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1)**, concluyéndose que la aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.

Este hallazgo refleja una magnitud de cambio considerable, dado el valor del estadístico obtenido, refuerza la solidez de la evidencia a favor de la hipótesis alterna. Además, estos resultados demuestran que las estrategias lúdicas resultaron efectivas y pertinentes para el fortalecimiento de las habilidades sociales, la adecuación a las normas de convivencia y la resolución pacífica de conflictos dentro del aula.

Cabe señalar que el signo negativo del estadístico t es únicamente debido al orden establecido para la comparación (pretest – posttest) y confirma que las **puntuaciones del posttest superaron a las del pretest, siendo consistentemente más altas**.

4.3. Resultados de la dimensión Gestión de la red interpersonal

Tabla 13.

Dimensión Gestión de la red interpersonal

Nivel	Dimensión "Gestión de la red interpersonal"			
	Pretest		Posttest	
	f	%	f	%
En inicio	0	0.0%	0	0.0%
En proceso	15	83.3%	4	22.2%
Logrado	3	16.7%	10	55.6%
Destacado	0	0.0%	4	22.2%
Total	18	100.0%	18	100.0%

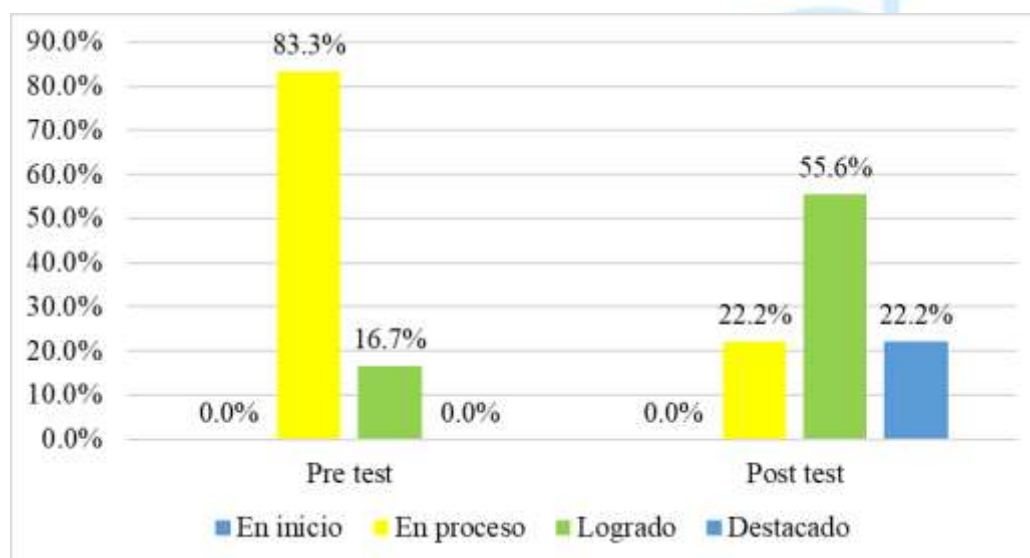
En el pretest, antes de la intervención, los resultados revelan que la mayoría de los estudiantes (83.3%) se ubicaban en el nivel “En proceso” respecto a esta dimensión, lo cual refleja un desempeño inconsistente en cuanto a la interacción de los niños con otras personas que conforman su entorno escolar. Específicamente, se observaban interacciones sostenidas limitadas y sin el nivel adecuado de desempeño de los niños con

otras personas de su entorno escolar, ya que estos mostraron limitadas interacciones con otros adultos, así como de conductas de respeto, cooperación constante y colaboración activa con los demás y en el aula, dependiendo regularmente de la guía externa del adulto, por ello, presentaban dificultades para mantener interacciones armónicas de forma sostenida en el tiempo. Asimismo, el 16.7% de los niños se ubicaba en el nivel “Logrado” antes de la intervención, lo que evidenciaba un adecuado nivel de convivencia escolar, en el que se relacionan de manera respetuosa, cumplen normas, participan en acuerdos, regulan su comportamiento y cooperan con sus compañeros desde su propia iniciativa, considerando que estas conductas positivas se observan con frecuencia y con relativa pero mayor autonomía. No se registraron estudiantes en los niveles “En inicio” ni en “Destacado” antes de la intervención.

En contraste, tras la intervención, los resultados del posttest reflejan una mejora sustancial, ya que más de la mitad de los estudiantes (55.6%) alcanzó el nivel “Logrado”, mientras que los niveles “En proceso” y “Destacado”, agruparon, cada uno, al 22.2% de los niños. Dicho de otro modo, tras la aplicación de las estrategias lúdicas, la gran mayoría del grupo logró desarrollar significativamente sus interacciones para relacionarse con otras personas del entorno escolar, manifestando una mayor iniciativa y motivación a la participación colaborativa, en la realización de actividades conjuntas, compartiendo roles, respetando turnos y mostrando una actitud más favorable hacia el trabajo en equipo. Cabe señalar que, tras la intervención, ningún niño permaneció ubicado en el nivel “En inicio”.

Figura 2.

Gráfico porcentual de la dimensión Gestión de la red interpersonal



Este progreso sugiere que las estrategias aplicadas tuvieron influencia significativa en la mejora, y ser efectivas para promover comportamientos asociados a la gestión de la red interpersonal en los niños y niñas del grupo experimental. De tal forma, se evidencia un impacto positivo en esta dimensión de la convivencia escolar, contribuyendo al logro de uno de los objetivos específicos planteados en este estudio. Esta dimensión, junto con la del ajuste social entre iguales, constituyeron los ámbitos donde el grupo partió de un nivel inicial más marcado, y terminó con mayor progreso relativo, sugiriendo que la interacción guiada entre pares surtió mayor efecto, que la instrucción estrictamente directa sobre las destrezas descritas en estas dimensiones. Así, revela la relación de dependencia entre ambas dimensiones, las cuales dependen, en gran medida, del vínculo y la práctica social que construyen los niños, siendo dinámicas favorecidas mediante las estrategias lúdicas.

4.3.1. Influencia de las estrategias lúdicas en la dimensión Gestión de la red interpersonal

a) Planteamiento de las hipótesis estadísticas:

- Hipótesis alterna (H_1): La aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo de la gestión de la red interpersonal de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.
- Hipótesis nula (H_0): La aplicación de las estrategias lúdicas no influye significativamente en el desarrollo de la gestión de la red interpersonal de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.

b) Nivel de significancia:

Se consideró un nivel de significancia del 5% ($\alpha = 0.05$) para realizar esta prueba.

c) Valor t de Student teórico:

Con una muestra conformada por $n = 18$ estudiantes evaluados, se obtuvo un grado de libertad (gl) de 17. De acuerdo a la tabla de distribución t de Student, el valor crítico teórico corresponde a ± 2.1098 aproximadamente.

d) Cálculo: prueba t de Student para muestras relacionadas

Los resultados de la prueba estadística entre los puntajes del pretest y posttest son:

Media de la diferencia: -3.77778

Desviación estándar: 1.66470

Error estándar de la media: 0.39237

t calculado: 9.628

p-valor (Significancia bilateral): 0.000

gl: 17

Tabla 14.*Prueba de muestras emparejadas de Gestión de la red interpersonal*

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pretest - Posttest								
Par 1 Gestión de la red interpersonal	-3.77778	1.66470	0.39237	-4.60562	-2.94994	-9.628	17	0.000

e) Regla de decisión

El valor t calculado, en valor absoluto ($|t_c| = 9.628$), es mayor y supera ampliamente al valor t teórico ($t_t = \pm 2.1098$), con $gl = 17$ y $\alpha = 0.05$. Asimismo, el p-valor bilateral ($p = 0.000$) se ubica por debajo del nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$).

Ante ello, **se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1)**, concluyendo que la aplicación de estrategias lúdicas **influye de manera positiva y significativa en el desarrollo de la gestión de la red interpersonal de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco**, durante el año 2025. Estos resultados se ven reflejados en la mejora de las interacciones de los niños con los demás actores o integrantes de la comunidad educativa, evidenciada en la interiorización y práctica constante de las palabras amables y emplear un tono amable y cordial al momento de comunicarse.

Cabe señalar, que el signo negativo en el valor t responde únicamente al orden de comparación (pretest – posttest), lo cual confirma que las puntuaciones alcanzadas en el posttest fueron superiores a las registradas durante el pretest.

4.4. Resultados de la dimensión Ajuste a la disciplina democrática

Tabla 15.

Dimensión Ajuste a la disciplina democrática

Nivel	Dimensión "Ajuste a la disciplina democrática"			
	Pretest		Posttest	
	f	%	f	%
En inicio	1	5.6%	0	0.0%
En proceso	11	61.1%	2	11.1%
Logrado	6	33.3%	12	66.7%
Destacado	0	0.0%	4	22.2%
Total	18	100.0%	18	100.0%

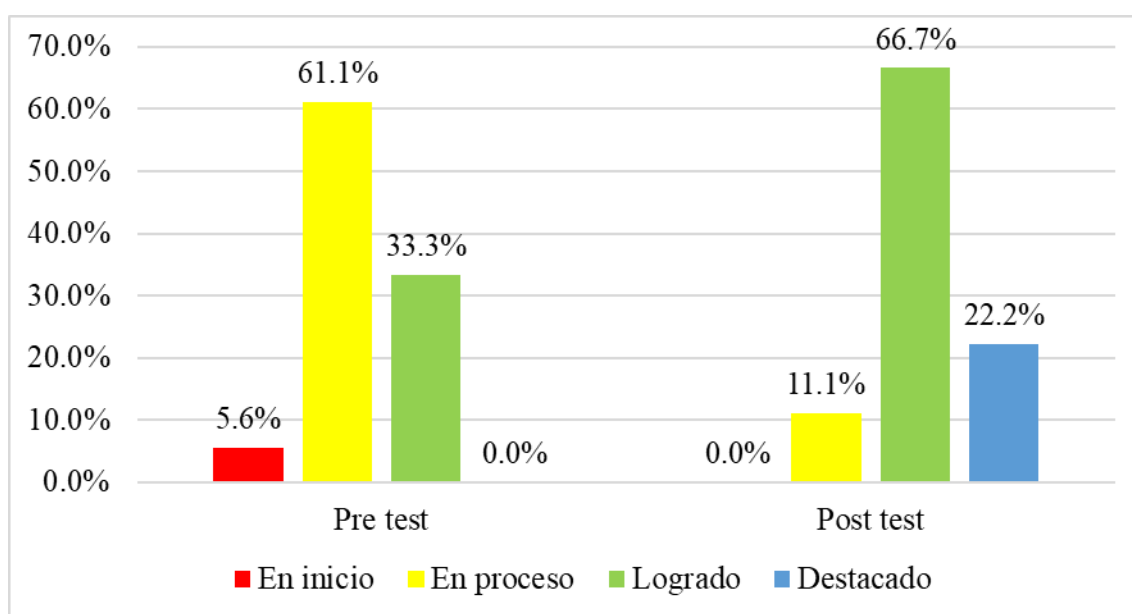
Los resultados del pretest ubicaban a la mayoría de los estudiantes (61.1%) en el nivel “En proceso”, lo cual evidencia avances parciales en su convivencia escolar, teniendo conductas de respeto, de cooperación y regulación, aunque inconsistentes, dependientes de la guía del adulto y aun teniendo dificultades para mantener interacciones armónicas de forma autónoma o sostenida. Asimismo, un 33.3% de ellos se ubicaron en el nivel “Logrado”, lo que revela un adecuado nivel de convivencia escolar en esta dimensión, ya que los niños pudieron relacionarse de manera respetuosa, cumpliendo normas, participando en la construcción de acuerdos, regulando su propio comportamiento y cooperando con sus compañeros. Además, estas conductas positivas se observaron con frecuencia y de manera relativa autonomía. Seguidamente, se encontraba el restante del grupo ubicado en el nivel “En inicio” (5.6%), considerando que este nivel se denomina así por presentar dificultades marcadas para establecer relaciones positivas, cumplir normas, regular la conducta y cooperar con los pares, siendo una constante de conductas poco frecuentes de respeto, diálogo y resolución pacífica de conflictos, generando dificultades para el desarrollo de actividades, y en algunos otros, conflictos, por los cuales se requería apoyo constante del docente para lograr la interacción adecuada dentro del entorno escolar. Ningún estudiante alcanzaba el nivel “Destacado” antes de la intervención.

Tras la aplicación de las estrategias lúdicas, los resultados del posttest reflejan en esta dimensión un cambio marcado: aproximadamente dos tercios del total de niños y niñas del grupo (66.7%) alcanzaron el nivel “Logrado” y un 22.2% adicional subió al nivel “Destacado”. Estos datos evidencian que la mayoría del grupo logró incorporar y respetar, con mayor autonomía, las normas básicas de convivencia, a involucrarse activamente en

la construcción y respeto de los acuerdos, autorregulando su conducta y a esperar respetando los turnos, evidenciando comportamientos más adecuados para la convivencia e interacción grupal dentro del aula y en entornos próximos escolares de la institución. Por último, ya no se registraron estudiantes en el nivel “En inicio”, y solo un 11.1% permaneció en el nivel “En proceso”, lo cual confirma una mejora sostenida general hacia todo el grupo, en todos los niveles de desarrollo de esta dimensión de la convivencia escolar.

Figura 3.

Gráfico porcentual de la dimensión Ajuste a la disciplina democrática



Los resultados hallados permiten concluir que las estrategias lúdicas incidieron positivamente en el cumplimiento de las normas por parte de los niños del grupo experimental, favoreciendo la construcción y adecuación progresiva de hábitos de respeto, responsabilidad y autorregulación. Esto permitió dar sostenibilidad a la posibilidad inicial de fortalecer las dimensiones centrales de la convivencia escolar, y dar coherencia con los objetivos buscados en este estudio.

4.4.1. Influencia de las estrategias lúdicas en la dimensión del ajuste a la disciplina democrática

a) Planteamiento de las hipótesis estadísticas:

- Hipótesis alterna (H_1): La aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo del ajuste de la disciplina democrática de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.
- Hipótesis nula (H_0): La aplicación de las estrategias lúdicas no influye significativamente en el desarrollo del ajuste de la disciplina democrática de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.

b) Nivel de significancia:

Para este trabajo, se consideró un nivel de significancia del 5% ($\alpha = 0.05$).

c) Valor t de Student teórico:

Con una muestra de $n = 18$ estudiantes evaluados, se obtuvo un grado de libertad (gl) de 17. De acuerdo a la tabla de distribución t de Student, el valor crítico t teórico corresponde a ± 2.1098 aproximadamente.

d) Cálculo: prueba t de Student para muestras relacionadas

Los resultados mediante la prueba estadística entre los puntajes del pretest y posttest fueron los siguientes:

Media de la diferencia: -3.38889

Desviación estándar: 1.88302

Error estándar de la media: 0.44383

t calculado: 7.636

p-valor (Significancia bilateral): 0.000

gl: 17

Tabla 16.

Prueba de muestras emparejadas del Ajuste a la disciplina democrática

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Pretest - Posttest									
Par	Ajuste a la	-3.38889	1.88302	0.44383	-4.32529	-2.45249	-7.636	17	0.000
1	disciplina democrática								

e) Regla de decisión

El valor t calculado, en valor absoluto ($|t_c| = 7.636$) excede y es significativamente mayor que el valor t teórico ($t_t = \pm 2.1098$), con $gl = 17$ y $\alpha = 0.05$. Asimismo, el p -valor bilateral ($p = 0.000$) queda por debajo del nivel de significancia fijado ($\alpha = 0.05$).

Ante ello, **se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1)**, concluyéndose que, el uso de estrategias lúdicas **influye de manera positiva y significativa en el desarrollo del ajuste de la disciplina democrática de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco**, durante el año 2025.

Estas mejoras se ven reflejadas en una mayor disposición e iniciativa propia de los estudiantes para cooperar, participar en equipo, respetar turnos y cooperar para alcanzar metas compartidas y de bien común, reafirmando la posibilidad de fortalecer de manera directa la convivencia escolar en conjunto del grupo de niños y fortalecer su unión y sentido mutuo como grupo.

4.5. Resultados de la dimensión Ajuste social entre iguales

Tabla 17.

Dimensión Ajuste social entre iguales

Nivel	Dimensión "Ajuste social entre iguales"			
	Pretest		Posttest	
	f	%	f	%
En inicio	0	0.0%	0	0.0%
En proceso	10	55.6%	1	5.6%
Logrado	8	44.4%	8	44.4%
Destacado	0	0.0%	9	50.0%
Total	18	100.0%	18	100.0%

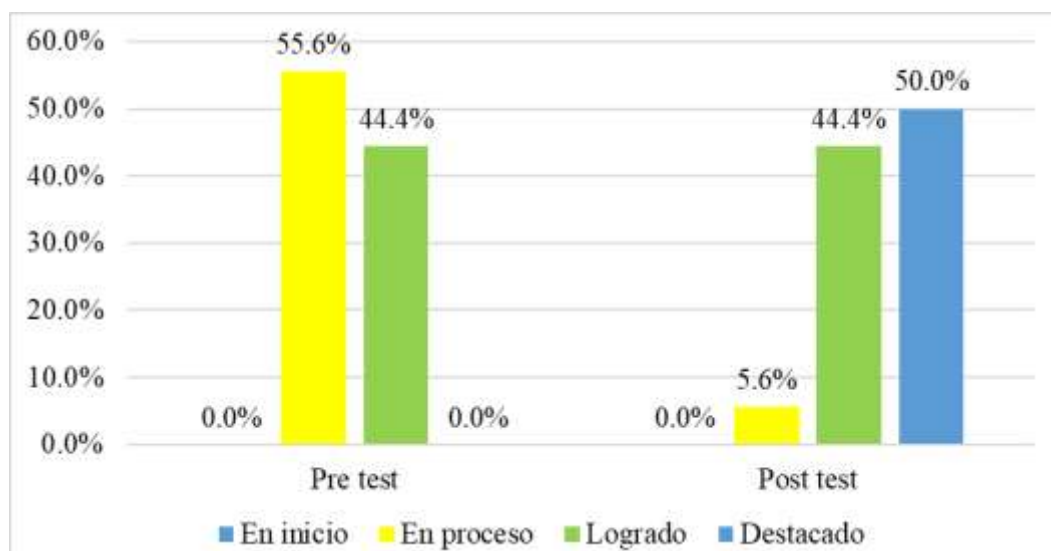
Los resultados del pretest, antes de la intervención, muestran que más de la mitad del grupo de niños (55.6%) se ubicaba en el nivel "En proceso", en el cual manifestaban conductas adecuadas parciales dentro de su convivencia escolar respecto a poder relacionarse mostrando respeto, cooperación y regulación, aunque todavía teniendo dificultades, o conflictos eventuales para integrar a todos sus compañeros en el juego, o relacionarse demostrando amabilidad de forma irregular, presentando escasas actitudes y muestras de afecto en sus interacciones cotidianas y para hacerlas de forma sostenida. Pese a ello, otro grupo considerable del 44.4% ya se encontraba en el nivel "Logrado", evidenciando un adecuado nivel de convivencia escolar para esta dimensión, ya que los

niños se relacionaban de manera respetuosa y amable, mostrando signos de amistad, cooperando, realizando su parte dentro de tareas compartidas e incluyendo a los demás niños en las actividades realizadas durante su jornada escolar. Cabe considerar también que, estas conductas positivas se observaron con frecuencia y de manera relativamente autónoma en el grupo de este nivel, además, ningún estudiante alcanzó en el pretest el nivel “En inicio” o “Destacado”, es decir, antes de la intervención.

El posttest revela un avance considerable y significativo para esta dimensión, ya que el 50% de los niños alcanzó el nivel “Destacado” y un 44.4% adicional se ubicó en “Logrado”, lo que da cuenta de un fortalecimiento importante en su modo de relacionarse con los demás y en torno a las destrezas sociales y empáticas que los niños presentan entre ellos. Por último, la proporción de estudiantes en los niveles inferiores se redujo drásticamente, quedando en el nivel “En proceso”, con apenas un 5.6% del total del grupo.

Figura 4.

Gráfico porcentual de la dimensión Ajuste social entre iguales



Estos hallazgos sugieren que las estrategias lúdicas resultaron ser efectivas para promover conductas sociales positivas, en torno a la interacción y relación de los niños con sus compañeros, evidenciándose en actitudes tales como la empatía, la inclusión, la escucha activa y la cooperación, entre otras. La mejora observada en esta dimensión demuestra que además de adquirir habilidades sociales, lograron ponerlas en práctica espontáneamente en sus actividades cotidianas durante su vida escolar, en otros espacios distintos a los de los contextos preparados mediante las sesiones lúdicas, lo cual también repercute directamente en una mejor convivencia dentro del aula.

4.5.1. Influencia de las estrategias lúdicas en la dimensión del ajuste social entre iguales

a) Planteamiento de las hipótesis estadísticas:

- Hipótesis alterna (H_1): La aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo del ajuste social entre iguales de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.
- Hipótesis nula (H_0): La aplicación de las estrategias lúdicas no influye significativamente en el desarrollo del ajuste social entre iguales de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco-2025.

b) Nivel de significancia:

Para este trabajo se consideró un nivel de significancia del 5% ($\alpha = 0.05$).

c) Valor t de Student teórico:

Con una muestra de $n = 18$ estudiantes evaluados, se obtuvo un grado de libertad (gl) de 17. De acuerdo con la tabla de distribución t de Student, el valor crítico teórico corresponde a ± 2.1098 aproximadamente.

d) Cálculo: prueba t de Student para muestras relacionadas

Los resultados mediante la prueba estadística entre los puntajes del pretest y posttest fueron los siguientes:

Media de la diferencia: -4.27778

Desviación estándar: 2.08088

Error estándar de la media: 0.49047

t calculado: 8.722

p-valor (Significancia bilateral): 0.000

gl: 17

Tabla 18.

Prueba de muestras emparejadas del Ajuste social entre iguales

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
			Inferior	Superior				
Pretest Ajuste social entre iguales								
Par 1 - Posttest Ajuste social entre iguales	-4.27778	2.08088	0.49047	-5.31258	-3.24298	-8.722	17	0.000

e) Regla de decisión:

El valor t calculado, en valor absoluto ($|t_c| = 8.722$) es superior y ampliamente mayor que el valor t teórico ($t_t = \pm 2.1098$), con $gl = 17$ y $\alpha = 0.05$. Asimismo, el p -valor bilateral ($p = 0.000$) resulta inferior al nivel de significancia fijado ($\alpha = 0.05$).

Ante ello, **se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1)**, concluyendo que el uso de estrategias lúdicas **contribuye de manera positiva y significativa al desarrollo del ajuste social entre iguales de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco**, durante el año 2025. Estos resultados se traducen en vínculos más armoniosos y amables entre los niños, cooperar en tareas, mostrar gestos de amistad, resolver conflictos dialogando e incluir a todos en las actividades solidariamente.

4.6. Estadígrafos descriptivos del grupo experimental

Tabla 19.

Estadígrafo descriptivo de la convivencia escolar

Estadígrafo		Pretest	Posttest
N	Válido	18	18
	Media	34.7778	46.2222
	Mediana	34.5000	45.5000
	Moda	33.00	48.00
	Desviación estándar	4.42660	7.14189
	Varianza	19.595	51.007
	Rango	15.00	23.00
	Mínimo	28.00	37.00
	Máximo	43.00	60.00

Nota. Resultados obtenidos del instrumento aplicado.

El análisis estadístico de los puntajes obtenidos en el pretest y el posttest permite apreciar con precisión los cambios originados tras las estrategias lúdicas en la mejora de la convivencia escolar. A continuación, se comenta cada estadígrafo:

- Media: La media aritmética pasó de 34.78 en el pretest a 46.22 en el posttest, representando un incremento significativo en los puntajes promedio del grupo. Esto sugiere que, en general, los estudiantes mejoraron su desempeño en los aspectos evaluados de la convivencia escolar después de la intervención.
- Mediana: El valor central de las puntuaciones ordenadas se desplazó de 34.5 a 45.5, lo cual confirma que más de la mitad de los estudiantes del grupo obtuvo puntajes superiores tras la aplicación de la estrategia, reforzando así la tendencia general de mejora observada.

- c) **Moda:** El puntaje que se repitió con mayor frecuencia paso de 33 en el pretest a 48 en el posttest, revelando que, tras la intervención, el puntaje más común se desplazó y avanzó hacia un valor mucho más alto, siendo un indicio claro de la mejora colectiva que resultó mediante las estrategias lúdicas.
- d) **Desviación estándar:** Este indicador aumentó de 4.43 a 7.14, reflejando una mayor dispersión de los puntajes del posttest en torno a la media. Este incremento puede interpretarse como una variabilidad natural esperada que resulta haber sido generada por el ritmo distinto con el que cada niño interiorizó y aplicó los aprendizajes promovidos mediante las estrategias lúdicas.
- e) **Varianza:** En la misma relación, la varianza también incrementó, pasando de 19.6 a 51, lo cual reafirma la mayor diversidad de los resultados individuales observados entre los estudiantes en el posttest.
- f) **Mínimo y Máximo:** El puntaje mínimo ascendió de 28.00 en el pretest, a 37.00 durante el posttest, mientras que el máximo puntaje aumento de 43.00 a 60.00. Este cambio muestra que no solo los estudiantes con menores desempeños fueron beneficiados o mejoraron en su desempeño, sino que también se elevó el techo de logros alcanzados por los niños con niveles más altos inicialmente.
- g) **Rango:** En otras palabras, la diferencia entre los valores más altos y bajos de la prueba, paso de 15.00 a 23.00. Este incremento, aunque sustancial es coherente con el anterior, indicando que el grupo mantuvo cierta diversidad de desempeños, aunque desplazándose hacia niveles más altos y favorables en el posttest.

4.7. Discusión de resultados

Respecto al objetivo general, orientado a evaluar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E. N.º 215 "Angostura" – Cusco, los resultados evidenciaron una mejora significativa y estadísticamente comprobada. El promedio general de convivencia escolar se incrementó de 34.78 puntos en el pretest a 46.22 puntos en el posttest, lo cual representa un avance notorio que desplazó al grupo de un nivel predominantemente "En proceso" (72.2%) hacia los niveles "Logrado" (44.4%) y "Destacado" (22.2%). La prueba t de Student para muestras relacionadas reveló el valor de $t = -10.818$ con $p = 0.000$, reafirmando que las estrategias lúdicas tuvieron una influencia positiva y altamente significativa sobre la mejora de la convivencia escolar.

Este resultado es consistente con lo reportado por Guerrero (2014), quien sostiene que las estrategias lúdicas potencian el aprendizaje y la solución de problemas mediante modificaciones dinámicas en los contenidos educativos. De manera similar, los resultados se alinean con los planteamientos del MINEDU (2021), que enfatiza la importancia de generar entornos escolares positivos, participativos y libres de violencia a través de prácticas pedagógicas intencionadas. Ambos marcos teóricos respaldan la eficacia de las estrategias lúdicas como herramientas pedagógicas innovadoras, cuyos efectos se quedaron igualmente confirmados en el presente estudio.

En relación con primer objetivo específico, el cual está orientado a determinar la influencia de las estrategias lúdicas en la gestión de la red interpersonal, los resultados evidenciaron un incremento del 16.7% al 55.6% en el nivel "Logrado", con un 22.2% adicional alcanzando el nivel "Destacado". La prueba t de Student confirmó esta mejora con un valor de $t = -9.628$ y $p = 0.000$. Este resultado demuestra que las estrategias implementadas que incluyeron juegos de roles, juegos cooperativos y juegos tradicionales fortalecieron significativamente la capacidad de los niños para usar palabras amables, escuchar atentamente, compartir materiales, colaborar en actividades grupales y reconocer las emociones de otros. Este hallazgo se sustenta en la teoría de Vygotsky señalada en Sopla-Tafur (2024) sobre la mediación social del aprendizaje, dado que el juego permitió a los niños construir relaciones interpersonales más respetuosas y empáticas a través de la interacción guiada con pares y adultos.

Respecto al segundo objetivo específico, referido a determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el ajuste a la disciplina democrática, se registró una mejora notable en la autorregulación, el respeto de los turnos y la construcción de normas dentro del aula. Los estudiantes en nivel "Logrado" pasaron de 33.3% a 66.7%, mientras que un 22.2% alcanzó el nivel "Destacado". La prueba estadística arrojó $t = -7.636$ con $p = 0.000$, confirmando la significancia de estos cambios. Este resultado coincide con los lineamientos del MINEDU (2021), que subraya la importancia de proporcionar a los niños aprendizajes, actitudes y valores para vivir en sociedad mediante relaciones solidarias, justas y equitativas. Las estrategias lúdicas permitieron que los niños participaran en la elaboración de reglas, aceptaran acuerdos grupales, asumieran consecuencias de sus acciones y regularan su comportamiento de manera más autónoma, evidenciando que el juego constituye un espacio ideal, transformador y privilegiado para la construcción de la disciplina democrática.

Con respecto al tercer objetivo específico, vinculado al ajuste social entre iguales, la intervención produjo una transformación considerable en la manera en que los niños se relacionan con sus compañeros, ya que el 50% del total del grupo alcanzó el nivel "Destacado" y el 44.4% el nivel "Logrado", con una significancia estadística de $t = -8.722$ y $p = 0.000$. Estos resultados indican que las estrategias lúdicas, particularmente los juegos cooperativos, juegos de mesa y actividades cooperativas promovieron conductas de inclusión, de resolución pacífica de conflictos mediante el diálogo, cooperación en tareas compartidas y gestos de amistad entre pares. Este hallazgo se relaciona con la teoría de Bandura del aprendizaje social, señalado en Sopla-Tafur (2024), sosteniendo que los niños adquieren e interiorizan conductas prosociales mediante la observación y la práctica de estas destrezas en contextos significativos, como lo son las situaciones lúdicas estructuradas en la intervención.

En cuanto a la dimensión metodológica, el diseño preexperimental empleado, si bien presenta limitaciones para establecer relaciones causales empíricas debido a la ausencia de grupo control, resultó pertinente y viable para este estudio exploratorio en el contexto educativo real. Los resultados obtenidos son coherentes con lo señalado por Ramos-Galarza (2021), quien indica que este tipo de diseños permite evaluar el efecto de una intervención pedagógica en un grupo determinado, especialmente cuando las condiciones del contexto no permiten la conformación de grupos comparativos. Además, el incremento consistente y significativo en todas las dimensiones evaluadas, junto con la alta confiabilidad del instrumento ($\alpha = 0.906$) y su validación mediante V de Aiken ($V = 1.00$), respaldan la solidez metodológica del estudio y respaldan la fiabilidad de los hallazgos.

Los estadígrafos descriptivos refuerzan estos hallazgos: la media aumentó de 34.78 a 46.22, la mediana de 34.5 a 45.5, y la moda de 33 a 48. Estos cambios reflejan una mejora generalizada en el grupo, aunque el incremento en la desviación estándar (de 4.43 a 7.14) y en la varianza (de 19.6 a 51) sugiere que los estudiantes avanzaron a ritmos diferentes, lo cual es natural y esperable en procesos de aprendizaje socioemocional. Lo relevante es que incluso el puntaje mínimo aumentó de 28 a 37, lo que demuestra que todos los niños, sin excepción, experimentaron mejoras en su convivencia escolar.

Finalmente, los resultados obtenidos de esta investigación van acorde con las orientaciones de la R.M. N.º 556-2024-MINEDU (MINEDU, 2024) y el enfoque por competencias del Currículo Nacional de Educación Básica, que promueven el desarrollo integral de los estudiantes a través de experiencias significativas y contextualizadas. Las

estrategias lúdicas aplicadas en esta investigación demostraron ser efectivas para fortalecer las tres competencias socioemocionales fundamentales: construir su identidad, convivir y participar democráticamente, y gestionar su aprendizaje de manera autónoma.

En síntesis, estos hallazgos permiten aseverar que las estrategias lúdicas constituyen una herramienta educativa efectiva, innovadora metodológicamente y adaptativa a las necesidades de aprendizaje, las cuales contribuye a la mejora de sus competencias sociales, socioafectivas, cognitivas, de la autorregulación y en conjunto, hacia el desarrollo integral de los niños del nivel de educación inicial, las cuales motivan la transformación y mejorar sostenida en sus relaciones interpersonales, en la autorregulación conductual, la formación de valores y las destrezas necesarias para desarrollar una convivencia armónica, a través del vínculos que son motivados y estrechamente contruidos en experiencias mediadas por el juego, la interacción social, la expresión de emociones, la libertad recreativa y lúdica y la adquisición de nuevos aprendizajes para ser, vivir y convivir consigo mismos y con otros actores de su entorno educativo.



CONCLUSIONES

Se concluye que la aplicación de las estrategias lúdicas ejerce una influencia significativa y positiva en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños de 4 años de la I.E. N° 215 "Angostura" del Cusco. El programa pedagógico demostró ser una herramienta eficaz para la mejora de los niveles de convivencia, orientando y mitigando las conductas contraproducentes o deficientes ubicadas en el nivel de inicio, movilizándolo su desarrollo hacia niveles de logro y destacado, fomentando la construcción de un clima armónico y seguro en el aula. Así, estos hallazgos consolidan a las estrategias lúdicas como una herramienta y recurso pedagógico adecuado y pertinente para fortalecer habilidades necesarias como la empatía, respeto, autorregulación emocional y la colaboración contribuyendo a una convivencia escolar armónica, segura y orientada al bienestar comunitario.

En cuanto al primer objetivo específico, se concluye que la implementación de las estrategias lúdicas —particularmente, respecto a los juegos de roles, juegos cooperativos y juegos tradicionales— favorece significativamente el desarrollo de la gestión de la red interpersonal en los niños. Las actividades permitieron que los niños adecuaron y practicaran con mejora notable en el uso de las palabras amables, la escucha atenta, compartir materiales y colaborar activamente en actividades grupales, así, propiciando y generando interacciones más positivas y respetuosas con los diferentes miembros de la comunidad educativa.

En relación al segundo objetivo específico, se concluye que la aplicación de las estrategias lúdicas promueve la interiorización efectiva del ajuste a la disciplina democrática en los niños de educación inicial. Las estrategias lúdicas implementadas promovieron el cumplimiento adecuado de las normas, la participación en la elaboración y respeto por los acuerdos grupales, la autorregulación conductual y la aceptación responsable de consecuencias de sus acciones con responsabilidad. Estas actitudes se evidencian en la reducción de conductas disruptivas, de conflictos y mayor compromiso temprano con la vida democrática en el aula.

Respecto al tercer objetivo específico, se concluye que la aplicación de estrategias lúdicas, particularmente, mediante los juegos de mesa, juegos cooperativos, y actividades colaborativas fortaleció significativamente el ajuste social entre iguales. Estas actividades incentivaron la cooperación, la inclusión de todos los compañeros sin discriminación, la resolución pacífica de conflictos mediante el diálogo y los gestos de amistad, consolidando así relaciones entre pares más empáticas, solidarias y equitativas.

En conjunto, estos resultados permiten afirmar que las estrategias lúdicas constituyen una herramienta y estrategia pedagógica efectiva, integral y transformadora que no solo contribuye a la mejora de la convivencia escolar, sino que también puede transformar las relaciones de los niños con los demás, propiciar la formación inicial en el desarrollo socioemocional, de la autonomía, la formación en valores, así como en la formación humanitaria, ciudadana, y para el bienestar y desarrollo conjunto del entorno escolar, familiar y comunitario de los niños en el nivel de educación inicial.



RECOMENDACIONES

Partiendo de los resultados obtenidos a través de esta investigación, se recomienda en primer lugar, a la directora de la I.E. N° 215 “Angostura” del Cusco poder institucionalizar formalmente la aplicación de las estrategias lúdicas dentro de los instrumentos de gestión institucional, garantizando dotar de una planificación sistemática, de espacios adecuados, materiales diversos y tiempos suficientes en la jornada diaria para su implementación. Así mismo, se sugiere liderar programas de capacitación y actualización docente sobre el uso didáctico de las estrategias lúdicas, tomando la visión recreativa típicamente adoptada y transformarla considerando el valor potencial que posee para la mediación socioemocional y el fortalecimiento de la convivencia democrática en el aula. Las cuales deben orientar a los docentes sobre el diseño de juegos intencionados, la elaboración de materiales lúdicos, el diseño de espacios y el uso de la evaluación formativa para medir aprendizajes socioemocionales, acogiendo la visión en la institución de la formación integral de los niños, en un espacio plenamente inclusivo, afectivo y democrático.

En segundo lugar, se recomienda a los docentes de educación inicial de la institución integrar las estrategias lúdicas de forma sistemática, planificada y reflexiva en su práctica diaria, considerando los intereses, necesidades y contexto cultural de los niños de 4 años. Empleando estas estrategias con el objetivo de mediar las dimensiones de la convivencia escolar: la gestión de la red interpersonal, el ajuste a la disciplina democrática y del ajuste social entre iguales. Para garantizar su efectividad, es necesario forjar estrategias educativas con las familias, mediante talleres de juego compartido, talleres didácticos que puedan reforzar el valor cultural del juego y el rol de acompañamiento en el desarrollo de la convivencia en su núcleo familiar.

En tercer lugar, se recomienda a los futuros investigadores de la región de Cusco, poder tomar este estudio como un antecedente metodológico, teórico y aplicativo para profundizar en el impacto de las estrategias lúdicas y el desarrollo de la convivencia escolar en la primera infancia. Se sugiere expandir las líneas de investigación explorando el efecto de las estrategias lúdicas en otras dimensiones del desarrollo infantil tales como la regulación emocional, la autoestima, el pensamiento crítico o el desarrollo del lenguaje oral. Así, sería valioso también aplicar esta estrategia utilizando diseños cuasiexperimentales con grupo control, en diferentes contextos educativos (urbano, rural y periurbano) o con otros grupos etarios (3 y 5 años), para contrastar, generalizar y

ampliar los resultados obtenidos. Asimismo, se recomienda realizar estudios longitudinales que permitan evaluar la sostenibilidad de estos aprendizajes en el tiempo.

Finalmente, se hace un llamado general a todo el sector educativo a valorar las estrategias lúdicas no solo como una actividad complementaria o meramente recreativa, sino, que como una metodología planificada, implementada e intencionada, puede ser altamente efectiva para desarrollar habilidades fundamentales orientadas a la interacción con otras personas y para vivir en sociedad, tales como la empatía, la autorregulación emocional, la solidaridad, la práctica y respeto de normas, y la resolución pacífica de conflictos, logrando construir ambientes educativos inclusivos, afectivos y democráticos, que en definitiva convergen al desarrollo de la convivencia escolar en la primera infancia e inciden a futuro a poder formar ciudadanos capaces de relacionarse con respeto, empatía y responsabilidad social.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar Castrillón, C. F., Ojeda Rivera, A. F., Aguilar Paz, C. J., Vidal Caicedo, M. I., Camacho Ojeda, M. C., & Chanchí Golondrino, G. E. (2019). Construcción de un juego serio como apoyo al aprendizaje de la física cinemática. *Revista Ingenierías Universidad De Medellín*, 19(37), 159-177. <https://doi.org/10.22395/rium.v19n37a8>
- Aladro-Vico, E., Jivkova-Semova, D., & Bailey, O. (2018). Artivismo: Un nuevo lenguaje educativo para la acción social transformadora. *Comunicar*, 26(57), 9-18. <https://doi.org/10.3916/C57-2018-01>
- Anderson, G., & Cohen, M. (2015). Redesigning the identities of teachers and leaders: A framework for studying new professionalism and educator resistance. *Education Policy Analysis Archives*, 23(85). <https://doi.org/10.14507/epaa.v23.2086>
- Andrade Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132–133. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Apeña Huerta, N. H. (2020). *La convivencia escolar en los niños de educación inicial*. [Trabajo académico de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio Institucional UNTUMBES. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/64649>
- Balderas Sánchez, A. V., Cruz Navarro, C., Zapata Garay, N., & Salazar Mata, J. M. (2022). La validación por juicio de expertos como estrategia para medir la confiabilidad de un instrumento. *TECTZAPIC: Revista Académico-Científica*, 8(1), 9-18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9593530>
- Bonilla Canchingre, Y., & Marcano Molano, P. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(3), 1871 – 1883. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167>
- Bósquez León, D. M., Cachupud Morocho, L. A., & Chica Macay, S. M. (2024). Estrategias lúdicas: Un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la educación inicial. *Revista Scientific*, 9(31), 108-125. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>

- Bustamante Lecca, I. M., & Taboada Marin, H. M. (2022). Convivencia escolar: una revisión bibliográfica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 1291-1304. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1579
- Cadena Aguirre, M. F., Zúñiga Sánchez, V. P., Zapata Salgado, M. C., & Alcívar Tumbaco, S. B. (2025). Estrategias lúdicas para potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas para estudiantes de educación inicial. *Polo del Conocimiento*, 10(4), 1042–1053. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i4.9361>
- Caicedo Vega, J. L., Sornoza Vera, K. M., & Zumbado Fernández, H. M. (2024). Habilidades sociales y convivencia escolar en niños de educación inicial. *Conrado*, 20(96), 206-215. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442024000100206&lng=es&tlng=es
- Calderón Huiche, L. A. (2024). *Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en los niños de la IEP N° 70263 Zepita*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio institucional de la UNAP. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/23005>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Cantos Alcívar, S. A., Arreaga Barros, T. E., Remache Ramírez, P. E., Loaiza Romero, M. C., Macas Maldonado, M. J., & Alcívar Mendoza, M. N. (2024). Jugar para aprender: el poder del juego en el desarrollo integral de los niños en la educación inicial: Play to learn: the power of play in the holistic development of children in early education. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2), 1181–1189. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.308>
- Cañal de León, P. (2000). Las actividades de enseñanza. Un esquema de clasificación. *Investigación En La Escuela*(40), 5-21. <https://doi.org/10.12795/IE.2000.i40.01>
- Chávez Vásquez, N. R. (2020). *Aplicación de estrategias lúdicas en el nivel inicial*. [Trabajo académico de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio Institucional UNTUMBES. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2413>

- Chica-Lasso, M. F., & Rosero-Prado, A. L. (2012). La construcción social de la infancia y el reconocimiento de sus competencias. *Itinerario Educativo*, 26(60), 75-96. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6280191>
- Chi-Cauich, W. R. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del CECYTE Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *I.C. Investig@cción*, 7(14), 70-80. <https://revistaic.instcamp.edu.mx/volumenes/volumen14#revista14-8>
- Chuqui Sarazu, G. M. (2023). *Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N°20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, durante el año escolar 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional UNJFSC. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/7459>
- Condo-Reyes, E., Gómez-Lema, G., Balarezo-Balarezo, M., & Tepán-Pugo, S. (2024). El juego y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial. 593 *Digital Publisher CEIT*, 9(6), 1365-1377. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.6.2771>
- Congreso de la República. (29 de julio de 2003). *Ley N.° 28044, Ley General de Educación*. Recuperado el 22 de noviembre de 2025, de Gob.pe. <https://www.gob.pe/institucion/congreso-de-la-republica/normas-legales/118378-28044>
- Congreso de la República. (25 de junio de 2011). *Ley N.° 29719: Ley que promueve la convivencia sin violencia en las instituciones educativas..* Recuperado el 22 de Noviembre de 2025, de gob.pe. <https://www.gob.pe/institucion/congreso-de-la-republica/normas-legales/118447-29719>
- Contreras Suárez, O. O., Wilches Ramírez, C. R., & Pérez Torres, Y. (2017). *Estrategias lúdico-pedagógicas para la convivencia escolar con los niños del grado quinto de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural La Gabarra*. [Trabajo de grado, Escuela Normal Superior de Ocaña]. <https://www.enso.edu.co/biblionline/archivos/2703.pdf>
- Córdoba Pillajo, E. F., Lara Lara, F., & García Umaña, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Revista De La Facultad De Educación De Albacete*, 32(1), 81-92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6535622>

- Cuellar Cartaya, M. E., Tenreiro Mauriz, M., & Castellón León, G. (2018). El juego en la educación preescolar: Fundamentos históricos. *Conrado*, 14(62), 117-123. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020&lng=es&tlng=es.
- Díaz Ballona, D. J., Chávez Espinoza, P. E., Taber De la Cruz, Y. O., & Ruez Martínez, H. T. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(26), 2078-2093. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.475>
- Díaz Miyahara, M. S. (2020). *Diseño de juego de mesa para aprender las cuatro operaciones básicas de matemática mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje ante la nueva realidad del Covid-19*. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio institucional de la USIL. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/10824>
- Durán Rodríguez, M. I. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Fray Vicente Solano, año lectivo 2019-2020*. [Tesis de grado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional UPS. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20216>
- España Paredes, E. A., Suárez Haro, S. A., Pérez Cacuango, V. A., & Suárez Jácome, R. E. (2025). El juego como herramienta pedagógica para el desarrollo social de los infantes. *Arandu UTIC*, 12(3), 3633–3651. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1584>
- Espíritu Cajahuamán, G., Lindo Castro, R. E., & Huayta-Franco, Y. J. (2021). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática. *Revista Igobernanza*, 4(15), 33–53. <https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.126>
- Esteban Nieto, N. (2018). *Tipos de investigación*. Universidad Santo Domingo de Guzmán.. Repositorio Institucional USDG. <https://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>
- Fierro-Evans, C., & Carbajal-Padilla, P. (2019). Convivencia Escolar: Una revisión del concepto. *Psicoperspectivas*, 18(1), 9–27. <https://doi.org/10.5027/psicoperspectivas-Vol18-Issue1-fulltext-1486>
- Fustamante Chuquimango, M. (2020). *La convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 339 - Chalamarca, Chota, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Pedro]. Repositorio Institucional USP. <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.12990/7965>

- García Rosado, D., & Lebrón Veloz, M. Y. (2024). *Estrategia didáctica lúdica para fortalecer las normas de convivencia en niños de 5 años en una institución educativa, República Dominicana*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/15288>
- Garrido Mora, C., & Torres Sullca, M. (2022). *Actividades lúdicas como estrategia en la socialización de estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Mixta Fortunato Luciano Herrera del Cusco 2019 – 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. Repositorio Institucional UNSAAC. https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6337/253T20220033_TC.pdf?sequence=1
- Giménez Romero, C. (2005). Convivencia: Conceptualización y sugerencias para la praxis. *Puntos de Vista: Cuadernos del Observatorio de las Migraciones y la Convivencia Intercultural de la Ciudad de Madrid (OMCI)*, 1, 7-31. <https://aulaintercultural.org/2011/10/24/convivencia-conceptualizacion-y-sugerencias-para-la-praxis/>
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderón, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. [Tesis de pregrado, Universidad del Tolima]. Repositorio Institucional UT. <https://repository.ut.edu.co/handle/001/1537>
- Guerrero, R. (2014). Estrategias lúdicas: Herramienta de innovación en el desarrollo. *REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 9(18), 30-43. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6844395>
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Guevara Vidalón, D. J., Esteban, A. R., & Vidal García, F. J. (2024). Análisis y perspectivas de la violencia escolar en la Educación Básica. *Andes pediátrica*, 95(6), 805-814. <https://doi.org/10.32641/andespediatr.v95i6.5218>

- Gutiérrez-Méndez, D., & Pérez-Archundia, E. (2015). Estrategias para generar la convivencia escolar. *Ra Ximhai*, 11(1), 63-81. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46139401004.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6° ed.). McGraw-Hill Interamericana. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2004). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill Interamericana. <https://padlet-uploads.storage.googleapis.com/650896746/cd784a7f74989f82060fe170c4d0244f/Sampieri.pdf>
- Holguín-Álvarez, J., Nieves-Nima, M., Ledesma-Pérez, F., & Montañez-Huancaya, A. (2020). Sostenibilidad de la convivencia escolar mediante procesos educativos artísticos aplicados en Perú. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 26(3), 84–101. <https://doi.org/10.31876/rcs.v26i3.33043>
- Hurtado de la Caba, J. C., Domínguez Cepero, B., & Oliva Hernández, J. (2022). Valoraciones sobre el procesamiento de información en investigaciones asociadas a especialidades médicas. *Humanidades Médicas*, 22(2), 288-300. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202022000200288&lng=es&tlng=es.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2024). *Estadísticas de Criminalidad, Seguridad Ciudadana y Violencia. Enero-Marzo 2024*. Instituto Nacional de Estadística e Informática. <https://www.gob.pe/institucion/inei/informes-publicaciones/5738344-estadisticas-de-criminalidad-seguridad-ciudadana-y-violencia-enero-marzo-2024>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2025). *Perú: Estadísticas de violencia en la niñez y adolescencia, 2024*. Instituto Nacional de Estadística e Informática. <https://www.gob.pe/institucion/inei/informes-publicaciones/7037967-peru-estadisticas-de-violencia-en-la-ninez-y-adolescencia-2024>
- Jiménez Ortega, K. S., & Prado Merejildo, B. P. (2023). *Juego de roles en el desarrollo de la identidad en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Institucional UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9512>

- Joseph, S. (2021). How humanistic is positive psychology? Lessons in positive psychology from Carl Rogers' person-centered approach—It's the social environment that must change. *Frontiers in Psychology*, 12, 709789. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.709789>
- Julio De la Rosa, G. V., & Mora Doria, J. A. (2024). Los Juegos Tradicionales como Estrategia Pedagógica para mejorar la Motivación y el interés por el aprendizaje en niños de primer grado de la institución educativa Santa cruz de Lorica. *Revista Latinoamericana De Calidad Educativa*, 2(1), 61-68. <https://doi.org/10.70625/rlce/59>
- Landero Lazcano, J., & Landero Lazcano, E. (2021). *El trabajo cooperativo como una estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar*. [Tesis de Maestría, Corporación Universidad de la Costa]. Repositorio institucional CUC. <https://hdl.handle.net/11323/8887>
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168-184. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>
- Magallanes Almeyda, F. D., Aguirre Chavez, C. F., & Magallanes Almeyda, M. M. (2024). La Gestión Educativa y la Convivencia Escolar en las instituciones educativas del Perú. *IGOVERNANZA*, 7(27), 246-263. <https://doi.org/10.47865/igob.vol7.n27.2024.362>
- Martínez Padilla, A. R., & Plata Rueda, X. (2024). *Estrategias didácticas basadas en la lúdica para el fortalecimiento de la convivencia escolar en la básica primaria*. [Trabajo de Grado para Optar el Título de Magister en Educación]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/11323/12983>
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/campa%C3%B1as/106784-curriculo-nacional-de-la-educacion-basica>
- Ministerio de Educación. (febrero de 2016). *Lineamientos para la gestión de la convivencia escolar: documento de trabajo*. Repositorio Institucional del MINEDU. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/10296>

- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de educación inicial*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación. (13 de mayo de 2018). *Decreto Supremo N.º 004-2018-MINEDU: Lineamientos para la gestión de la convivencia escolar, la prevención y la atención de la violencia contra niñas, niños y adolescentes..* Recuperado el 22 de noviembre de 2025, de gob.pe.. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/273491-004-2018-minedu>
- Ministerio de Educación. (2019). *Interacciones que promueven aprendizajes: guía de orientaciones para la atención educativa de los niños y niñas de 0 a 5 años, educación inicial*. Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6886>
- Ministerio de Educación. (2021). *Resolución Viceministerial N.º 005-2021-MINEDU: Estrategia para el fortalecimiento de la gestión de la convivencia escolar, la prevención y la atención de la violencia en las instancias de gestión educativa descentralizada..* Recuperado el 23 de noviembre de 2025, de Ministerio de Educación – Gob.pe. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/1475764-005-2021-minedu>
- Ministerio de Educación. (2023). *Resolución Ministerial N.º 213-2023-MINEDU: Actualización del “Plan de Trabajo para la implementación de los Lineamientos para la Gestión de la Convivencia Escolar, la Prevención y la Atención de la Violencia Contra Niñas, Niños y Adolescentes”, periodo 2.* Ministerio de Educación – Gob.pe. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/4457022/RM_N%C2%B0_213-2023-MINEDU.pdf?v=1682000612
- Ministerio de Educación. (5 de Noviembre de 2024). *Plataforma digital única del Estado Peruano*. Norma Técnica para el Año Escolar en las instituciones y programas educativos públicos y privados de la Educación Básica para el año 2025. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/6150505-556-2024-minedu>
- Ministerio de Educación. (2025). *Información estadística a nivel nacional*. SiseVe. <https://siseve.minedu.gob.pe/Web/App/MapaDetalle?filter=eyJpc25hdGlvbmlFsljp0cnVlLCJyZXBvcnREYXRlljoiMjAyNCJ9>

- Ministerio de Educación. (29 de Agosto de 2025). *Resolución Ministerial N.º 383-2025-MINEDU: Actualización del Anexo N.º 3 “Protocolos para la atención de la violencia contra niños, niñas y adolescentes” de los Lineamientos para la Gestión de la Convivencia Escolar, la Prevención y la Atención de la Vio.* Ministerio de Educación – Gob.pe.
<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/8586343/7106134-rm-n-383-2025-minedu.pdf?v=1756831984>
- Ministerio del Interior. (2025). *Reporte de denuncias de violencia contra la mujer e integrantes del grupo familiar a junio 2025 (Observatorio Nacional de Seguridad Ciudadana).* Ministerio del Interior. Recuperado el 15 de Julio de 2025, de <https://www.gob.pe/institucion/mininter/informes-publicaciones/6969665-report-de-denuncias-de-violencia-contra-la-mujer-e-integrantes-del-grupo-familiar-a-junio-2025>
- Monge López, C., & Gómez Hernández, P. (2020). El papel de la convivencia escolar en la formación inicial del profesorado de educación infantil y primaria. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, 33(1), 197–220.
<https://doi.org/10.14201/teri.23580>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(Extra 2), 275-294.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9690714>
- Muñoz Muñoz, M. J. (s.f.). *Gestión curricular del uso de estrategias lúdicas para el logro de aprendizajes en el nivel inicial de la Institución Educativa Pública N° 033.* [Trabajo de segunda especialidad, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL.
- Nanjarí Miranda, R., Cataldo Guerra, M., Celedón Briones, N., & Vidal Tapia, M. (2021). El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: una revisión. *Foro Educativo*(37), 133–156.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8238520>
- Núñez-Naranjo, A., Analuisa-García, S., García-Rivera, D., Paredes-Valle, H., Sailema-Masaquiza, D., Sani-Sotalin, K., Herrera, S., Noboa-Ríos, D., Romero-Ponce, I., Balcázar-Campoverde, J., Contento-Maldonado, D., Chele-Núñez, R., & Jaramillo-Maldonado, K. (2025). *Expresión, juego y creatividad en la educación inicial.* Editorial FIECYT. <https://doi.org/10.53877/fiecyt.LB.25.8>

- Ortega Ruiz, R., Del Rey, R., & Sánchez, V. (2012). *Nuevas dimensiones de la convivencia escolar y juvenil. Ciberconducta y relaciones en la red: ciberconvivencia*.
https://www.researchgate.net/publication/271510204_Ortega_R_Del_Rey_R_y_Sanchez_V_2012_Nuevas_dimensiones_de_la_convivencia_escolar_y_juvenil_Ciberconducta_y_relaciones_en_la_red_ciberconvivencia_Ministerio_de_Educacion_Cultura_y_Deporte_Gobierno_de_E
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232.
<https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Oviedo Licon, D. (2017). *Influencia de la convivencia escolar en el desarrollo del aprendizaje de los y las estudiantes del grado 2° de la Institución Educativa Eduardo Espitia Romero en el municipio de Necoclí*. [Tesis de licenciatura, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio Institucional UNIMINUTO. <https://hdl.handle.net/10656/9809>
- Paredes Bermeo, E. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador]. UASB-Digital. <http://hdl.handle.net/10644/8119>
- Pérez González, M. C. (2011). Los juegos de mesa en la educación infantil. *Pedagogía Magna*(11), 354-359. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629247>
- Pizarro Salcedo, Y. (2024). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal de los niños de 5 años del colegio Signos de Fé de la Salle, de la provincia de Huamanga, Ayacucho*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/37542>
- Pumacallao Apaza, N. S., & Rodriguez Larico, C. S. (2023). *Estado del Arte: Estrategias lúdicas para desarrollar la convivencia en la primera infancia [Trabajo de investigación de bachiller, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública La Inmaculada]*. Repositorio Institucional EESPP La Inmaculada. <https://hdl.handle.net/20.500.14457/117>
- Quinto Grijalva, I. G., Peñafiel Peñafiel, M. E., & Ortiz Aguilar, W. (2024). Estrategias lúdicas para mejorar la inclusión educativa de estudiantes con dificultades de

- aprendizaje de cuarto año de educación básica en la escuela Juan León Mera. *Sinergia Académica*, 7(3), 314-340. <https://doi.org/10.51736/egtfg533>
- Quirce Bernal, A. (2024). *Crece y aprende jugando: La importancia del juego en la etapa de Educación Infantil*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/70186>
- Quispe Chilquillo, E. G. (2023). *Taller de “Estrategias lúdicas” en la convivencia democrática en niños de 5 años de una institución educativa pública de Pisco, 2023*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/121133>
- Ramos Saca, L. E. (2024). *Estrategias lúdicas para la convivencia de los niños del subnivel 2 de la Unidad Educativa las Américas, Ciudad de Riobamba*. [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13353>
- Ramos-Galarza, C. (2021). Editorial: Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica*, 10(1), 1-7. <https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/356>
- Reyes Román, D. M., Guerrero-Cuentas, H. R., Martínez-Palmera, O., Mercado-Porras, C., Morales-Ortega, Y., Landero-Lazcano, J., & Landero-Lazcano, E. (2023). El trabajo cooperativo: Una estrategia lúdica para mejorar la convivencia escolar: Cooperative work: a playful strategy to improve school coexistence. *Cumbres*, 9(2), 39-52. <https://doi.org/10.48190/cumbres.v9n2a3>
- Rodríguez-Rodríguez, Á., Jiménez-Gámez, J. L., & Henríquez-Banquet, M. Y. (2025). El juego como una dimensión afectiva para mejorar la convivencia escolar. *Perspectivas en Inteligencia*, 17(26). <https://doi.org/10.47961/2145194X.795>
- Rojas Santiago, L. B. (2025). *Agresividad y convivencia en el aula en la Institución Educativa de secundaria, distrito de Huachac, provincia de Chupaca, Región Junín*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/11623>
- Ruiz Omeñaca, J. V., & Omeñaca Cilla, R. (2007). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Paidotribo. <https://www.esfmjuaanmisaelsaracho.edu.bo/libros/edu5.pdf>
- Salas Reynoso, L. M. (2018). *El uso de estrategias lúdicas para la resolución de situaciones problemáticas aditivas en los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa PNP Precursores de la Independencia Nacional del distrito de Los*

- Olivos*. [Trabajo de segunda especialidad, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional PUCP.
- Salinas Suárez, R. A. (2015). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en el nivel inicial de los niños y niñas de la unidad educativa Francisco Pizarro Comuna Monteverde, Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2014-2015*. [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio UPSE. <http://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/2343>
- Sánchez Martínez, M. (2018). El juego en educación infantil. *Publicaciones Didácticas*(92), 30–35. <https://www.publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/092013/articulo-pdf>
- Sánchez Ortiz, J. M., & Sánchez Reales, J. D. (2018). Particularidades de la convivencia escolar en las escuelas del suroriente de Barranquilla. *Encuentros*, 16(2), 92-116. <https://doi.org/10.15665/encuent.v16i02.1411>
- Santisteban Siesquen, B. E. (2024). *Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia escolar en niños de cinco años de una institución educativa de Mórrope, 2024*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/150218>
- Sopla-Tafur, R. (2024). Neuronas espejo y aprendizaje vicario en una muestra de estudiantes de 4to grado de Perú [Mirror neurons and vicarious learning in a sample of Peruvian 4th grade students]. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-14. <https://doi.org/10.31637/epsir2024-1143>
- Suárez Palacio, P. A., & Vélez Múnera, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Psicoespacios*, 12(20), 173-198. <https://doi.org/10.25057/21452776.1046>
- Tamayo y Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica*. Editorial Limusa. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf
- Tomayconza Cursi, K. I., & Mamani Huarca, C. B. (2024). *Desarrollo de actividades lúdicas en las instituciones educativas de nivel inicial del distrito de Combapata Canchis Cusco – 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. Repositorio Institucional UNSAAC.

https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/9520/253T20240892_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- UNICEF. (2022). *Perfil estadístico de la violencia contra la infancia en América Latina y el Caribe*. <https://www.unicef.org/lac/informes/perfil-estadistico-de-la-violencia-contra-la-infancia-en-america-latina-y-el-caribe>
- Valero Ancco, V. N., Condori castillo, W. W., & Chura Condory, R. M. (2020). Convivencia escolar y el estado emocional en niños del sexto grado de educación primaria. *Revista De Investigaciones*, 8(4), 1234-1241. <https://doi.org/10.26788/riepg.v8i4.1104>
- Vásquez Vásquez, R. A. (2019). *Estrategias lúdicas y la convivencia áulica en estudiantes de nivel inicial N.º 123 – José Leonardo Ortiz*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38706/V%c3%a1squez_VRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Villanueva Sierra, M. A., & Criado Avellaneda, J. (2021). *La convivencia positiva en las aulas del segundo ciclo de educación inicial*. [Tesina de bachillerato, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/18531>



ANEXOS

5.1. Matriz de consistencia

Tabla 20. Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
General: ¿Cómo influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco - 2025?	General: Evaluar la influencia de la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco - 2025.	General: La aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco - 2025.	Variable independiente: Estrategias lúdicas Dimensiones: • Juegos de roles. • Juegos cooperativos. • Juegos tradicionales. • Juegos de mesa. • Actividades cooperativas.	Enfoque de investigación: Cuantitativo Tipo de investigación: Aplicada Nivel de Investigación: Explicativo Diseño de investigación: Preexperimental GE: O₁ X O₂
Específicos: 1. ¿Cómo influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la gestión de la red interpersonal de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco - 2025? 2. ¿Cómo influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del ajuste a la disciplina democrática de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco - 2025? 3. ¿Cómo influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del ajuste social entre iguales de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco - 2025?	Específicos: 1. Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la gestión de la red interpersonal de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco - 2025. 2. Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del ajuste a la disciplina democrática de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco - 2025. 3. Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del ajuste social entre iguales de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco - 2025.	Específicas: 1. La aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo de la gestión de la red interpersonal de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco - 2025. 2. La aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo del ajuste a la disciplina democrática de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco - 2025. 3. La aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo del ajuste social entre iguales de los niños de 4 años de la I.E. N° 215, Cusco - 2025.	Variable dependiente: Convivencia escolar Dimensiones: • Gestión de la red interpersonal. • Ajuste a la disciplina democrática. • Ajuste social entre iguales.	GE: Grupo experimental O1: Pre-Test X: Manipulación de la V.I. O2: Post-Test Población: 35 niños de 4 años de la I.E. N° 215 “Angostura”. Muestra: 18 niños de 4 años de la sección A – “Alegría” de la I.E. N° 215, Cusco - 2025. Técnica de muestreo: No probabilístico por conveniencia. Técnica e instrumento: Observación directa Instrumento: Ficha de observación con escala valorativa (pre y posttest).

5.2. Matriz de instrumento

Tabla 21.

Matriz de instrumento

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
La convivencia escolar	Según MINEDU (2021) es el conjunto de relaciones e interacciones interpersonales construidas diariamente entre los integrantes de una comunidad educativa, teniendo por objetivo, generar un entorno escolar positivo, participativo, libre de violencia y discriminación. Para lograr esta finalidad pedagógica, la institución educativa proporciona a los niños los aprendizajes, actitudes y valores para aprender a ser y vivir en sociedad, y desarrollarse integralmente, en un ambiente de paz y democracia, mediante	Conjunto de prácticas y comportamientos observables en los niños de 4 años durante la ejecución de las actividades lúdicas y en el entorno escolar (aula y recreo), que reflejan su capacidad para interactuar de forma respetuosa con sus pares, cumplir normas, cooperar, resolver conflictos y cuidar los recursos compartidos. Se evaluará antes y luego de la aplicación de estrategias lúdicas en un solo grupo de	Gestión de la red interpersonal: Referida a la capacidad del niño para establecer relaciones interpersonales saludables con diferentes actores de la comunidad educativa, tales como sus compañeros, niños de otras aulas, adultos, considerando también a la familia. Incluye comportamientos como el reconocimiento del otro, el uso del diálogo, la empatía y cooperación (Holguín-Álvarez et al., 2020).	• Usa palabras amables (por favor, gracias, disculpa) y tono respetuoso al dirigirse a compañeros, docentes y otros adultos de la comunidad educativa. • Escucha atentamente mostrando interés corporal (asiente, se acerca, mira a la persona) cuando compañeros, docentes u otros adultos le hablan o dan indicaciones. • Comparte materiales, espacios y recursos comunes de forma voluntaria con diferentes personas sin generar conflictos. • Colabora activamente en actividades grupales con compañeros y adultos, aportando ideas y brindando ayuda. • Reconoce las emociones de otros, ofreciendo consuelo, compañía o ayuda cuando alguien lo necesita.	1, 2, 3, 4, 5
			Ajuste a la disciplina democrática: Referida a la construcción y respeto de las	• Cumple las normas del aula y juegos respetando turnos, secuencias y reglas establecidas.	6, 7, 8, 9, 10

	relaciones solidarias, justas y equitativas.	intervención con una ficha de observación con escala valorativa con ítems evaluados mediante indicadores de logro, de 1 (En inicio) a 4 (Destacado).	normas de convivencia y su práctica responsable mediante el uso del diálogo, la autorregulación y la toma de decisiones compartidas (Holguín-Álvarez et al., 2020).	• Participa en la elaboración de reglas o acuerdos grupales de las actividades del aula expresando sus ideas y escuchando a otros. • Acepta y cumple los acuerdos grupales mostrando comprensión de su importancia. • Asume las consecuencias de sus acciones pidiendo disculpas o reparando el error. • Regula su comportamiento y espera su turno pacientemente para participar, hablar o usar materiales.	
			Ajuste social entre iguales: Referida al comportamiento e interrelación positiva entre pares, por el cual desarrollan relaciones saludables de aceptación, de cooperación, resolviendo desacuerdos, de asertividad, aceptando diferencias y estableciendo vínculos de amistad, entre otros comportamientos (Holguín-Álvarez et al., 2020).	• Se relaciona con sus compañeros de manera amable y empática (saluda, invita a jugar, los incluye en la actividad). • Resuelve conflictos con sus compañeros dialogando, o solicita ayuda de adultos si es necesario. • Realiza su parte cooperando en tareas compartidas y coordina acciones con sus compañeros. • Muestra gestos de amistad hacia sus compañeros (comparte, abraza, defiende y reconoce logros de otros). • Incluye a todos los compañeros en el juego sin discriminarlos por diferencias físicas, culturales o de habilidades.	11, 12, 13, 14, 15

5.3. Instrumento de investigación

INSTRUMENTO

FICHA DE OBSERVACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa:

1.2 Edad / Sección: Fecha:

1.4 Nombre del niño(a):

II. OBJETIVO: Identificar el nivel de desarrollo de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E. N° 215 “Angostura”

III. INSTRUCCIONES: Observa detenidamente al niño(a) y marca la valoración que consideres para los siguientes ítems.

Leyenda de valoración:

Indicadores	Nivel alcanzado (Puntaje final)
Destacado = 4	Destacado: 51–60
Logrado = 3	Logrado: 41–50
En proceso = 2	En proceso 31–40
En inicio = 1	En inicio: 15–30

IV. CONTENIDO

VARIABLE: CONVIVENCIA ESCOLAR						
N°	Dimensiones/Ítems	1	2	3	4	Observaciones
Dimensión 1: Gestión de la red interpersonal						
1.	Usa palabras amables (por favor, gracias, disculpa) y tono respetuoso al dirigirse a compañeros, docentes y otros adultos de la comunidad educativa.					
2.	Escucha atentamente mostrando interés corporal (asiente, se acerca, mira a la persona) cuando compañeros, docentes u otros adultos le hablan o dan indicaciones.					
3.	Comparte materiales, espacios y recursos comunes de forma voluntaria con diferentes personas sin generar conflictos.					
4.	Colabora activamente en actividades grupales con compañeros y adultos, aportando ideas y brindando ayuda.					
5	Reconoce las emociones de otros, ofreciendo consuelo, compañía o ayuda cuando alguien lo necesita.					

VARIABLE: CONVIVENCIA ESCOLAR						
Nº	Dimensiones/Ítems	1	2	3	4	Observaciones
Dimensión 2: Ajuste a la disciplina democrática						
6.	Cumple las normas del aula y juegos respetando turnos, secuencias y reglas establecidas.					
7.	Participa en la elaboración de reglas o acuerdos grupales de las actividades del aula expresando sus ideas y escuchando a otros.					
8.	Acepta y cumple los acuerdos grupales mostrando comprensión de su importancia.					
9.	Asume las consecuencias de sus acciones pidiendo disculpas o reparando el error.					
10.	Regula su comportamiento y espera su turno pacientemente para participar, hablar o usar materiales.					
Dimensión 3: Ajuste social entre iguales						
11.	Se relaciona con sus compañeros de manera amable y empática (saluda, invita a jugar, los incluye en la actividad).					
12.	Resuelve conflictos con sus compañeros dialogando, o solicita ayuda de adultos si es necesario.					
13.	Realiza su parte cooperando en tareas compartidas y coordina acciones con sus compañeros.					
14.	Muestra gestos de amistad hacia sus compañeros (comparte, abraza, defiende y reconoce logros de otros).					
15.	Incluye a todos los compañeros en el juego sin discriminarlos por diferencias físicas, culturales o de habilidades.					

V. PUNTAJE

PUNTUACIÓN FINAL Total acumulado del niño (a): / 60

NIVEL ALCANZADO (Inicio / Proceso / Logrado / Destacado):



5.4. Validación de instrumentos

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE INSTRUMENTO:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ☒Aplicable después de corregir ☐No aplicable ☐

Nombres y Apellidos	<i>Martha Karlem Zavallos Tejeda</i>	DNI N°	<i>23992816</i>
Dirección domiciliaria	<i>Pp. Forastange A-10 Dpto 101</i>	Teléfono / Celular	<i>970945258</i>
Título profesional / Especialidad	<i>Licenciado en Educación : Especialidad Educación Física - Educación Integral</i>	Firma	<i>[Firma]</i>
Grado Académico	<i>Magister en Psicología Educativa</i>		
Metodólogo/ temático	Experto en...	Lugar y fecha	<i>Luzo, febrero 2025</i>

¹Suficiencia: Los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.²Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo³Coherencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.⁴Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE INSTRUMENTO:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si existe suficiencia

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

Nombres y Apellidos	Ulises Carranza Pineda	DNI N°	27289939
Dirección domiciliaria	Calle Humberto Vidal Unda Urb. Magisterio 2da etapa I-3	Teléfono / Celular	947313547
Título profesional / Especialidad	Licenciado en Psicología, Filosofía y Religión.	Firma	 Ulises Carranza Pineda MAESTRIA EN EDUCACION UNIVERSITARIA Y GESTION EDUCATIVA
Grado Académico	Magister (Maestría)		
Metodólogo/ temático	Psicología Experto en...	Lugar y fecha	Cusco, 10 de Setiembre 2025

¹Suficiencia: Los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

²Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

³Coherencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

⁴Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE INSTRUMENTO:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si...EXISTE...Suficiencia.....

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

Nombres y Apellidos	Ruth Núñez Medina	DNI N°	25885182
Dirección domiciliaria	Urb: Tio 4to paradero 5-1-9	Teléfono / Celular	984996620
Título profesional / Especialidad	Docente de Educación General Licenciada en Psicología	Firma	
Grado Académico	Mg. en Educación Superior		
Metodólogo/ temático	Experto en... Psicopedagogía	Lugar y fecha	Cusco, 08 de Setiembre 2025

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

5.5. Constancia de aplicación de tesis

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 215 DE ANGOSTURA UGEL CUSCO - DISTRITO DE SAYLLA

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

La que suscribe, Celina Flores Zapata, identificada con DNI N.º 23994794, en calidad de directora de la Institución Educativa Inicial N.º 215, ubicada en el sector de Angostura, del distrito de Saylla, Cusco, deja constancia que:

Ram Paolo Morochara Pilco, con DNI N.º **73209374**, estudiante de la carrera profesional de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Santa Rosa"- Cusco, ha desarrollado la aplicación de su trabajo de tesis titulado: **"INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N.º 215, CUSCO – 2025"**, en nuestra institución durante el periodo comprendido entre el **7 de octubre** y el **14 de noviembre del 2025**.

Dicha propuesta tuvo como objetivo **determinar la influencia de la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E. N.º 215, Cusco - 2025**, desarrollándose con responsabilidad, compromiso y en estricto cumplimiento de los lineamientos institucionales.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado, para los fines que estime convenientes.

Saylla, 19 de noviembre del 2025



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL CUSCO
[Firma]
Prof. Celina Flores Zapata
DIRECTORA

Directora - I.E. N.º 215 de Angostura

5.6. Propuesta de trabajo

PLAN DE INTERVENCIÓN: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR

4.6.1 *Justificación de las Estrategias Lúdicas*

El juego constituye el medio natural de aprendizaje, desarrollo y relación de los niños con su entorno. Por ello, las estrategias lúdicas representan una herramienta pedagógica, que más allá del rol recreativo, tienen una función interventora y pedagógica para promover el desarrollo integral del niño en las dimensiones cognitiva, afectiva, social y psicomotora.

Así, en el contexto educativo de la I.E. N° 215 "Angostura" del nivel inicial, se identificó la necesidad de fortalecer la convivencia escolar en los niños de 4 años de la sección "A" - Alegría, los cuales mostraban dificultades en la calidad de interacciones y relacionarse de forma respetuosa, colaborativa en actividades grupales y gestionar sus emociones y conflictos en el aula. Por ello, se diseñó y aplicó un programa de 20 sesiones lúdicas organizadas en cinco dimensiones que movilizan de forma sistemática y progresiva las habilidades, actitudes y comportamientos esenciales para vivir con los demás y generar convivencia escolar saludable y democrática.

Las estrategias lúdicas aplicadas se sustentan en teorías como, del aprendizaje sociocultural de Vygotsky señalado en Sopla-Tafur (2024), donde el juego simbólico y cooperativo, mediante el andamiaje y mediación docente en la interacción entre pares, para internalizar valores y normas sociales, desarrollando aprendizajes significativos sobre su convivencia. Así como del aprendizaje social de Bandura, señalado en Sopla-Tafur (2024), el cual destaca el aprendizaje de comportamientos prosociales mediante la observación e imitación de modelos positivos propiciados por el docente a través de juegos tales como, los juegos de roles y las actividades cooperativas. También, bajo el enfoque centrado en la persona de Rogers, como se señaló en Joseph (2021), en el cual se promueve un ambiente de aceptación incondicional y respeto en las sesiones, favoreciendo el desarrollo emocional y de la autoestima del niño. Finalmente, por la teoría constructivista de Piaget señalado en Cuellar Cartaya et al. (2018), reconociendo el valor del juego simbólico para el aprendizaje en la etapa preoperacional, permitiendo al niño asimilar y acomodar nuevas experiencias sociales en sus esquemas cognitivos existentes.

También, este plan responde al contexto educativo y normativo peruano, donde el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) establece la competencia de “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, como eje de referencia pedagógica, enfatizando el desarrollo de capacidades para relacionarse respetuosamente, construir normas de convivencia y participar en la vida democrática del aula. Así, estas estrategias combinan el juego desde un enfoque teórico y curricular orientado al aprendizaje e intervención pedagógica para el aprendizaje de valores, actitudes y habilidades sociales.

5.6.1. Objetivos de la intervención

A. Objetivo general:

- Desarrollar la convivencia escolar en los niños de 4 años de la sección "A" - Alegría de la I.E. N° 215 "Angostura" mediante la aplicación sistemática de estrategias lúdicas organizadas en cinco dimensiones: juegos de roles, juegos cooperativos, juegos tradicionales, juegos de mesa y actividades cooperativas.

B. Objetivos específicos:

- Desarrollar la gestión de la red interpersonal de los niños mediante juegos que promuevan el uso de palabras amables, la empatía, la escucha activa y la colaboración con sus pares y adultos.
- Desarrollar el ajuste a la disciplina democrática a través de juegos que favorezcan el cumplimiento de normas, el respeto de turnos, la aceptación de acuerdos grupales y la regulación del comportamiento.
- Desarrollar el ajuste social entre iguales mediante juegos y actividades cooperativas que fortalezcan las relaciones de amistad, la resolución pacífica de conflictos, los gestos de amistad y la inclusión de todos los compañeros.
- Generar experiencias de aprendizaje significativas que integren el juego con el desarrollo y comprensión de valores como la solidaridad, el respeto, la cooperación, la empatía y el sentido de pertenencia.
- Promover la autorreflexión y metacognición sobre sus acciones y aprendizajes desarrollados en las sesiones, a través de un cierre reflexivo en cada sesión y entre las actividades últimas del programa.

5.6.2. Organización del plan de sesiones

El plan de intervención se organiza en 20 sesiones lúdicas distribuidas en las cinco dimensiones de la variable independiente “Estrategias lúdicas”, aplicadas continua y progresivamente durante los meses de octubre y noviembre del año 2025. Cada sesión tiene una duración de 45 a 55 minutos, siguiendo una estructura pedagógica uniforme e innovadora que comprende los momentos de inicio, desarrollo y cierre, destacando los momentos de la motivación, el aprendizaje activo, el trabajo cooperativo y la metacognición.

La distribución de estas sesiones según las dimensiones contempladas se estructura así: cuatro sesiones de juegos de roles (sesiones 1 a 4), seis sesiones de juegos cooperativos (sesiones 5 a 10), tres sesiones de juegos tradicionales (sesiones 11 a 13), cuatro sesiones de juegos de mesa (sesiones 14 a 17) y tres sesiones de actividades cooperativas de cierre (sesiones 18 a 20). Esta progresión responde a la integración, acondicionamiento y desarrollo con complejidad creciente desde el desarrollo de habilidades interpersonales básicas hasta la consolidación de los aprendizajes de convivencia y su posterior reflexión a nivel individual y grupal.

5.6.3. Cronograma de Sesiones Lúdicas

Tabla 22.

Cronograma de aplicación de sesiones lúdicas

N°	Dimensión	Título de la Sesión	Propósito	Fecha
01	Juegos de Roles	Jugamos a ser una gran familia	Los niños asumen diferentes roles familiares para fortalecer vínculos afectivos y practicar comportamientos de respeto y cooperación en el grupo.	07/10/2025
02		El hospital de los amigos	Los niños desarrollan empatía y comportamientos de cuidado hacia otros, asumiendo roles de profesionales de la salud y pacientes.	09/10/2025
03		La tienda de la amabilidad	Los niños practican interacciones sociales positivas, el uso de palabras corteses y el intercambio respetuoso a través del juego de roles comerciales.	21/10/2025
04		Superhéroes de la convivencia	Los niños internalizan valores de ayuda, justicia y cooperación a través del juego en roles de superhéroes al resolver misiones de convivencia escolar, conflictos y promover la paz.	22/10/2025

05	Juegos Cooperativos	Construimos el castillo de la amistad	Los niños desarrollan habilidades de cooperación y trabajo en equipo para lograr un objetivo común, fortaleciendo vínculos de compañerismo.	23/10/2025
06		Rescate de huevitos	Los niños cooperan en equipos para transportar objetos a través de diferentes desafíos, practicando la colaboración, coordinación y trabajo en equipo.	24/10/2025
07		Salvamos los globos	Los niños cooperan en equipos para mantener globos en el aire a través de diferentes desafíos, practicando la colaboración, coordinación motriz y trabajo en equipo.	28/10/2025
08		El río de lava	Los niños cooperan en equipos pequeños para cruzar un río de lava usando cartones, practicando la colaboración, resolución de problemas y ayuda mutua.	29/10/2025
09		El oso hormiguero	Los niños practican la colaboración y rescate cooperativo mediante un juego de persecución con roles rotativos.	30/10/2025
10		Los bomberos	Los niños cooperan y coordinan acciones en equipos para transportar agua simulando apagar un incendio, compartiendo materiales, respetando acuerdos y trabajando de forma colaborativa.	31/10/2025
11	Juegos tradicionales	Rondas de los amigos	Los niños fortalecen la unión grupal y practican la inclusión a través de rondas tradicionales adaptadas que promueven la participación de todos.	04/11/2025
12		San Miguel, el juego de todos	Los niños fortalecen la cooperación y lazos de amistad a través del juego tradicional San Miguel, practicando la unión grupal, la coordinación y apoyo mutuo.	05/11/2025
13		Los juegos de los abuelitos	Los niños valoran la tradición cultural y practican juegos ancestrales que fomentan el respeto, la paciencia y la cooperación intergeneracional.	06/11/2025
14	Juegos de Mesa	El dominó amistoso	Los niños desarrollan paciencia, respeto de turnos y estrategias de pensamiento a través del juego de dominó adaptado para su edad.	07/11/2025
15		Memoria de emociones	Los niños reconocen y emparejan emociones jugando a la memoria de emociones, desarrollando memoria visual, respeto de turnos y reconocimiento emocional.	11/11/2025
16		Bingo de buenas acciones	Los niños juegan al bingo de buenas acciones reflexionando sobre comportamientos positivos, expresando sus experiencias y reconocen la importancia de las acciones que contribuyen al bien común.	11/11/2025

17		Dobble de los amigos	Los niños practican la atención visual, el respeto de turnos y la resolución de conflictos a través del juego Dobble adaptado.	12/11/2025
18	Actividades Cooperativas	Guirnalda de nuestros aprendizajes	Los niños reflexionan sobre las buenas acciones aprendidas durante todas las sesiones y crean cooperativamente guirnalda visual que representan los logros del grupo en convivencia escolar.	13/11/2025
19		El rompecabezas de la amistad	Los niños reconocen cualidades positivas en sus compañeros y arman cooperativamente un rompecabezas gigante que representa la unidad del grupo, desarrollando empatía, valoración mutua y sentido de pertenencia.	14/11/2025
20		Nuestro jardín de buenas acciones	Los niños crean cooperativamente flores individuales que representan sus compromisos y celebran los aprendizajes de convivencia adquiridos durante todas las sesiones.	14/11/2025

Nota. Todas las sesiones fueron desarrolladas en la I.E. N° 215 "Angostura", nivel inicial, con los niños de 4 años de la sección "Alegría", bajo la conducción del practicante Ram Paolo Morochara Pilco, durante el año académico 2025.



Sesiones de Aplicación Estrategias Lúdicas

Sesión Lúdica N° 01

I. DATOS GENERALES

a)	I. E	: N° 215 “Angostura”
b)	Nivel	: Inicial
c)	Edad y sección	: 4 años A – “Alegría”
d)	Practicante	: Ram Paolo Morochara Pilco
e)	Fecha	: Mar 07/10/2025
f)	Duración	: 45 minutos
g)	Espacio	: Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Juguemos a ser una gran familia

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos de Roles	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Gestión de la red interpersonal.
INDICADORES	Ítem 1: Usa palabras amables (por favor, gracias, disculpa) y tono respetuoso. Ítem 4: Colabora activamente en actividades grupales con compañeros		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños asumen diferentes roles familiares para fortalecer vínculos afectivos y practicar comportamientos de respeto y cooperación en el grupo.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Se relaciona con sus compañeros de manera amable y empática durante el juego de roles familiares, compartiendo materiales, usando palabras respetuosas (por favor, gracias, disculpa) y colaborando activamente para lograr el bienestar del grupo.		
COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Participación activa en el juego de roles familiares, asumiendo un rol y relacionándose con respeto y cooperación con sus pares.	Ficha de observación
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.		
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque ambiental		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias / secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Partir de situaciones significativas	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar. Seguidamente, en asamblea anima a todos los niños a escuchar un cuento breve: “La mejor familia del mundo”.	• Ambiente del hogar en el patio (mesas, sillas, cocina, cama, muñecas). • Cuento “La mejor familia del mundo” • Caja sorpresa • Objetos familiares	10 min
	Generar interés y disposición para el aprendizaje (Motivación)	 Al terminar, el docente mostrando siluetas pregunta: ¿De qué trataba el cuento? ¿Cómo eran los papás? ¿Agredían a sus hijos? ¿Cómo te gusta que te cuiden y traten tus papás?		
	Partir de los saberes previos (Saberes previos)	A continuación, se muestra un paquete sorpresa del mundo de los papás, con prendas familiares (vestidos, corbatas, carteras, gorros, etc.) sobre una carpeta y se pregunta: ¿A quién pertenece cada atuendo? ¿Qué palabras bonitas usan en tu casa?		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	¿Qué podríamos hacer con estos atuendos? ¿Cómo podemos jugar a ser una familia que se trata con amor?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar entre todos a ser una gran familia. Así mismo se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego:  Dinámica (Chocolate). Se pide la atención de los niños y se comenta los pasos y reglas para jugar: *Por única vez se explica la línea del tiempo y los juegos de roles.  Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Cada uno escoge una tarjeta de un rol que le guste actuar. 2. Formamos una fila y vamos al patio en orden. 3. Intercambiamos las tarjetas por prendas, nos vestimos y vamos a nuestros lugares a jugar, uno por uno. 4. Cuando suene la campana intercambiamos roles con un amigo. 5. Cuando el reloj suene, el juego terminó, nos quitamos las prendas, nos ponemos en fila y regresaremos al aula en orden.	• Tarjetas de roles (papá, mamá, hermano mayor, hermana menor, abuelito, abuelita) • Prendas para cada rol • Mobiliario: Mesa, sillas, cocina de juguete, cama pequeña - Muñecas/bebés de juguete	30 min

	Promover el trabajo cooperativo	👉 Acuerdos: El docente con la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? 🖼️ Se muestra imágenes de ejemplo y menciona: ¿Estará bien ir al parque a jugar otra cosa? ¿Podremos gritarnos o hacernos daño? 🗨️ Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ❤️ Valor a tratar (frase a decir frecuentemente): Somos una gran familia, nos tratamos con amor.	•Utensilios de cocina, comedor y dormitorio (juguete) •Mantas o telas para delimitar espacios	
	Aprender haciendo	Proceso: Ofrecemos una tarjeta en el aula que canjeará por una prenda de diferentes roles (papá, mamá, hermano mayor, hermana menor, abuelito, abuelita), se indica también ser amables y pedir con palabras, como buenos amigos. Se invita a los niños a elegir libremente. Se dirige al patio en orden para realizar el juego. Desarrollo libre: El docente organiza “familias” de 4 a 5 personas, cada uno tiene un espacio para jugar. También propone situaciones como preparar el desayuno, cuidar al bebé que llora, ayudar con las tareas de casa.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a los niños realizando preguntas tales como: ¿Cómo podemos ayudar a mamá?, ¿Qué palabras bonitas usamos en familia?, ¿Cómo consolamos cuando alguien está triste?		
	Promover el pensamiento complejo	Además, buscará la interacción y resolver conflictos amablemente.		
Cierre	Evaluación y metacognición	En orden, retornando a aula, invita a los niños a formar una asamblea. 👁️ Dinámica (Árbol con el cuerpo). A continuación, el docente pregunta: ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Hubo algún problema? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Cómo podemos tratar a nuestros compañeros? ¿Qué palabras bonitas podemos usar todos los días?	Plumones	5 min

Sesión Lúdica N° 02

I. DATOS GENERALES

a)	I. E	: N° 215 “Angostura”
b)	Nivel	: Inicial
c)	Edad y sección	: 4 años A – “Alegría”
d)	Practicante	: Ram Paolo Morochara Pilco
e)	Fecha	: Jue 09/10/2025
f)	Duración	: 45 minutos
g)	Espacio	: Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Nuestro hospital de los amigos

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos de Roles	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Gestión de la red interpersonal.
INDICADORES	Ítem 1: Usa palabras amables (por favor, gracias, disculpa) y tono respetuoso. Ítem 2: Escucha atentamente mostrando interés corporal cuando otros le hablan.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO		Los niños desarrollan empatía y comportamientos de cuidado hacia otros, asumiendo roles de profesionales de la salud y pacientes.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Se relaciona con sus compañeros de manera amable y empática durante el juego de roles, reconociendo las emociones de otros, ofreciendo consuelo y palabras respetuosas, cumpliendo los acuerdos y promoviendo el bienestar del grupo.		
COMPETENCIA/CAPACIDAD		DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.		Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Participación activa en el juego de roles del hospital, asumiendo su rol con empatía, cuidado y respeto hacia los demás.	Ficha de observación
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE		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.		
ENFOQUES TRANSVERSALES		Enfoque de Orientación al Bien Común		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Partir de situaciones significativas	El docente invita a los niños a recordar los acuerdos para trabajar. Seguidamente, relata un cuento breve: “Flor va al doctor”.	• Ambiente preparado • Bolsa de recojo de materiales. • Muñecos • Caja con instrumentos médicos • Mandiles blancos	10 min
	Generar interés y disposición para el aprendizaje (Motivación)	 Al terminar, el docente muestra siluetas y pregunta: ¿De qué trataba el cuento? ¿Qué hizo para ayudar a Flor?		
	Partir de los saberes previos (Saberes previos)	¿Qué hace el médico? ¿Cómo ayuda a otras personas? ¿Te gustaría aprender a cuidar a los demás? A continuación, se muestra una caja del mundo de los juegos, con instrumentos médicos de juguete (estetoscopios, batas, curitas, etc.) sobre una carpeta y se pregunta: ¿Para qué sirve? ¿Cómo lo usa el médico?		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	¿Qué podríamos hacer con estos objetos?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar al hospital de los amigos, que curan con amor- Así mismo se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego:  Dinámica (Ojos de búho). Se pide la atención de los niños y se comenta los pasos a realizar para jugar:  Roles (con imágenes de ejemplos): Médicos: Atienden a pacientes (Revisan a los pacientes). Ejemplo: Traumatólogos, revisan las fracturas de huesos (quitan las medias y zapatos de sus pacientes y ponen curitas). Enfermeros: Cuidan a los bebés (Alimentan, cuidan y cambian). Pacientes: Actúan como si estuvieran enfermos (con malestares). *Damos ejemplos rápidos.	• Instrumentos médicos de juguete • Mandiles • Camilla improvisada • Vendas • Recetarios • Sillas	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	 Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Cada uno escogerá una tarjeta de la caja del azar. 2. Iremos en fila ordenadamente al patio. 3. Intercambiamos las tarjetas por prendas, nos vestimos y vamos a nuestros lugares a jugar, uno por uno. 4. Cuando suene la campana intercambiamos espacios y/o prendas con un amigo. 5. Cuando el reloj suene, el juego terminó, nos quitamos las prendas, nos ponemos en fila y regresaremos al aula en orden.		

		🤝 Acuerdos: El docente con la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? 🖼️ Se muestra imágenes de ejemplo y menciona: ¿Estará bien ir al parque a jugar otra cosa? ¿Podremos gritarnos o hacernos daño? 🔄 Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ❤️ Valor a tratar: Indicamos que podemos cuidar y curar con amor, como nos gustaría que nos traten a nosotros.		
	Aprender haciendo	Proceso: Ofrecemos una tarjeta en el aula que canjeará por una prenda del juego al salir (médico, enfermero, paciente), se indica también ser amables y pedir con palabras, como buenos amigos. Se invita a los niños a elegir libremente. Se dirige al patio en orden. Desarrollo libre: Los niños se organizan en sus roles y espacios, se proponen situaciones cotidianas del hospital.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a los niños en su actuar, comentando: Doctor, hable suavemente al paciente, ¿cómo podemos hacer que se sienta mejor?		
	Promover el pensamiento complejo	"Recordemos usar palabras que tranquilicen" Enfatizando el trato amable, la escucha atenta y el cuidado respetuoso.		
Cierre	Evaluación y Metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve. 👁️ Dinámica de relajación (globo corporal). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué sintieron al cuidar a otros? ¿Cómo trataron a sus amigos? ¿Cómo podemos cuidar a nuestros compañeros en el aula? ¿Qué hacemos cuando alguien se siente mal o triste?	• Plumones	5 min

Sesión Lúdica N° 03

I. DATOS GENERALES

a)	I. E	: N° 215 “Angostura”
b)	Nivel	: Inicial
c)	Edad y sección	: 4 años A – “Alegría”
d)	Practicante	: Ram Paolo Morochara Pilco
e)	Fecha	: Mar 21/10/2025
f)	Duración	: 45 minutos
g)	Espacio	: Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Nuestra tienda de los amigos

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos de Roles	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Gestión de la red interpersonal.
INDICADORES	Ítem 2: Escucha atentamente mostrando interés corporal cuando otros le hablan. Ítem 3: Comparte materiales, espacios y recursos comunes de forma voluntaria sin generar conflictos.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños practican interacciones sociales positivas, el uso de palabras corteses y el intercambio respetuoso a través del juego de roles comerciales.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Utiliza palabras amables como "por favor", "gracias" y "disculpa" con tono respetuoso al interactuar con sus compañeros durante el juego comercial, comparte materiales y recursos de forma voluntaria sin generar conflictos, y escucha atentamente las necesidades de otros mostrando interés cuando le hablan o solicitan algo.		
COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Participación activa en el juego de roles comerciales, utilizando expresiones amables, compartiendo materiales respetuosamente.	Ficha de observación
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.		
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de Orientación al Bien Común		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Generar interés y disposición para el aprendizaje (Motivación)	El docente invita a los niños a recordar los acuerdos para trabajar. Seguidamente, muestra a Dora la vendedora, que quiere enseñar a los niños a vender y trajo de regalo algunos productos. Se muestran los objetos sobre una mesa.	Ambientación de tienda (mesa, mostrador, estantes, sillas, letreros) • Canasta • Productos variados de juguete • Dinero didáctico • Siluetas de palabras y actitudes amables	10 min
	Partir de los saberes previos (Saberes previos)	Seguidamente, el docente pregunta: ¿Qué podemos hacer con estos productos? ¿Dónde los venden? ¿Cómo nos atienden en la tienda?		
	Partir de situaciones significativas	A continuación, Dora muestra un ejemplo (simulación de compra): Saluda al profesor amablemente, pregunta, el docente responde, compra el artículo, le da el dinero, revisa y agradece por la compra.  Al terminar el docente mostrando las siluetas de las palabras amables pregunta: ¿Qué palabras usamos para hablarnos? ¿estaremos gritándonos? ¿Qué le dio Dora al profesor? ¿Les gustaría jugar a la tiendita?		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	El docente pregunta: ¿Cómo podemos atender a nuestros amigos con amabilidad?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar a la tienda de la amabilidad en el patio. *Así mismo, se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego:  Reto (Aplausos de productos de abarrotería). Se pide la atención de los niños y se comenta las reglas y pasos:  Roles (con imágenes de ejemplos): Banco (profesor): Da dinero a los trabajadores y cobra el alquiler de tiendas cada mes. (opcional, se adaptará al nivel de los niños). Abarrotería: Fabrica artículos (papercrafts), vende artículos y paga al banco. Trabajadores: Trabaja y haciendo fichas graficando su oficio, para ganar 3 monedas, puede comprar productos o pedir préstamos del banco (Tiene 5 monedas al inicio). (Opcional) Cuando suene la campana, habrá pasado un mes, entonces: Los bancos cobran 5 monedas a las tiendas, si no tienen, pagarán con productos. Los trabajadores reciben 5 monedas de su trabajo. El banco puede prestar máximo 3 monedas por mes a 2 niños, pero con la condición de que se le descontará 4 monedas de su sueldo al próximo mes o podrá prestarse de un amigo. *Damos un ejemplo rápido.	Ambientación en el patio de la tienda de la amabilidad. • Productos diversos de juguete • Cajas como mostradores • Bolsas • Dinero didáctico • Canastas pequeñas	30 min

	Promover el trabajo cooperativo	➡ Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Cogemos una tarjeta al azar, intercambia si un amigo quiere. 2. Iremos en fila al patio y canjearemos las indumentarias. 3. El docente mueve a cada uno a su lugar para jugar. 4. Cuando suene la campana del mes, pasa un mes. 5. Cuando el reloj suene, el juego terminó, nos quitamos las prendas, nos pondremos en fila y regresaremos al aula en orden. 🤝 Acuerdos: 🖼️ El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Estará bien ir al parque a jugar otra cosa? ¿Podremos quitarnos las monedas? 🔄 Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ❤️ Valor a tratar: Indicamos que podemos hablar con amabilidad, usando las palabras amables al jugar.		
	Aprender haciendo	Proceso: Ofrecemos una tarjeta que canjearan por un rol al salir al patio. Se invita a los niños a elegir y salir al patio para jugar. Desarrollo libre: Los niños se organizan en sus roles y espacios, se acompañan a los niños durante el juego.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a los niños preguntando: ¿Cómo podemos saludar al cliente?, que palabras podemos usar?		
	Promover el pensamiento complejo			
Cierre	Evaluación y Metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve. 👁️ Dinámica de relajación (gato estirado). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué palabras bonitas usamos en la tienda? ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué aprendieron? ¿Qué palabras mágicas podemos usar siempre?	• Plumones	5 min

Sesión Lúdica N° 04

I. DATOS GENERALES

a)	I. E	: N° 215 “Angostura”
b)	Nivel	: Inicial
c)	Edad y sección	: 4 años A – “Alegria”
d)	Practicante	: Ram Paolo Morochara Pilco
e)	Fecha	: Mie 22/10/2025
f)	Duración	: 45 minutos
g)	Espacio	: Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Los superhéroes de la convivencia

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos de Roles	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Gestión de la red interpersonal.
INDICADORES	Ítem 4: Colabora activamente en actividades grupales con compañeros y adultos, aportando ideas y brindando ayuda. Ítem 5: Reconoce las emociones de otros, ofreciendo consuelo, compañía o ayuda cuando alguien lo necesita.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños internalizan valores de ayuda, justicia y cooperación a través del juego en roles de superhéroes al resolver misiones de convivencia escolar, conflictos y promover la paz.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Colabora en actividades grupales aportando ideas y brindando ayuda a sus compañeros en situaciones de convivencia, reconoce sus emociones, ofreciendo consuelo y resuelve conflictos dialogando durante las misiones de superhéroe, construyendo cooperativamente su traje mientras promueve el bienestar común del grupo.		
COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Participación en las misiones de superhéroes, resolviendo situaciones dialogando y ayudando.	Ficha de observación
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.		
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de Orientación al Bien Común		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Partir de los saberes previos (Saberes previos)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar, Seguidamente, muestra una capa de superhéroe incompleta y pregunta: ¿De quién es esta capa? ¿Qué le falta? ¿Qué hacen los superhéroes? ¿Cómo ayudan a las personas? ¿Pelean o golpean?	• Capa • 9 tarjetas de misión • Estaciones de misión preparadas • Materiales para cada estación • Logos y símbolos para cada columna.	10 min
	Generar interés y disposición para el aprendizaje (Motivación)	Seguidamente, el docente se pone la capa y se convierte en “super amigo” y pregunta: ¿Cómo podría conseguir las demás piezas? Muestra las tarjetas de misiones e indica: “Para conseguir ser un superhéroe completo necesitamos ayudar a otros”.		
	Partir de situaciones significativas	 Al terminar la escenificación, el docente muestra imágenes de problemáticas como un niño llorando, peleando por un juguete, entre otros. A la par pregunta: ¿Qué está pasando? ¿Cómo se sentirán los niños? ¿Qué podría hacer un superhéroe para ayudarlo? ¿Usara los golpes?		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	¿Cómo ayuda un superhéroe a los demás sin violencia? Indicamos: Los héroes nacen con amor en acciones pequeñas.		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar a ser superhéroes de la amistad y cumplir misiones ayudando para ser héroes de verdad. *Así mismo se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego:  Dinámica (Manos arri, aba, a un la, al o, manos cruza, boquita cerra). El docente pide la atención de los niños y comenta los roles, reglas y pasos:  Roles (con imágenes de ejemplos): superhéroes en entrenamiento (9 niños): Recorren el circuito ayudando a otras personas para construir su traje. Niños que necesitan ayuda (9 niños): Actúan presentando problemáticas que los superhéroes deben resolver.	• 9 sets completos de trajes de superhéroe (cada set con 9 piezas): - Antifaz - Capa - Insignia de pecho -Brazaletes - Corazones dorados (18) • 9 tarjetas de misión ilustradas • Materiales por estación	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	 Reglas (Con siluetas medianas): • Los superhéroes trabajan en parejas, un superhéroe con un amigo. • En tres columnas, cada fila presenta una situación problemática común en una tarjeta con un guion a actuar. En cada estación el compañero actúa la situación que le tocó.		

		• Los superhéroes ayudan usando palabras amables, sin violencia. • Cuando haya terminado puede pedir al amigo por un objeto con las palabras poderosas, él le dará el antifaz si siente que lo hizo bien, si no pregunta al profesor por ayuda. • Al completar todas las 3 misiones, se convierten en Superhéroes de la Convivencia. • Trabajamos en equipo, esperando nuestro turno y con respeto. ➡ Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Cogemos una tarjeta de superhéroe o persona a salvar. 2. Formamos una fila y vamos ordenadamente al patio. 3. Canjeamos nuestro traje, nos vestimos y vamos a los espacios. 4. Cuando suene la campana, nos congelamos y/o rotamos roles. 5. Cuando el reloj suene, el juego terminó, nos quitamos las prendas, formamos una fila y regresaremos al aula en orden. 🤝 Acuerdos: 🖼️ El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Estará bien gritarnos o enojarnos? ¿Podremos golpearnos o jugar a peleas? 🗣️ Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ❤️ Valor a tratar: Somos un equipo y buenos amigos.	• Base de superhéroes • Cartel visual con reglas • Campana	
	Aprender haciendo	Proceso: Ofrecemos una tarjeta que canjearan por un rol al salir, como super héroes o niños que necesitan ayuda. Se invita a los niños a elegir y salir al patio para jugar. Rondas: 1. Igualdad: El compañero actúa que repartió plumones: a un grupo le dio 5, a otro solo 2. Misión: Ayudar a repartir los materiales de forma equitativa. Hablar con su compañero sobre la importancia de compartir por igual. Pieza ganada: Capa		

		2. Aprender a compartir: El compañero actúa que tiene todos los juguetes y no quiere compartir con nadie. <i>Misión:</i> Convencer a su compañero usando palabras amables: "¿Podemos jugar juntos?" "Compartir nos hace felices". <i>Pieza ganada:</i> Antifaz 3. <i>Situación:</i> El compañero actúa está sentado solo, triste, sin jugar con nadie. <i>Misión:</i> Invitarlo a jugar, preguntarle cómo se siente, darle un abrazo o hacerle compañía. <i>Pieza ganada:</i> Insignia de pecho En caso de que sobre más tiempo: 4. <i>Situación:</i> El compañero actúa está molesto porque un amigo lo empujó. <i>Misión:</i> Darle calma, acompañarlo y ayudarlo a reflexionar. <i>Pieza ganada:</i> Corazón de oro 5. <i>Situación:</i> El compañero muestra un espacio desordenado con juguetes/materiales tirados. <i>Misión:</i> Ayudar a su compañero a ordenar los materiales juntos. <i>Pieza ganada:</i> Corazón de oro 6. <i>Situación:</i> El compañero actúa que está llorando porque perdió su juguete favorito. <i>Misión:</i> Consolarlo, ayudarlo a buscar el juguete, ofrecerle otro mientras tanto, hacerlo sentir mejor. <i>Pieza ganada:</i> Corazón de oro Desarrollo libre: Los niños se organizan en sus roles y espacios, trabajan amablemente para resolver cada misión, ayudando o conversando con el amigo. En el juego, se forman 3 filas, con 3 niños en cada uno (total: 9). Se forman 3 columnas de niños. Se indica que busquen un amigo a ayudar, eligen libremente su lugar, pueden salir de la fila si desean. Se acompaña a los niños durante sus intervenciones. Si resuelven o logran ayudar a un niño ganan una prenda. Si un niño tiene 3 prendas puede ganar corazones apoyando a un amigo. Al terminar de vestirse se cambian de roles y reinicia la ronda.		
--	--	---	--	--

	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y muestra situaciones para ayudar: A su vez, motiva a ayudar como buenos héroes con cariño y amabilidad. Si surgen conflictos se ofrece preguntas y dialogo de intervención para solucionarlo como buenos amigos.		
	Promover el pensamiento complejo			
Cierre	Evaluación y Metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve. 👁️ Dinámica de relajación (estatua viviente). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué misiones cumplieron como superhéroes? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo solucionamos los problemas? ¿Cómo pueden ser superhéroes en el aula?	• Plumones	5 min



Sesión Lúdica N° 05

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegria”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Jue 23/10/2025
 f) Duración : 55 minutos
 g) Espacio : Área de Psicomotricidad

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Construimos un castillo de la amistad

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos Cooperativos	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Gestión de la red interpersonal.
INDICADORES	Ítem 4: Colabora activamente en actividades grupales con compañeros y adultos, aportando ideas y brindando ayuda.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños desarrollan habilidades de cooperación y trabajo en equipo para lograr un objetivo común, fortaleciendo vínculos de compañerismo.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Colabora con sus compañeros en la construcción del castillo, aportando ideas y ayuda, cumpliendo acuerdos, coordinando acciones y teniendo disposición para ayudar y colaborar.			
COMPETENCIA/CAPACIDAD		DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.		Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos	Construcción cooperativa del castillo de la amistad colaborando en equipo, coordinación de acciones y apoyo mutuo.	Ficha de observación
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE		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.		
ENFOQUES TRANSVERSALES		Enfoque de búsqueda de la excelencia		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS/SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Inicio	Generar interés y disposición para el aprendizaje (Motivación)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar.  Seguidamente invita a un Rey anciano, que muestra un castillo en el que vivía, pero se destruyó. Él quiere mudarse al jardín y este pide la ayuda de todos los niños para armar un nuevo castillo. mencionando: “¿Me ayudan a construirlo?”	Área de psicomotricidad preparada ----- • Títere del Rey Anciano (con corona y capa) • Imágenes de castillos medievales • Sobre dorado con mensaje secreto	10 min
	Partir de los saberes previos (Saberes previos)	 Mostrando el castillo en el televisor, el docente pregunta a los niños: ¿Qué ven aquí? ¿Cómo crees que construyeron su castillo? ¿Una sola persona podría hacer todo esto?		
	Partir de situaciones significativas	El rey menciona: “Necesito que todos trabajen juntos, como un gran equipo, les daré un mensaje muy especial si lo logran”. Al terminar, el docente pregunta: ¿Podemos hacerlo? ¿Cómo? ¿Les gustaría hacerlo en equipo?		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	¿Qué haremos para trabajar en equipo?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar a construir el Castillo de la Amistad. *Así mismo, se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego:  Dinámica (Palmas x3, piesx3, rueda, el cangrejo no es un pez). Pide la atención de los niños y comenta, los roles, reglas y pasos:  Roles (Con siluetas medianas): El docente narra cada parte con imágenes y explica brevemente: Hay 4 partes en el castillo: Torres, murallas, puente, jardín.	• Set de construcción grande: - Bloques de espuma de diferentes tamaños - Bloques de madera - Cilindros y conos - Tablas o planchas - Cajas de cartón grandes • Siluetas de cada sección • Cartel de línea del tiempo • Bandas de colores con nombres (Torres,	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	 Reglas (Con siluetas medianas o dibujos): Armaremos un gran castillo entre todos, ayudándonos amablemente haciendo cada parte. Colaboramos con todos los amigos para armar cada parte. Si un niño termina puede ayudar con cuidado a otro. Cuando el castillo esté terminado, el rey anciano tomará una foto con todos los herederos, así que haz tu mejor construcción.  Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Cogemos una banda del rey para construir el castillo.		

		2. Vamos al sector de psicomotriz en orden y esperamos en fila. 3. Nos ubicamos en nuestros espacios y empezamos a jugar. 4. Cuando suene la campana, hacemos un aviso del tiempo o una fila para tomarnos una foto junto al castillo. 4. Cuando el reloj suene, el juego terminó, nos ponemos nuestros zapatos y formamos una fila para ir al aula. 🤝 Acuerdos: 🖼️ El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Podemos quitarnos las piezas? ¿Podemos destruir la construcción de otros amigos? 🔄 Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ❤️ Valor a tratar: Colaboramos en equipo como buenos amigos.	Murallas, Puente, Jardín) • Campana o timbre • Reloj visible (parlante bluetooth) • Título del castillo de la amistad	
	Aprender haciendo	Proceso: Ofrecemos una banda para hacer el castillo grupalmente. Se indican los pasos y formar una fila para ir en orden al aula de psicomotriz y jugar. Desarrollo libre: Los niños se organizan en sus espacios, juegan en equipo para armar cada parte del castillo.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta sobre cómo podrían ayudarse. A su vez, motiva a los niños a colaborar entre todos.		
	Promover el pensamiento complejo	Al terminar el castillo el rey convoca a todos los herederos y los invita a ver el castillo, animado pone el título del castillo y les muestra el mensaje real: Juntos, somos amigos y podemos hacer cosas increíbles.		
Cierre	Evaluación y Metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve. 👁️ Dinámica de relajación (soplo, lobo de los tres chanchitos). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué hicimos para hacer el castillo juntos? ¿Cómo nos sentimos trabajando entre todos? ¿Hubo dificultades al construir? ¿Cómo lo solucionamos? Se realiza una ficha de dibujo del castillo.	• Mensaje dorado del Rey • Plumones	15 min

Sesión Lúdica N° 06

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegria”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Vie 24/10/2025
 f) Duración : 45 minutos
 g) Espacio : Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Jugamos a rescatar huevos

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos Cooperativos	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Ajuste a la disciplina democrática
INDICADORES	Ítem 6: Cumple las normas del aula y juegos respetando turnos, secuencias y reglas establecidas. Ítem 8: Acepta y cumple los acuerdos grupales mostrando comprensión de su importancia.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños cooperan en equipos para transportar objetos a través de diferentes desafíos, practicando la colaboración, coordinación y trabajo en equipo.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Coordina acciones con sus compañeros para realizar la tarea compartida de transportar huevos sin que caigan, cumpliendo los acuerdos establecidos para jugar, regulando su comportamiento y esperando su turno pacientemente para participar cooperativamente.		
COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos	Participación activa en el juego cooperativo de rescate de huevos, respetando turnos y colaborando para lograr el objetivo común.	Ficha de observación
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.		
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de búsqueda de la excelencia		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Partir de los saberes previos (<i>saberes previos</i>)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar. Seguidamente, se muestra una tela larga y pregunta: ¿Qué podríamos hacer con esta tela? ¿Cómo podríamos usarla entre todos?	• Tela larga (4 metros) • Pelotas suaves con rostros y cabello con lana. • 2 brazaletes rojos	10 min
	Generar interés y disposición para el aprendizaje (<i>Motivación</i>)	 El docente propone y muestra el juego: Rescate de huevitos. Se coloca 2 pelotas (con rostros y cabello) sobre una tela y 2 voluntarios que estén levantando la mano en silencio para sostener cada extremo, les pide caminar sin que caigan las pelotas.		
	Partir de situaciones significativas	Luego de la demostración, el docente pregunta: ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué pasaría si trabajamos en equipos? A continuación, pregunta: ¿Les gustaría jugar?		
	Generar el conflicto cognitivo (<i>Problematización</i>)	¿Cómo podemos trabajar en equipo?		
	Propósito de la sesión (<i>Propósito</i>)	El docente invita a los niños a trabajar en equipos para jugar al rescate de huevitos. *Así mismo se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego:  Dinámica (Aplausos con uno a más dedos y viceversa). El docente pide la atención de los niños, comenta las reglas y pasos para jugar:  Reglas (Con siluetas medianas): Llevaremos los huevos desde la línea roja hasta los ula ulas. Llevamos las pelotas sobre las telas gigantes sin hacerlas caer. Si se cae una pelota, lo recogemos y continuamos. Repetimos hasta llevar todos los huevitos. Al terminar de jugar entre todos decimos: ¡A la bín, a la ban, a la bin, bon, ban. ¡Somos amigos, a ganar!	• 4 telas largas • 8 pelotas suaves • 4 pompones • 8 conos • Campana • Cartel visual • 4 tarjetas de misión • Música (celular) • 2 arcos o sillas para túnel	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	 Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Formamos grupos de 4 a 5 niños en filas. 2. Vamos en orden a la línea roja del patio. 3. Cuando suene la campana iniciamos el juego o pausamos. 4. Cuando suene el reloj el juego terminó, formamos una fila para retornar en orden al aula.  Acuerdos:  El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta:		

		Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Iremos a jugar al parque? ¿Qué podemos hacer si nos sentimos enojados?  Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ♥ Valor a tratar: Todos somos amigos y nos tratamos con paciencia.		
	Aprender haciendo	Proceso: Mostramos y seguimos los pasos, armando los grupos, y siguiendo la línea del juego. Desarrollo libre: El docente ayuda a los niños a organizarse en grupos, en los cuales cada niño sostiene un extremo de la tela. Colocan tres huevos sobre la tela y coordinan comunicándose para caminar juntos hasta el nido sin que se caigan los huevos.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a los niños a ayudarse y colaborar mutuamente realizando preguntas como: ¿Cómo pueden ayudarse? ¿Qué pueden decirse para cooperar juntos? Así mismo se refuerza positivamente con palabras de ánimo.		
	Promover el pensamiento complejo			
Cierre	Evaluación y metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve.  Dinámica de relajación (tensar y soltar hombros y manos). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué jugamos hoy? ¿Cómo jugamos? ¿Cómo nos ayudamos en equipo? ¿Qué aprendimos? Indicamos que podemos ayudarnos y trabajar juntos en el aula.	• Plumones	5 min

Sesión Lúdica N° 07

I. DATOS GENERALES

a)	I. E	: N° 215 “Angostura”
b)	Nivel	: Inicial
c)	Edad y sección	: 4 años A – “Alegría”
d)	Practicante	: Ram Paolo Morochara Pilco
e)	Fecha	: Mar 28/10/2025
f)	Duración	: 45 minutos
g)	Espacio	: Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Jugamos a salvar los globos

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos Cooperativos	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Ajuste a la disciplina democrática
INDICADORES	Ítem 6: Cumple las normas del aula y juegos respetando turnos, secuencias y reglas establecidas. Ítem 8: Acepta y cumple los acuerdos grupales mostrando comprensión de su importancia.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños cooperan en equipos para mantener globos en el aire a través de diferentes desafíos, practicando la colaboración, coordinación motriz y trabajo en equipo.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Colabora activamente con sus compañeros para mantener los globos en el aire coordinando acciones y cumpliendo las reglas de juego, mostrando disposición para cooperar.			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO	
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.	Participación activa en el juego cooperativo de salvar globos, respetando turnos y colaborando para lograr el objetivo común.	Ficha de observación	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.			
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de búsqueda de la excelencia			

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Partir de los saberes previos (saberes previos)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar. Seguidamente, muestra un globo inflado y pregunta: ¿Qué pasa si suelto el globo? ¿Cómo hacemos que no toque el suelo?	• Cartel de 4 niveles • Cinta roja para círculo en piso • 8 globos inflados de colores • 2 brazaletes azules	10 min
	Generar interés y disposición para el aprendizaje (Motivación)	🎮 El docente propone el juego: Jugamos a salvar los globos. Pide la participación de 2 niños que estén en silencio levantando la mano para que la mantengan en el aire. Les pide caminar de un extremo a otro del salón mientras lo hacen.		
	Partir de situaciones significativas	Luego de la demostración, el docente pregunta: ¿Fue fácil mantenerlo en el aire? ¿Qué hicieron para cooperar? ¿Solo un niño levantó el globo? A continuación, pregunta: ¿Les gustaría jugar?		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	¿Qué podemos hacer para que todos participemos?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar entre todos para salvar los globos. Así mismo se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego: 👁️ Dinámica (Palmas x3, piesx3, rueda, el cangrejo no es un pez). Se pide la atención de los niños y se comenta las reglas y pasos para jugar: 📄 Reglas (Con siluetas medianas): Haremos variaciones del juego, con los codos, con la cabeza, etc. Llevamos los globos en grupos, desde la línea roja a una cesta. Levantamos los globos con las manos, sin que caigan. Si toca el suelo, solo tienes 3 segundos para levantarla o pierdes. Al terminar de jugar entre todos decimos: ¡A la bín, a la ban, a la bin, bon, ban. ¡Somos amigos, a ganar!	• 8 globos • Campana • Cartel visual • Cronómetro visible • Música (celular) • Cinta roja para marcar círculo prohibido	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	➡ Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Formamos una fila en orden. 2. Vamos en orden, en grupos de dos, en la línea roja en el patio. 3. Cuando suene la campana iniciamos el juego. 4. Cuando suene el reloj, alto, cambiaremos de juego. 5. Retornamos en orden al aula.		

		👊 Acuerdos: 🖼️ El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Podemos jugar a otro juego cuando hacemos otra actividad? ¿Qué podemos hacer si queremos el mismo objeto? 🗣️ Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ❤️ Valor a tratar: Todos podemos compartir.		
	Aprender haciendo	Proceso: Mostramos y seguimos los pasos de la línea de tiempo en orden y calmadamente. Desarrollo libre: Los niños se organizan en sus espacios y juegan en equipos. Se mueven libremente por el patio hasta la línea de meta coordinando sus movimientos, comunicándose con frases como: ayúdame por favor, gracias, otras formas de ayuda y cooperación. Juegos: (2 jugadores) jugamos a llevar los globos con las manos, jugando haciendo pases como en el voley. (2 jugadores) llevan los globos, mirándose frente a frente, con la cabeza, sin dejarla caer. (4 jugadores) Agarrados de las manos, en círculo sin moverse y sin soltarse, buscando no dejar caer los globos. (9 jugadores) Voley de globos de agua, en equipos cogen una manta, separados, se coloca un globo y se pide lanzarlo a la otra manta sin que caiga, si hacen 3 saltos ganan todos. (Todos) Tren de globos, en columna en un trencito, se pone un globo entre cada amigo, el objetivo es caminar lento al ritmo de una canción de coordinación y no dejar caer los globos. (Todos o mitad) En ronda con globos entre cada niño, sin dejar caer los globos, se les pide que lo sostengan sin hacerlo caer, se dan consignas de movimientos para probar la coordinación entre todos los niños.		

	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a ayudarse y jugar en equipo.		
	Promover el pensamiento complejo	Durante el juego se acompaña a los niños comunicándose amablemente, y fomentando actitudes y retroalimentándolas positivamente, así mismo, se cambia de juego al tocar la campana.		
Cierre	Evaluación y metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve. 👁️ Dinámica de relajación (Globo humano). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué jugamos hoy? ¿Cómo jugamos? ¿Cómo nos ayudamos? ¿Qué aprendimos? El docente indica que pueden trabajar en equipos en el aula.	• Plumones	5 min



Sesión Lúdica N° 08

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegria”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Mie 29/10/2025
 f) Duración : 45 minutos
 g) Espacio : Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Jugamos el piso es lava

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos Cooperativos	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Ajuste a la disciplina democrática
INDICADORES	Ítem 8: Acepta y cumple los acuerdos grupales mostrando comprensión de su importancia. Ítem 10: Regula su comportamiento y espera su turno pacientemente para participar.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños cooperan en equipos pequeños para cruzar un "río de lava" usando cartones, practicando la colaboración, resolución de problemas y ayuda mutua.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Colabora activamente con sus compañeros para crear un camino con cartones coordinando acciones, cumpliendo las reglas de juego, regulando su comportamiento y esperando su turno.			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO	
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.	Participación activa en el juego cooperativo del río de lava, cruzando en equipo mediante cartones, coordinando acciones para llegar a la meta en equipo.	Ficha de observación	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.			
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de búsqueda de la excelencia			

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Partir de los saberes previos (saberes previos)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar. Seguidamente, se muestra cartones de colores y se indica: ¿Cómo podríamos jugar con estos cartones? ¿Para que servirían en un juego?	• 3 telas celestes (2-3 metros cada una) • 60-70 cartones de colores livianos (30x40 cm aprox) • 3 objetos de "tesoro" (muñecos o cajas decoradas)	10 min
	Generar interés y disposición para el aprendizaje (Motivación)	🎮 El docente propone y muestra el juego: El piso es lava. Pide la participación de 2 niños en silencio levantando la mano. Les pide caminar de un extremo a otro del salón pisando solo los pedazos de cartón. Con cuidado porque todo el piso es lava, y debemos de llegar todos a salvo.		
	Partir de situaciones significativas	Terminada la demostración, el docente pregunta: ¿Qué hicieron para llegar sin que nadie se caiga? ¿Pudieron ayudarse entre ellos? ¿Jugaron en equipo?		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	¿Qué hicieron para jugar en equipo? A continuación, anima a los niños a jugar: ¿Les gustaría jugar?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar en equipos al río es lava. Así mismo se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego: 👁️ Dinámica (Manos arri, aba, a un la, al o, manos cruza, boquita cerra). Pide la atención de los niños, menciona las reglas y pasos jugar: 📄 Reglas (Con siluetas medianas): Iniciamos formando 3 columnas (6 niños) en cada línea roja. Cruzamos el río usando los cartones. Si te caes un amigo te ayudará a subir. Trabajamos en equipo para llegar al otro lado.	• Telas celestes (3) • 60-70 cartones de colores • Cinta para delimitar 3 carriles • Campana • Cartel visual con pasos • 2 brazaletes azules • 3 muñecos/objetos de tesoro	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	➡ Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Formamos una fila en orden para salir. 2. Vamos en 3 filas al patio. 3. Cuando suena la campana iniciamos el juego. 4. Cuando suene el reloj el juego termino, formamos una fila. 5. Retornamos en orden al aula. 🤝 Acuerdos: 📄 El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Empujaremos a los amigos al río? ¿Qué podemos hacer si nos sentimos enojados?		

		 Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i>  Valor a tratar: Nos ayudamos como buenos amigos.		
	Aprender haciendo	Proceso: Mostramos y seguimos los pasos, de acuerdo a la línea del juego. Desarrollo libre: Los niños se organizan en sus grupos, juegan en equipos de seis personas para hacer un camino con cartones sobre el piso de lava. Se mueven libremente por el patio hasta la línea de meta coordinando sus movimientos, comunicándose con frases como: Ayúdame, pásame un cartón por favor, y otras formas de ayuda y cooperación.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a ayudarse y jugar en equipo, pidiendo cuidar los materiales, reciclar los cartones, comunicarse para pedir ayuda, y reforzando a los niños cada vez que hagan acciones cooperativas positivamente, fomentando la tranquilidad y el juego cooperativo.		
	Promover el pensamiento complejo			
Cierre	Evaluación y metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve.  Dinámica de relajación (Equilibrio en dos pies con respiración). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué jugamos hoy? ¿Cómo jugamos? ¿Cómo nos ayudamos? ¿Qué aprendimos? Indicamos que podemos ayudarnos y trabajar juntos en el aula.	 Plumones	5 min

Sesión Lúdica N° 09

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegria”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Jue 30/10/2025
 f) Duración : 45 minutos
 g) Espacio : Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Jugamos el oso hormiguero

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos Cooperativos	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Ajuste a la disciplina democrática
INDICADORES	Ítem 8: Acepta y cumple los acuerdos grupales mostrando comprensión de su importancia. Ítem 10: Regula su comportamiento y espera su turno pacientemente para participar.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños practican la colaboración y rescate cooperativo mediante un juego de persecución con roles rotativos.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Colabora activamente con sus compañeros para rescatar a quienes fueron capturados, coordinando acciones, cumpliendo las reglas de juego, regulando su comportamiento y esperando su turno.			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO	
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Participación activa en el juego cooperativo del oso hormiguero, rescatando amigos, demostrando cuidado coordinación y ayuda mutua.	Ficha de observación	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.			
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de Orientación al Bien Común			

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Partir de los saberes previos (saberes previos)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar. Seguidamente, muestra la imagen de un oso hormiguero y pregunta: ¿Conoces a este animal? ¿Qué come? ¿Cómo atrapa a las hormigas?	• Telas celestes • Campana • Cartel visual con pasos • 18 brazaletes rojos	10 min
	Generar interés y disposición para el aprendizaje (Motivación)	Muestra una colchoneta amarrada y pregunta: ¿Para qué sirve? ¿Cómo se usa? El docente hace una demostración con un muñeco y pide a dos niños u ello carguen con cuidado.		
	Partir de situaciones significativas	🎮 El docente propone y muestra el juego: El oso hormiguero Pide la participación de 3 niños que estén en silencio levantando la mano y se simula el juego. Se les indica que cuando toque a otros niños con la trompa caerá como una hormiguita y dos amigos le cargaran con una camilla.		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	A continuación, pregunta: ¿Como podemos jugar para no lastimarnos al correr o jugar? Así mismo, anima a los niños a jugar: ¿Les gustaría jugar?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar al oso hormiguero. *Así mismo, se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego: 👁️ Dinámica (Palmas x3, piesx3, rueda, el cangrejo no es un pez). Se pide la atención de los niños y se comenta las reglas y pasos para jugar: 🖼️ Reglas (Con siluetas medianas): Iniciamos formando un círculo grande con el oso al centro. Escapamos del oso, si nos toca caemos como hormiga muerta. Otras dos hormigas traen la camilla, y la hormiga entra a la camilla. Lo llevamos al círculo y vuelve a jugar.	• 1 camilla ligera con colchoneta • 8-10 colchonetas distribuidas en patio • 1 colchoneta grande (hospital) • 3 pompones de colores • Campana • Cartel visual • 2 brazaletes rojos • Cinta para marcar hospital	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	➡️ Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Formamos una fila en orden. 2. Vamos al círculo rojo en el patio. 3. Cuando suena la campana iniciamos el juego o pisamos. 4. Cuando suene el reloj el juego termino, formamos una fila.		

		5. Retornamos en orden al aula. 👉 Acuerdos: 🖼️ El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Iremos a correr hasta el parque? ¿Qué podemos hacer si nos sentimos enojados? 🔄 Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ❤️ Valor a tratar: Nos cuidamos con cariño y paciencia.		
	Aprender haciendo	Proceso: Mostramos y seguimos los pasos, de acuerdo a la línea del juego. Desarrollo libre: Durante el juego, un oso hormiguero, desde el centro comienza a buscar tocar a una hormiga, cuando alguien toque su trompa, se sentará de pompas y será llevado en camilla por otras dos hormigas, que la llevarán hasta el hospital, al entrar, la hormiga se sana y vuelve a jugar. Se turna el rol del oso con una campana.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a ayudarse y jugar en equipo. Para ello hace preguntas como:		
	Promover el pensamiento complejo	¿Quién va a rescatar a esa hormiga? ¿Cómo pueden cargar la camilla sin que se caiga? ¿Cómo se sienten siendo rescatados? ¿Qué hacemos si muchos quieren rescatar?		
Cierre	Evaluación y metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve. 👁️ Dinámica de relajación (rotación una pierna, ambos pies). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué jugamos hoy? ¿Cómo jugamos? ¿Cómo nos ayudamos? ¿Qué aprendimos? Indicamos que también podemos ayudarnos siempre en el aula.	• Plumones	5 min

Sesión Lúdica N° 10

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegria”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Vie 31/10/2025
 f) Duración : 45 minutos
 g) Espacio : Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Llevamos agua a los bomberos

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos Cooperativos	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Ajuste a la disciplina democrática
INDICADORES	Ítem 3: Comparte materiales, espacios y recursos comunes de forma voluntaria con diferentes personas sin generar conflictos. Ítem 7: Participa en la elaboración de reglas o acuerdos grupales de las actividades del aula expresando sus ideas y escuchando a otros.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños cooperan y coordinan acciones en equipos para transportar agua simulando apagar un incendio, compartiendo materiales, respetando acuerdos y trabajando de forma colaborativa		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Coopera transportando agua con su equipo, estableciendo acuerdos para compartir materiales sin generar conflictos y coordinando acciones con sus compañeros realizando su parte en la tarea compartida para apagar el incendio.		
COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Transporta agua cooperativamente con sus compañeros, estableciendo acuerdos y coordinando acciones en equipo para cumplir un objetivo común.	Ficha de observación
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.		
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de Orientación al Bien Común		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Partir de situaciones significativas	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar. Seguidamente, muestra una sirena y el sonido de un camión de bomberos. Seguidamente muestra un incendio y pregunta: ¿Qué ves en la pizarra? ¿Quiénes nos ayudan cuando hay incendios?	• Sirena de juguete o audio de bomberos • Imagen grande de incendio • Imagen de bomberos • Vasos descartables pequeños • 3 baldes grandes • 3 recipientes vacíos • Agua • Conos o marcadores • Siluetas grandes de llamas	10 min
	Generar interés y disposición para el aprendizaje (Motivación)	 Muestra un video corto sobre bomberos apagando un incendio y pregunta: ¿Cómo apagan el fuego? ¿Qué usan para apagarlo?		
	Partir de los saberes previos (Saberes previos)	 El docente propone y muestra el juego: Los bomberos. Pide la participación de 3 niños que estén en silencio levantando la mano y se simula el juego. Se les indica que, en filas, los niños llevarán agua en vasos desde un extremo a otro, pero sin moverse, pasándose el agua de vaso en vaso sin derramarlo al piso. Cuando llenen el envase, ganarán. El juego es el profesor, si el juego llega antes que el agua, el aula de bomberos pierde.		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	A continuación, pregunta: ¿Como podemos jugar para no lastimarnos o ensuciarnos? Así mismo, anima a los niños a jugar: ¿Les gustaría jugar?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar en equipo al aula de bomberos. *Así mismo, se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego:  Dinámica (Toca tu nariz, tus pies y abraza a un amigo). Se pide la atención de los niños y se comenta las reglas y pasos para jugar:  Reglas (Con siluetas medianas): Iniciamos formando 3 columnas (6 niños) en una cinta roja. Abrimos las piernas y sin mover los pies. El primer niño de cada fila coge agua en un vaso y la pasa por debajo de las piernas al amigo de atrás. Repetimos, hasta que el ultimo niño lleve el agua al “tanque”. Si el fuego llega antes al edificio, todos los bomberos pierden.	• Vasos pequeños (6 por equipo) • 3 baldes con agua • 3 recipientes vacíos con siluetas de llamas • Conos para marcar distancia • Toallas pequeñas • Cartel de reglas • Cartel de pasos	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	 Acuerdos:  El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Iremos a jugar al parque?		

		¿Qué podemos hacer si nos sentimos enojados? Se organizan acuerdos con las propuestas y votos de los niños por mayoría.  Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ♥ Valor a tratar: Nos cuidamos con cariño y paciencia.  Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Formamos una fila en orden para salir. 2. Nos movemos en 3 filas sobre las cintas rojas. 3. Cuando suena la campana iniciamos el juego. 4. Cuando suene el reloj el juego termino, formamos una fila. 5. Retornamos en orden al aula.		
	Aprender haciendo	Proceso: Mostramos y seguimos los pasos, de acuerdo a la línea del juego. Desarrollo libre: En tres filas, con las piernas abiertas, y sin mover la posición en la cual están cada uno, cogen un vaso, se les indica que trabajarán en conjunto (sin competir). Durante el juego, el primer niño de cada fila coge agua en el vaso del recipiente que tendrá en frente el cual ya tendrá agua previamente. Cada niño pasará el agua de un vaso a otro, sucesivamente hasta llegar al último, sin moverse, pasando el agua por debajo de sus piernas. El último niño llevará el agua hasta un recipiente (solo hay un recipiente). A la par, se mostrará una silueta de llama que se acerca cada cierto tiempo, el cual, si llega a la silueta de la casa, significa que perdieron. Es una carrera cooperativa contrarreloj.		
	Aprender del error (error constructivo) Promover el pensamiento complejo	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a ayudarse y jugar en equipo. Para ello hace preguntas como: ¿Cómo podemos pasar el agua al amigo? ¿Qué podemos decir si nos equivocamos? ¿Qué puedes hacer para cooperar?		
Cierre	Evaluación y metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve. 👁️ Dinámica de relajación (inhalación profunda y apagar un incendio con sus pulmones). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué jugamos hoy? ¿Cómo nos ayudamos? ¿Qué aprendimos? Indicamos que también podemos cooperar entre todos en el aula.	• P pulmones	5 min

Sesión Lúdica N° 11

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegria”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Mar 04/11/2025
 f) Duración : 45 minutos
 g) Espacio : Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Jugamos a rondas de amistad

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos Tradicionales	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Ajuste social entre iguales
INDICADORES	Ítem 11: Se relaciona con sus compañeros de manera amable y empática. Ítem 15: Incluye a todos los compañeros en el juego sin discriminarlos por diferencias físicas, culturales o de habilidades.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños fortalecen la unión grupal y practican la inclusión a través de rondas tradicionales adaptadas que promueven la participación de todos.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Se relaciona con sus compañeros de manera amable y empática participando en juegos tradicionales, incluyendo a todos en el juego y promoviendo la participación de todos en las actividades culturales del grupo.		
COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Participación activa en tres rondas tradicionales, demostrando inclusión, respeto por las reglas y actitudes de amistad.	Ficha de observación
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.		
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque intercultural		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Partir de los saberes previos (saberes previos)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar. A continuación, muestra una máscara de lobo y pregunta: ¿Cómo podríamos jugar con esto? ¿Conocen algún juego del lobo? ¿Qué otro juego conoces?	• Máscara de lobo colorida • Máscara de gato • Máscara de ratón • Televisor o proyector • Video corto de rondas tradicionales • Círculo marcado en el patio (con cinta o tiza)	10 min
	Generar interés y disposición para el aprendizaje (Motivación)	🎮 El docente propone y muestra el juego: Rondas de los amigos. Para ello, muestra un video de pocos minutos de demostración en el televisor. Se explica el nombre y como juegan las rondas, explicando que son juegos antiguos que los adultos mayores conocen y ahora podremos jugar nosotros.		
	Partir de situaciones significativas	Al terminar el video, pregunta: ¿Cómo jugaban los niños? ¿Todos jugaban juntos?		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	Seguidamente menciona: ¿Qué podemos hacer para jugar como en los videos que vimos?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar a las rondas tradicionales. *Así mismo, se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego: 👁️ Dinámica (el cangrejo). Indicamos que para los juegos formaremos un círculo en el patio. 🤝 Acuerdos: 👤 El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Iremos al parque a jugar? ¿A dónde iremos? 🔄 Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ❤️ Valor a tratar: Nos ayudamos como buenos amigos. 👤 Reglas (Con siluetas medianas): Se indica el uso de la campana. ➡️ Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Formamos una fila en orden para salir. 2. Vamos al círculo del patio.	• Imágenes de acuerdos • Cartel de frases permanentes • Círculo marcado en el patio • Cartel visual con reglas • Cartel de línea del tiempo • Campana o timbre • Reloj visible • Máscaras: - 2 máscaras de lobo - 18 orejas de oveja (opcional) - 2 máscaras de gato - 2 máscaras de	30 min

		3. Cuando suena la campana iniciamos el juego. 4. Cuando suene el reloj el juego termino, formamos una fila. 5. Retornamos en orden al aula.	ratón • Círculo grande marcado en el patio (con cinta adhesiva o tiza) • Campana o timbre (para cambiar de juego) • Cartel visual de cada ronda con letra de canción • Música de fondo suave (opcional) • Conos para delimitar el área de juego	
	Promover el trabajo cooperativo	Desarrollo libre:  Primer juego: Juguemos en el bosque Formamos una ronda en orden agarrándonos de las manos. Entrega una máscara de lobo y máscaras de oveja a los demás niños (opcional). Indicamos el rol del lobo y que él abraza a los amigos. Cantamos la canción y comenzamos el juego.		
	Aprender haciendo	 Segundo juego: Ronda de San Miguel Formamos una ronda en orden agarrándonos de las manos. Indicamos el propósito del juego. Cantamos la canción y comenzamos el juego.  Tercer juego: El gato y el ratón Formamos una ronda en orden agarrándonos de las manos. Entregamos una máscara de gato y de ratón. Indicamos el propósito del juego. Cantamos la canción y comenzamos el juego.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a a los niños en la realización de rondas, cantando con los niños y orientando las actividades mediante pausas con preguntas como: ¿El lobo está siendo amable? ¿Qué movimientos podemos hacer? Así mismo refuerza positivamente los logros y actitudes favorables o amistosos de los niños durante los tres juegos.		
	Promover el pensamiento complejo			
Cierre	Evaluación y metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve.  Dinámica de relajación (si tú tienes muchas ganas de, canción). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué les gustó jugar más? ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Hubo algún problema? ¿Qué aprendimos hoy?	• Plumones	5 min

Sesión Lúdica N° 12

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegria”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Mie 05/11/2025
 f) Duración : 45 minutos
 g) Espacio : Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Jugamos a San Miguel

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos Tradicionales	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Ajuste social entre iguales
INDICADORES	Ítem 12: Resuelve conflictos con sus compañeros dialogando, o solicita ayuda de adultos si es necesario. Ítem 14: Muestra gestos de amistad hacia sus compañeros (comparte, abraza, defiende y reconoce logros de otros).		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños fortalecen la cooperación y lazos de amistad a través del juego tradicional San Miguel, practicando la unión grupal, la coordinación y apoyo mutuo para evitar ser separados.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Coopera coordinando acciones con sus compañeros y compartiendo espacios sin conflictos durante el juego tradicional y muestra gestos de amistad abrazándose y ayudándose mutuamente para mantenerse unidos mientras participan en el juego de San Miguel.			
COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO	
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Muestra, en las actividades que realiza, comportamiento s de acuerdo con las normas de convivencia asumidos	Participación activa en el juego tradicional de San Miguel, demostrando cooperación, compartiendo y mostrando gestos de amistad y apoyo mutuo.	Ficha de observación	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.			
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque intercultural			

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Partir de los saberes previos (saberes previos)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar. A continuación, muestra una vara de pastor y una máscara de lobo, y pregunta: ¿Conoces algún juego con estos objetivos? ¿Quién usa un cetro? ¿A que animales puede cuidar el pastor?	• Máscara de lobo • Cayado de pastor (palo decorado) • Pelota mediana • 16-18 orejas de oveja • Televisor o proyector • Video corto del juego San Miguel	10 min
	Generar interés y disposición para el aprendizaje (Motivación)	🎮 El docente propone y muestra el juego: San Miguel. Para ello, muestra un video de pocos minutos de demostración en el televisor del juego. Se explica como juega, además se indica que es otro juego de los adultos mayores que ahora podremos jugar.		
	Partir de situaciones significativas	Al terminar el video, pregunta: ¿Cómo jugaban los niños? ¿Todos jugaban juntos? ¿Trabajan juntos o separados? *Se hace una dramatización.		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	Seguidamente menciona: ¿Qué podemos hacer para jugar como en los videos que vimos?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar juntos al juego tradicional de San Miguel. *Así mismo, se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego: 👁️ Dinámica (Movimiento de ovejas, al ritmo de palmadas). Indicamos que para los juegos formaremos un círculo en el patio. 🤝 Acuerdos: 📄 El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Iremos al parque a jugar? ¿A dónde iremos? 🔄 Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ❤️ Valor a tratar: Nos ayudamos como buenos amigos. 📄 Reglas (Con siluetas medianas): Las ovejas se sientan en el piso formando un trenecito. Nos abrazamos agarrándonos fuerte a la altura de la cintura.	• Imágenes de acuerdos • Cartel de frases permanentes • Cartel visual con reglas • Cartel de línea del tiempo • Campana o timbre • Reloj visible • 1 máscara de lobo • 1 cayado de pastor • 1 pelota mediana (fácil de lanzar) • Música suave de fondo	30 min

		El pastor cuida a las ovejas, cuando no está el lobo puede atacar. Cuando el lobo lanza la pelota, el pastor la persigue, las ovejas no dejan que nadie se las lleve. Si logra llevarse una oveja, se vuelve en lobo y ayudara al lobo inicial. ➡ Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Formamos una fila en orden para salir al patio. 2. Formamos un tren de ovejitas, y dos voluntarios para el pastor y lobo. 3. Cuando suena la campana iniciamos el juego. 4. Cuando suene el reloj el juego termino, formamos una fila. 5. Retornamos en orden al aula.		
	Promover el trabajo cooperativo	Desarrollo libre:		
	Aprender haciendo	El docente organiza el espacio explicando los roles, se forma una fila de ovejas y se pide la ayuda de 2 niños voluntarios. El pastor cuida a las ovejas, cerca de ellas el lobo no puede atacar. El lobo lanza la pelota lejos indicando frases como: “Pastor tu mamá quiere que cocines el almuerzo, ve” y tira la pelota lejos de la ubicación de las ovejas. Mientras el pastor busca la pelota, el lobo puede intentar robar a las ovejas, jalándoles las piernas o de las manos. Si una oveja es atrapada, se vuelve en lobo y lo ayuda a robar más ovejas. Se repiten las rondas hasta que todas las ovejas hayan sido atrapadas.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a los niños en la realización del juego, motivándolos a ayudarse, a permanecer juntos y ser amables cuidándose entre sí del malvado lobo.		
	Promover el pensamiento complejo	Al terminar cada ronda pide nuevos voluntarios, además si surgen conflictos los orienta a ser amables y solucionarlos con preguntas como: ¿Cómo podemos cuidarnos y ser amables? ¿Qué podemos hacer si nos molestamos? ¿Cómo nos cuidaremos? Así mismo refuerza positivamente los logros y actitudes favorables o amistosos de los niños durante los tres juegos.		
Cierre	Evaluación y metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve. 👁️ Dinámica de relajación (Respiración y exhalación profunda en cuadrupedia). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué jugamos hoy? ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Hubo algún problema? ¿Qué aprendimos hoy?	• Plumones	5 min

Sesión Lúdica N° 13

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegría”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Jue 06/11/2025
 f) Duración : 45 minutos
 g) Espacio : Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Los juegos de nuestros abuelos

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos Tradicionales	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Ajuste social entre iguales
INDICADORES	Ítem 11: Se relaciona con sus compañeros de manera amable y empática. Ítem 13: Realiza su parte cooperando en tareas compartidas.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños valoran la tradición cultural y practican juegos ancestrales que fomentan el respeto, la paciencia y la cooperación intergeneracional.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Se relaciona con sus compañeros de manera amable y empática participando en juegos tradicionales, incluyendo a todos en el juego y promoviendo la participación de todos en las actividades culturales del grupo.			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO	
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.	Participación activa en cuatro estaciones de juegos tradicionales (taps, yajes, chapas, michi), demostrando respeto por turnos, compartir materiales y valoración cultural.	Ficha de observación	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.			
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque intercultural			

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Generar interés y disposición para el aprendizaje (motivación)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar.  A continuación, en asamblea, les pide cerrar los ojos y al abrirlos se muestra de una máquina del tiempo, y pregunta: ¿Qué crees que hay en la bolsa? *Se explica el origen real de la bolsa.	- Fotos grandes de abuelos jugando - Fotos de niños antiguos con taps, yajes, chapas "Reloj del tiempo" - Muestra: - Taps - yajes (piedras o semillas) - Chapas - Tizas	10 min
	Partir de los saberes previos (Saberes previos)	 A continuación, se muestran los juegos (de un antiguo adulto mayor) con los diferentes juegos a explorar en grupo el día de hoy. Se explora cada objeto con la ayuda de los niños y pregunta: ¿Para qué sirve? ¿Cómo se usa? ¿Lo viste antes?		
	Partir de situaciones significativas	El docente pregunta: ¿Por qué los abuelos jugaban con estos materiales?		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	¿Cómo podemos jugar compartiendo los juguetes?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar a los juegos de nuestros abuelitos. *Así mismo, se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego:  Dinámica (chocolate). El docente organiza 4 estaciones de juego levantando la mano. Los juegos a presentar son: taps, yajes, chapas y tres en raya.  Acuerdos:  El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Iremos al parque a jugar? ¿Podremos golpearnos o tirar las cosas?  Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i>  Valor a tratar: Compartimos los juguetes.	- Imágenes de acuerdos - TAPS: - 20 a 30 taps decorados - Tapete o área delimitada - Cartel con reglas ilustradas - YAJES: - 50 yajes (piedras/semillas) - Recipiente para guardarlos - Tapete - Cartel con reglas - CHAPAS: - 20 chapas pintadas - Circuito	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	 Reglas (Con siluetas medianas): Se indica el uso de la campana: Para escuchar o pausar el juego, cuando suene cruzamos las manos en la espalda y escuchamos.  Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Formamos una fila en orden para salir.		

		2. Vamos a nuestros grupos en el patio. 3. Cuando suena la campana iniciamos el juego o pausamos. 4. Cuando suene el reloj el juego termino, formamos una fila. 5. Retornamos en orden al aula.	marcado en piso - Cinta adhesiva de colores - Cartel con reglas		
	Aprender haciendo	Desarrollo libre: Se organiza a los niños en sus estaciones de juego, yendo en trenes, con los materiales ya preparados en espacios diferentes del patio anteriormente.  Taps: En grupos de a dos personas: Repartimos 3 taps a cada jugador. Hacer yan quen po para iniciar y poner tap en el piso. Voltear los taps. Si volteamos ganamos un tap del amigo. Al terminar regresar taps y volver a ver quién gana.  Yajés: En grupos de a dos personas: Repartimos 5 yajes a cada jugador. Hacer yan-ken-po para los turnos y poner un yaje en el piso. Levantar un yaje con una sola mano sin soltar las que se agarraron.  Chapas: De a dos, hacemos un camino, tratamos de empujar la chapa por el circuito tincando con los dedos. Jugamos por turnos, quien llega primero gana.  Michi (tres en raya): De a dos, sacamos micas con hojas blancas, y plumones. Jugamos por turnos, quien haga tres figuras en una sola línea gana.	• MACHI: - 4 tableros de tres en raya - Hojas blancas con micas (opcional) - Plumones borrables - Cartel con reglas • Campana • Cronómetro		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a los niños a jugar en equipo. Durante el juego los motiva a dialogar amablemente, compartiendo materiales sin conflictos y seguir las reglas de cada juego en cada ambiente preparado.			
	Promover el pensamiento complejo				
Cierre	Evaluación y metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve.  Dinámica de relajación (Imitar al conejo). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué jugamos hoy? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Hubo algún problema? ¿Cómo solucionamos los problemas?	• Plumones	5 min	

Sesión Lúdica N° 14

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegría”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Vie 07/11/2025
 f) Duración : 45 minutos
 g) Espacio : Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

El dominó amistoso

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos de Mesa	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Ajuste social entre iguales
INDICADORES	Ítem 11: Se relaciona con sus compañeros de manera amable y empática. Ítem 12: Resuelve conflictos dialogando o solicita ayuda de adultos si es necesario.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños desarrollan paciencia, respeto de turnos y estrategias de pensamiento a través del juego de dominó adaptado para su edad.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Cumple las normas del juego de dominó respetando turnos, secuencias y reglas establecidas, esperando su turno regulando su comportamiento, tomando decisiones y escuchando las sugerencias de otros o conflictos dialogando.			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO	
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.	Participación activa en el juego de dominó en grupos de 4, demostrando espera paciente de turnos, respeto por las reglas y toma de decisiones	Ficha de observación	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.			
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de orientación al bien común			

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Generar interés y disposición para el aprendizaje (motivación)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar.  A continuación, muestra con entusiasmo una caja de dominó gigante y pregunta: ¿Qué es lo que traje? ¿Conocen este juego? ¿Alguna vez lo vieron antes?	Ambiente de juego de dominó preparado en el patio • Dominó gigante • Caja en forma de dominó gigante • Fichas grandes de dominó	10 min
	Partir de los saberes previos (Saberes previos)	Mostrando las fichas de los juegos sobre la pizarra, el docente pregunta: ¿Qué ven en las fichas? ¿Cómo podemos unir las? ¿Qué reglas podemos crear?		
	Partir de situaciones significativas	Se hace una demostración del juego, mostrando las actitudes adecuadas para cuidar su salud.		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	Así mismo, el docente pregunta: ¿Cómo podemos jugar estos juegos entre todos?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar al dominó amistoso. *Así mismo, se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego:  Dinámica (chocolate).  Acuerdos:  El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Podemos enojarnos o usar las manos? ¿Trabajaremos gritando?  Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i>  Valor a tratar: Nos tratamos con amor.	• Fichas de dominó por grupos Imágenes de acuerdos • Cartel de frases permanentes • Cartel visual grande con reglas ilustradas paso a paso • Cartel de línea del tiempo • Campana o timbre • Reloj visible	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	 Reglas (Con siluetas medianas): Cada jugador tiene 5 fichas. Hacer un camino por turnos uniendo los extremos con fichas coincidiendo la cantidad en cada uno de los extremos. Todos son ganadores, según en orden: Primer, segundo, tercer y cuarto ganador.		
	Promover el pensamiento complejo	 Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Formamos grupos de 4 y formamos una fila para salir al patio. 2. Vamos a nuestros grupos en el patio. 3. Cuando suena la campana iniciamos el juego o pausamos.		

		4. Cuando suene el reloj el juego terminó, formamos una fila. 5. Retornamos en orden al aula.		
	Aprender haciendo	Desarrollo libre: Se organiza a los niños en sus grupos de juego, yendo en trenes, y dejando en cada “parada” a cada grupo de juego, en mesas con 4 sillas y fichas de juego ya preparadas anteriormente.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a los niños a jugar en equipo. Apoyando y ofreciendo actitudes y palabras amables en el proceso como: ¿Cómo podemos jugar en equipo? ¿Qué puedo hacer si me molesto? ¿Cómo puedo pedir por mi turno?		
Cierre	Evaluación y metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve. 👁️ Dinámica de relajación (Juego de imitar, espejo). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué jugamos hoy? ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Hubo algún problema? ¿Cómo solucionamos esos problemas?	• Plumones	5 min



Sesión Lúdica N° 15

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegria”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Mar 11/11/2025
 f) Duración : 45 minutos
 g) Espacio : Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Jugamos a la memoria de emociones

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos de mesa	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Gestión de la red interpersonal
INDICADORES	Ítem 5: Reconoce las emociones de otros, desarrollando empatía.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños reconocen y emparejan emociones jugando a la memoria de emociones, desarrollando memoria visual, respeto de turnos y reconocimiento emocional.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Cumple las normas del juego de memoria respetando turnos, secuencias y reglas establecidas, reconociendo las emociones de otros en las tarjetas y expresiones de sus compañeros, relacionándose empáticamente durante el juego cooperativo.			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO	
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Participación activa en el juego de memoria de emociones en grupos de 4, identificando emociones, respetando turnos y relacionándose amablemente.	Ficha de observación	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.			
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de orientación al bien común			

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Partir de los saberes previos (saberes previos)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar.  Seguidamente, muestra cuatro cartas grandes sobre la pizarra de diferentes rostros de personas y pide la participación de los niños, en orden, preguntando: Carta 1 (feliz): ¿Qué siente esta persona? (sonríe, ojos brillantes) Carta 2 (triste): ¿Y esta? ¿Por qué creen que está triste? (boca hacia abajo, lágrimas) Carta 3 (enojado): ¿Qué emoción es esta? (ceño fruncido, boca apretada) Carta 4 (asustado): ¿Cómo se siente? (ojos grandes, boca abierta) El docente invita a hacer la muela de cada emoción.	• 6 cartas gigantes demostrativas con emociones • Mesa demostrativa • 60 cartas de memory (20 por mesa, 10 pares)	10 min
	Generar interés y disposición para el aprendizaje (Motivación)	Seguidamente, sobre la pizarra, voltea abajo cuatro cartas, con el reverso visible y hace una prueba del juego: Voltea un par de siluetas con las diferentes imágenes (emociones). A continuación, voltea un par de siluetas iguales, y les invita a unir la siguiente pareja de cartas.		
	Partir de situaciones significativas	El docente pregunta: ¿Entendieron cómo se juega? ¿Cuántas personas podrían coger las tarjetas? ¿Todos los niños pueden coger todas las tarjetas al mismo tiempo?		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	¿Cómo podemos jugar entre todos en orden y divertirnos?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar a la memoria de emociones. *Así mismo, se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego:  Dinámica (aplausos con varios dedos).  Reglas (Con siluetas medianas): Cada jugador tiene 10 piezas. En turnos, un niño volteara 2 fotos, si coinciden los deja volteados, si no los voltea boca abajo sobre la mesa. El objetivo es buscar hacer las mayores parejas. Todos son ganadores, según su orden: Primer, segundo, tercer y cuarto ganador.	• 60 cartas de memory (20 por mesa) con pares de emociones ilustradas • 3 mesas en el patio • 18 sillas • Campana • Cartel visual con pasos • Reloj o timer visible (opcional)	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	 Acuerdos:  El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Podemos quitar el turno a un amigo?		

		¿Podremos jugar parados? 🔄 Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ❤️ Valor a tratar: Esperamos nuestro turno como amigos. ➡️ Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Formamos grupos de 4 y formamos una fila para salir al patio. 2. Vamos a nuestros grupos en el patio. 3. Cuando suena la campana iniciamos el juego o pausamos. 4. Cuando suene el reloj el juego terminó, formamos una fila. 5. Retornamos en orden al aula.		
	Aprender haciendo	Desarrollo libre: Se organiza a los niños en sus grupos de juego, yendo en trenes, y dejando en cada “parada” a cada grupo de juego, en mesas con 4 sillas y tarjetas de juego ya preparadas anteriormente. Organizados en grupos de 4 personas, en cada partida, se hace yan-ken-po para decidir el orden. En orden cada niño voltea 2 cartas de memoria, imita la emoción al grupo y si acierta lo deja boca arriba. Al terminar cada partida las mezclan y colocan nuevamente.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a los niños a jugar en equipo. Apoyando y ofreciendo actitudes y palabras amable en el proceso como:		
	Promover el pensamiento complejo	¿Cómo podemos jugar en equipo? ¿Qué puedo hacer si me molesto? ¿Cómo puedo pedir por mi turno?		
Cierre	Evaluación y metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve. 🎭 Dinámica de relajación (imitar emociones). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué jugamos hoy? ¿Pudimos esperar nuestro turno? ¿Hubo algún problema? ¿Qué es lo que más les gustó?	• Plumones	5 min

Sesión Lúdica N° 16

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegria”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Mar 11/11/2025
 f) Duración : 45 minutos
 g) Espacio : Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

El bingo de las buenas acciones

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos de mesa	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Ajuste a la disciplina democrática
INDICADORES	Ítem 6: Cumple las normas del aula y juegos respetando turnos, secuencias y reglas establecidas. Ítem 9: Asume las consecuencias de sus acciones pidiendo disculpas o reparando el error.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños juegan al bingo de buenas acciones reflexionando sobre comportamientos positivos, expresando sus experiencias, escuchando las vivencias de sus compañeros y reconocen la importancia de las acciones que contribuyen al bien común.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Participa activamente en el bingo de buenas acciones siguiendo las reglas del juego, esperando su turno con paciencia, expresando sus ideas y escuchando atentamente las experiencias compartidas por sus compañeros mostrando interés.			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO	
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Tablero de bingo completado con el compartir de experiencias de buenas acciones y escucha activa durante las intervenciones de compañeros.	Ficha de observación	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.			
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de orientación al bien común			

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Generar interés y disposición para el aprendizaje (motivación)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar. Seguidamente, muestra una bolsa sorpresa decorada con corazones y estrellas. Agitando las fichas, pregunta: ¿Qué creen que hay aquí? ¿Alguna vez jugaron bingo?	- Bolsa sorpresa decorada - Tarjetas con imágenes de buenas acciones (tamaño grande para mostrar) - Siluetas de reglas	10 min
	Partir de los saberes previos (Saberes previos)	Muestra una silueta de la bolsa con la imagen de dos niños compartiendo y pregunta: ¿Qué ven en la imagen? ¿Ustedes comparten? ¿Cuándo?		
	Partir de situaciones significativas	Seguidamente, menciona que se aprendieron bastantes buenas acciones, y pide la participación de los niños para compartir una buena acción que hicieron: ¿Recuerdan alguna buena acción que hicieron?		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	¿Cómo podemos jugar entre todos en orden y divertirnos?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar al bingo de las buenas acciones. *Así mismo, se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego: Dinámica (aplausos con varios dedos). Reglas (Con siluetas medianas): Cada jugador recibe un tablero de bingo con 6 imágenes. El docente saca una tarjeta de la bolsa y la muestra. Cuando sale nuestra imagen, marcamos la imagen y contamos cuando hicimos esa acción voluntariamente (pocos niños). Escuchamos a los amigos cuando hablan. Ganamos cuando completamos todo el tablero. *Todos son ganadores, según su orden: Primer, segundo, tercer y cuarto ganador.	18 tableros de bingo (20x15 cm) con 6 casillas cada uno - Tarjetas grandes con imágenes de buenas acciones (15x15 cm) 108 fichas para marcar (6 por niño: pompones, tapas, botones) - Bolsa decorada - Cartel de pasos - Campana pequeña - Stickers o sellos de	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	Acuerdos: El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Podemos gritar o hacer bulla mientras alguien habla? Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i>		

		♥ Valor a tratar: Esperamos nuestro turno como amigos. ➡ Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Formamos una fila para salir al patio. 2. Vamos a nuestros asientos en el patio. 3. Cuando suena la campana iniciamos el juego o pausamos. 4. Cuando suene el reloj el juego terminó, formamos una fila. 5. Retornamos en orden al aula.	reconocimiento	
	Aprender haciendo	Desarrollo libre: Se organiza a los niños en sus grupos de juego, yendo en trenes, y dejando en cada “parada” a cada grupo de juego, en mesas rectangulares grandes con 6 sillas y tarjetas de juego ya preparados anteriormente. Organizados en grupos de 6 personas, se pide la atención de los niños, se muestra una tarjeta, y revisar su tarjeta buscando la misma silueta, si la encuentran dicen suavemente: Bingo y marcan con aspa u otra marca el casillero. Se pide la participación de un niño que haya hecho esa acción y que comparta su experiencia mientras los demás niños lo escuchan. Se repiten los pasos hasta que terminen sus tarjetas.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a los niños a jugar en equipo. Apoyando y observando sus fichas, buscando la atención y escucha de los niños con preguntas como: ¿Cómo podemos jugar en equipo? ¿Qué puedo hacer si me molesto? ¿Cómo puedo pedir por mi turno?		
	Promover el pensamiento complejo			
Cierre	Evaluación y metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve. 👁️ Dinámica de relajación (imitar emociones). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué jugamos hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Qué acciones podemos hacer en el aula? ¿Hubo algún problema? ¿Qué es lo que más les gustó? El docente indica que pueden llevarse su tablero para contarle sobre las buenas acciones que aprendieron.	• Plumones	5 min

Sesión Lúdica N° 17

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegria”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Mie 12/11/2025
 f) Duración : 45 minutos
 g) Espacio : Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Encuentra la pareja en Dobble

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Juegos de mesa	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Ajuste a la disciplina democrática
INDICADORES	Ítem 9: Asume las consecuencias de sus acciones pidiendo disculpas o reparando el error. Ítem 10: Regula su comportamiento y espera su turno pacientemente para participar, hablar o usar materiales.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños juegan al bingo de buenas acciones reflexionando sobre comportamientos positivos, expresando sus experiencias, escuchando las vivencias de sus compañeros y reconocen la importancia de las acciones que contribuyen al bien común.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Participa activamente en el bingo de buenas acciones siguiendo las reglas del juego, esperando su turno con paciencia, expresando sus ideas y escuchando atentamente las experiencias compartidas por sus compañeros mostrando interés.			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO	
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Participación activa en el juego de Dobble en grupos, demostrando espera paciente de turnos, atención visual y resolución de conflictos mediante el diálogo.	Ficha de observación	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.			
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de orientación al bien común			

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Generar interés y disposición para el aprendizaje (motivación)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar. Seguidamente, muestra una caja con símbolos coloridos y pregunta: ¿Qué habrá en esta caja? ¿Será un tesoro?	• 3 sets de tarjetas Dobble adaptadas • Caja decorada con símbolos • 3 mesas pequeñas o petates • 18 sillas pequeñas o cojines • Cartel grande con 2 tarjetas de ejemplo	10 min
	Partir de los saberes previos (Saberes previos)	Muestra dos tarjetas de ejemplo grandes y las pega sobre la pizarra y pregunta: ¿Qué ven en estas tarjetas? ¿Son iguales o hay algo que se repite en ellas?		
	Partir de situaciones significativas	Seguidamente, pide la participación de 2 niños para encontrar la imagen igual entre ambas tarjetas con la ayuda del docente, esperando su turno. Se indica que cuando haya coincidencias se pondrá una tarjeta sobre otra.		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	Así mismo, pregunta: ¿Qué podemos hacer si los dos amigos ven la imagen al mismo tiempo? ¿Cómo pedimos nuestro turno?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a jugar al Dobble de los amigos. *Así mismo, se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego: 👁️ Dinámica (Ojos de águila, buscar algún objeto-color en el aula).	• 18 tableros de bingo (20x15 cm) con 6 casillas cada uno • Tarjetas grandes con imágenes de buenas acciones (15x15 cm) • 108 fichas para marcar (6 por niño: pompones, tapas, botones) • Bolsa decorada • Cartel de pasos • Campana pequeña • Stickers o sellos de reconocimient o	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	🤝 Acuerdos: 👤 El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para jugar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Podemos gritar o quitarnos las tarjetas? 🔄 Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ❤️ Valor a tratar: Esperamos nuestro turno como amigos. ➡️ Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. Formamos grupos de 6 y hacemos una fila para salir. 2. Vamos a nuestros asientos en el patio. 3. Cuando suena la campana iniciamos el juego o pausamos. 4. Cuando suene el reloj el juego terminó, formamos una fila. 5. Retornamos en orden al aula. 👤 Reglas (Con siluetas medianas):		

		Nos sentamos en grupos de 6 formando un círculo. Cada jugador recibe 1 tarjeta. Se coloca una tarjeta en el centro. Por turnos, buscamos con los ojos un objeto que coincida con la tarjeta de la mesa, cuando la encontremos, la nombramos, por ejm: “¡Casa!”, seguidamente colocamos nuestra tarjeta sobre la mesa. Esperamos nuestro turno pacientemente. *Todos son ganadores, según su orden: Primer, segundo, tercer y cuarto ganador.		
	Aprender haciendo	Desarrollo libre: Se organiza a los niños en sus grupos de juego, yendo en trenes, y dejando en cada “parada” a cada grupo de juego, en mesas rectangulares grandes con 6 sillas y tarjetas de juego ya preparados anteriormente. Cada grupo ya ubicado en su mesa recibe una explicación y una ronda de práctica opcionalmente. El objetivo es terminar de poner todas las cartas, coincidiendo en algún personaje. Se hacen rondas cooperativas de a 2 o individualmente. Se acompaña a los niños a jugar amablemente y ofrecer apoyo en caso de frustración.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a los niños a jugar en equipo. Rota entre equipos fomentando la cooperación, esperar os turnos, paciencia y buena actitud amistosa. Interviene en caso de conflictos buscando el diálogo y la resolución no conflictiva, puede hacer preguntas como: ¿Cómo podemos jugar en equipo? ¿Qué puedo hacer si me molesto? ¿Cómo puedo pedir por mi turno?		
	Promover el pensamiento complejo			
Cierre	Evaluación y metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve. 👁️ Dinámica de relajación (Cerrar ojos, respirar, abrir ojos nuevamente). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué jugamos hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Qué acciones podemos hacer en el aula? ¿Hubo algún problema? ¿Cómo lo solucionamos?	• Plumones	5 min

Sesión Lúdica N° 18

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegria”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Jue 13/11/2025
 f) Duración : 45 minutos
 g) Espacio : Aula

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Creamos guirnalda con todo lo que aprendimos

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Actividades cooperativas	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Ajuste social entre iguales
INDICADORES	Ítem 13: Realiza su parte cooperando en la tarea compartida (dibujar y armar guirnalda). Ítem 14: Muestra gestos de amistad reconociendo aprendizajes colectivos.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños reflexionan sobre las buenas acciones aprendidas durante todas las sesiones y crean cooperativamente guirnalda visual que representan los logros del grupo en convivencia escolar.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Colabora realizando su parte en la tarea compartida decorando las guirnalda, aportando ideas y mostrando gestos de amistad reconociendo los aprendizajes colectivos del grupo durante todas las sesiones lúdicas.		
COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Círculo individual decorado sobre las buenas acciones aprendidas, armado cooperativamente y reflexiones sobre los aprendizajes de convivencia escolar.	Ficha de observación
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.		
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de orientación al bien común		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Partir de los saberes previos (saberes previos)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar.  Seguidamente, muestra fotos y videos cortos de las actividades realizadas en sesiones anteriores y pregunta: ¿Recuerdan lo que hicimos? ¿A qué jugamos? ¿Cómo nos tratamos en los juegos? ¿Qué aprendimos en los juegos?	- Fotos de sesiones previas - Círculo/guinalda base grande (cartulina o cuerda) - Imágenes de las actividades realizadas	10 min
	Generar interés y disposición para el aprendizaje (Motivación)	Terminando la muestra de actividades, el docente muestra una guinalda vacía colgada entre dos puntos e indica: ¿Viste esto antes? ¿Dónde lo usan? ¿Qué podríamos dibujar aquí?		
	Partir de situaciones significativas	¿Podemos llenarlo con lo que aprendimos a hacer? ¿Qué parte del aula podríamos decorar con estas guinaldas?		
	Generar el conflicto cognitivo (Problematización)	¿Qué podemos dibujar para recordar nuestros aprendizajes?		
	Propósito de la sesión (Propósito)	El docente invita a los niños a crear guinaldas de nuestros aprendizajes. *Así mismo, se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego:  Dinámica (Cangrejo).  Reglas (Con siluetas medianas): Cada uno recibe una ficha donde dibuja lo que hicimos. Recordamos y escribimos una buena acción que aprendimos. Coloreamos y decoramos nuestras fichas con tempera con puntos. Pegamos nuestras siluetas en guinaldas y las pegamos. Hacemos una asamblea al finalizar.	18 círculos de cartulina de colores (12 cm diámetro) - Imágenes recortadas (manos, corazones, abrazos, caritas) - Colores, crayolas - Stickers - Plumones - Cuerda o lana gruesa - Perforadora - Fotos de sesiones previas - Cinta o gancho para colgar	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	 Acuerdos:  El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para trabajar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Podemos hacer garabatos? ¿Podemos molestar a nuestros amigos?  Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i>  Valor a tratar: Todos somos especiales y únicos.		

		➡ Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. En nuestras carpetas recibimos la ficha circular. 2. Dibujamos y escribimos nuestro aprendizaje. 3. Cuando suene la campana, pegamos en los hilos en grupos. 4. Volvemos a nuestros asientos.		
	Aprender haciendo	Desarrollo libre: Se organiza a los niños en sus grupos de trabajo y a repartir las fichas de trabajo. 1. Trabajo individual en carpetas (15 min): Cada niño recibe una cartulina de color y colores por grupos, seguidamente, el docente muestra siluetas de las actividades realizadas y pregunta: ¿Qué aprendimos? Al recibir la respuesta, pide a cada uno representar ese aprendizaje en la cartulina y colorear, ayuda también a escribir. 2. Armado de guirnaldas en grupos (10 min): El docente entrega lana por grupos y perfora cerca al borde de cada cartulina, indicando a los niños pasar la lana por ellas. 3. Colgado de guirnaldas y asamblea (5 min): El docente cuelga con precaución las guirnaldas en diferentes espacios del aula usando cinta o clavos (ya instalados previamente). En asamblea, se muestra las guirnaldas e importancia de recordar todo lo aprendido en nuestra aula de 4 años “Alegría”.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a los niños a trabajar colaborativamente y empáticamente pensando en el mensaje y ofreciendo ideas como: ¿Qué aprendimos con los juegos que hicimos? ¿Qué acciones buenas aprendiste?		
	Promover el pensamiento complejo			
Cierre	Evaluación y metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve. 👁️ Dinámica de relajación (Abrazo de oso, personal). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué mensajes escribimos? ¿Cómo se sintieron al hacer esta actividad?	• Plumones	5 min

Sesión Lúdica N° 19

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegria”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Vie 14/11/2025
 f) Duración : 45 minutos
 g) Espacio : Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

El rompecabezas de todos nuestros amigos

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Actividades cooperativas	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Ajuste social entre iguales
INDICADORES	Ítem 14: Muestra gestos de amistad hacia sus compañeros (reconoce logros y cualidades de otros). Ítem 15: Incluye a todos los compañeros valorando la importancia de cada uno sin discriminarlos por diferencias.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños reconocen cualidades positivas en sus compañeros y arman cooperativamente un rompecabezas gigante que representa la unidad del grupo, desarrollando empatía, valoración mutua y sentido de pertenencia.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Se relaciona con sus compañeros mostrando gestos de amistad e incluyéndolos en la actividad colectiva del rompecabezas, reconociendo logros y cualidades de otros, cooperando en la tarea compartida de la creación y armado grupal que representa la unidad del aula.		
COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Rompecabezas con mensajes y decoraciones de cada niño destacando cualidades y amistad compartida en el aula.	Ficha de observación
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.		
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque inclusivo o atención a la diversidad		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Partir de los saberes previos (<i>saberes previos</i>)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar. Seguidamente, muestra un rompecabezas pequeño desarmado y pregunta: ¿Qué es esto? ¿Qué pasa si falta una pieza, como se ve? ¿Todas las piezas son importantes?	• Rompecabezas pequeño • Fotos individuales (10x10 cm) de cada niño	10 min
	Generar interés y disposición para el aprendizaje (<i>Motivación</i>)	Seguidamente se muestra fotos individuales de cada niño del aula y se pregunta: ¿A quiénes vemos en la pantalla? ¿Todos somos importantes en el aula?		
	Partir de situaciones significativas	¿Qué pasaría si falta un amigo? ¿Cada uno es importante?		
	Generar el conflicto cognitivo (<i>Problematización</i>)	El docente pregunta: ¿Qué cosas buenas tiene cada amigo?		
	Propósito de la sesión (<i>Propósito</i>)	El docente invita a los niños a crear un rompecabezas gigante de nuestra amistad. *Así mismo, se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego: 👁️ Dinámica (tu corazón, tu corazón, animalo, compártelo). 🖼️ Reglas (Con siluetas medianas): Cada uno recibe una foto al azar de un amigo (distinta al niño). Observamos y escribimos un mensaje bonito hacia el amigo. Decoramos con figuras bonitas (corazones, flores, decoraciones) a los márgenes de la foto. Luego, en asamblea, mostramos la ficha y compartimos el mensaje entre todos al frente. Al terminar de compartir los mensajes, armamos el rompecabezas entre todos.	• 18 fotos de los niños impresas en cartulina (10x10 cm) • Caja sorpresa decorada • Stickers variados • Corazones de fomi • Plumones • Cinta adhesiva o velcro • Espacio en pared para armar	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	🤝 Acuerdos: 🖼️ El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para trabajar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Podemos garabatear o malograr la foto del amigo? ¿Podremos jugar con las fotos? 🗣️ Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ❤️ Valor a tratar: Todos somos especiales y únicos.		

		➡ Pasos (En un cartel de tiempo grande): 1. En nuestras carpetas recibimos la foto de un amigo. 2. Trabajamos. 3. Cuando suene la campana, hacemos una asamblea cogiendo el trabajo. 4. Armamos el rompecabezas en la pared. 5. Volvemos a nuestros asientos.		
	Aprender haciendo	Desarrollo libre: Se organiza a los niños en sus grupos de juego, se reparten las fotos y se ayuda a repartir las fichas de escritura. 1. Durante el trabajo individual en carpetas (15 min): El docente reparte 18 fotos de la caja sorpresa, cada foto está en una cartulina con espacio alrededor para decorar y nombre en el reverso. Durante el trabajo observan y redactan cualidades del compañero, escriben su mensaje y decoran alrededor de la foto. 2. Durante la asamblea y compartir (10 min): Dejan sus fotos sobre sus mesas y se llama a varios niños de forma voluntaria a pasar al centro a comentar una cualidad sobre el amigo elegido, también puede dar un gesto de amistad al amigo. El docente refuerza sus cualidades y buenas acciones. 3. Durante el armado del rompecabezas gigante (5 min): Llamando uno por uno cada niño pega el rompecabezas con cinta masking. Al terminar, el docente muestra el rompecabezas y recuerda que cada uno es una pieza importante y valiosa. ¡Somos el salón Alegría!" Compartimos un abrazo entre todos voluntariamente.		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a los niños a trabajar colaborativamente y empáticamente pensando en el mensaje y ofreciendo ideas como: ¿Qué podemos decir sobre nuestro amigo? ¿Qué cosas buenas sabe hacer? ¿Qué sientes o piensas sobre él?		
	Promover el pensamiento complejo			
Cierre	Evaluación y metacognición	Retornando a aula, en asamblea, siguen una dinámica breve. 👁️ Dinámica de relajación (soplidos contados con los dedos). A continuación, el docente pregunta: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué mensajes escribimos? ¿Cómo se sintieron al hacer esta actividad?	• Plumones	5 min

Sesión Lúdica N° 20

I. DATOS GENERALES

- a) I. E : N° 215 “Angostura”
 b) Nivel : Inicial
 c) Edad y sección : 4 años A – “Alegría”
 d) Practicante : Ram Paolo Morochara Pilco
 e) Fecha : Vie 14/11/2025
 f) Duración : 45 minutos
 g) Espacio : Patio del jardín

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Un jardín con semillas de nuestras buenas acciones

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

III.A. MARCO INSTRUMENTAL

DIMENSIÓN DE LA V. IND.	Actividades cooperativas	DIMENSIÓN DE LA V. DEP.	Ajuste social entre iguales
INDICADORES	Ítem 7: Participa expresando sus ideas sobre buenas acciones y compromisos. Ítem 8: Acepta y cumple los acuerdos grupales.		

III.B. MARCO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	Los niños reconocen cualidades positivas en sus compañeros y arman cooperativamente un rompecabezas gigante que representa la unidad del grupo, desarrollando empatía, valoración mutua y sentido de pertenencia.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Colabora en la creación compartida del jardín de buenas acciones realizando una flor individual, expresando sus ideas sobre las buenas acciones realizadas y plasmándolas y celebrando o reconociendo los logros alcanzados durante las sesiones.		
COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.	Flor decorada individual con una buena acción escrita, colocada en un mural del aula y expresando verbalmente un compromiso al cerrar actividades.	Ficha de observación
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.		
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de orientación al bien común		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Estrategias/secuencia metodológica	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Partir de los saberes previos (<i>saberes previos</i>)	El docente invita a un niño a recordar los acuerdos para trabajar. Seguidamente, muestra en un papelote o un mural gigante, un jardín sin flores ni decoraciones (vacío) y pregunta: ¿Qué le falta a este jardín? ¿Qué crece en un jardín?	• Papelote con base de jardín dibujada • Círculo de buenas acciones (sesión previa) • Foto/dibujo de jardín real	10 min
	Generar interés y disposición para el aprendizaje (<i>Motivación</i>)	Seguidamente muestra un círculo de buenas acciones de la sesión anterior y pregunta: ¿Recuerdan las cosas buenas que aprendimos? *El docente lee las buenas acciones redactadas en las guirnaldas.		
	Partir de situaciones significativas	El docente indica y menciona que cada buena acción es una pequeña semilla que podemos cultivar. Preguntamos: ¿Podemos hacer que se vuelvan semillas en nuestro jardín?		
	Generar el conflicto cognitivo (<i>Problematización</i>)	¿Si las semillas son nuestras buenas acciones, como podemos hacer que crezcan? ¿Cómo podríamos decorar este jardín vacío?		
	Propósito de la sesión (<i>Propósito</i>)	El docente invita a los niños a decorar el jardín de las buenas acciones. *Así mismo, se indica el criterio de evaluación.		
Desarrollo	Construir el nuevo conocimiento	Presentación del juego: 👁️ Dinámica (rápido ruedan las ruedas, rápido corre el ratón). 🎨 Reglas (Con siluetas medianas): Cada uno recibe una nota redonda y redacta un compromiso. Dibujamos una flor en una cartulina de color y recortamos con tijera. Pegamos la nota en la flor, y luego en el jardín de flores. Al terminar, en asamblea recordamos lo que aprendimos	• Papelote grande con base de jardín (tierra, tronco, sol) • 18 flores de papel de colores (15 cm aprox.) • Colores, crayolas • Plumones delgados • Goma o cinta adhesiva • Cartel de pasos • Cámara para foto grupal	30 min
	Promover el trabajo cooperativo	🤝 Acuerdos: 🗨️ El docente con siluetas y la participación de los niños, pregunta: Para trabajar, ¿qué acuerdos podemos tomar? ¿Podemos quitar las flores a nuestros amigos? ¿Podremos gritar o jugar con las flores? 🔄 Repetimos todos juntos (frases permanentes en cada sesión): <i>Hacemos todo en orden (cambiamos frase final).</i> <i>Nos tratamos con amor.</i> <i>Somos un gran equipo.</i> ❤️ Valor a tratar: Somos un gran equipo. ➡️ Pasos (En un cartel de tiempo grande):		

		1. En nuestras carpetas recibimos una flor de papel. 2. Escribimos un mensaje en una tarjeta aparte y coloreamos. 3. Recortamos la flor con tijera con cuidado. 4. Pegamos sobre la pared decorando con cuidado con cinta. 5. Al sonar la campana, volvemos a nuestros asientos.		
	Aprender haciendo	Desarrollo libre: Se organiza a los niños en sus grupos de trabajo, se reparten las fichas y se ayuda a los niños en la redacción. 1. Crear flor individual (15 min): Cada niño recibe una flor de papel de color diferente, con la consigna de redactar una acción que se comprometerán a hacer diariamente. Se formulan compromisos futuros, con frases como: - “Compartiré mis cosas”. “Ayudaré cuando alguien lo necesite”. Luego lo escriben con ayuda del docente, decoran su flor y pueden recortarle el contorno, escribiendo su nombre al terminar. 2. Plantar el jardín cooperativamente (10 min): Cuando suene la campana los niños llevan su flor, la muestran, mencionan su compromiso y la pegan en una parte libre del mural. Al terminar puede agregarse un título de todo el mural, que dicte: "NUESTRO JARDÍN DE BUENAS ACCIONES - SALÓN ALEGRÍA 2025"		
	Aprender del error (error constructivo)	Acompañamiento: El docente acompaña y orienta a los niños a trabajar colaborativa y empáticamente pensando en el mensaje, ofreciendo ideas como: ¿Qué buena acción aprendiste con los juegos?		
	Promover el pensamiento complejo			

Cierre	Evaluación y metacognición	Al terminar la elaboración y armado, en asamblea el docente comenta de forma breve todo lo realizado en las sesiones. Seguidamente pregunta a varios niños sobre cómo se sintieron al realizar todas las actividades. Y pregunta cuál es el mayor aprendizaje que hicieron con todas las actividades Invita a los niños a tomarse una foto grupal, todos juntos con los docentes. Todos los niños mencionan: ¡Somos el salón Alegría y aprendimos a convivir! también mencionamos la importancia de cada uno en el jardín, de ser buenos amigos, ser un gran equipo y seguir actuando con un buen corazón. Lo logramos. Al finalizar también damos pines con corazones a todos los niños por sus buenas acciones. Se puede acompañar de una pequeña fiesta.	• Mural terminado • Música suave de fondo (opcional)	5 min
---------------	-----------------------------------	---	---	-------



5.7. Evidencias fotográficas

(Juegos de roles)

SESIÓN N° 1: Juguemos a ser una gran familia



Los niños juegan libremente interpretando diferentes roles familiares tales como de papá, mamá, abuelo, abuela, tío, entre otros, en espacios del hogar ambientados como la cocina, el dormitorio y la sala, compartiendo materiales e indumentaria propios de sus roles.

SESIÓN N° 2: Nuestro hospital de los amigos



Los niños juegan interpretando diferentes roles propios del hospital, como doctores, enfermeros, asistentes de primeros auxilios y lesionados. El patio fue ambientado con los espacios de "sala de emergencias", "pediatría" y "medicina general", cada uno implementado con carpetas, indumentaria y equipamiento respectivo, tales como inyecciones, estetoscopios y pastillas. En la foto se visualiza cómo actúan según el rol elegido en una tarjeta: ayudan, curan lesiones, ofrecen un tratamiento y atienden, protegiendo la salud de sus compañeros.

SESIÓN N° 3: Nuestra tienda de los amigos



Los niños juegan interpretando roles de negocios, compran y venden productos de la abarrotería, la tienda de carteras y de artículos para bebés. Para comprar o vender, cada niño en su billetera recibe un “sueldo” de monedas cada 15 minutos por cada ronda de trabajo en la cual colorean fichas o resuelven problemas de razonamiento, o por las ganancias de sus negocios.

SESIÓN N° 4: Los superhéroes de la convivencia



Los niños juegan interpretando ser superhéroes. En cada cubículo, en parejas, simulan conflictos o desacuerdos, como no querer compartir los materiales, sentirse enojados, o tristes por perder algo personal. En el conflicto, un niño ayuda al otro, dialogando, ofreciéndole soluciones y siendo empáticos. Al resolver el conflicto con éxito recibe una parte de la prenda de un superhéroe. Buscan resolver todos los conflictos y misiones, para tener su traje completo.

Cuando un grupo tenga su prenda completa, intercambian roles. Al terminar, todos se vuelven superhéroes por ayudar a los demás, ser comprensivos y solidarios cuando existen dificultades.



(Juegos cooperativos)

SESIÓN N° 5: Construimos un castillo de la amistad



Los niños juegan cooperativamente construyendo un castillo para dar refugio a un "Rey" que perdió su hogar, para lo cual emplean los bloques del aula de psicomotricidad. En la actividad, comparten los materiales como equipo, colaboran mutuamente decidiendo cómo ordenar los bloques y apilándolos de forma coordinada.

SESIÓN N° 6: Jugamos a rescatar huevos



Los niños juegan cooperativamente con las telas rescatando huevos (pelotas de plástico) y llevándolos de un extremo al otro del patio, a un nido (balde grande). Durante la actividad sostienen las telas en grupos, coordinando sus movimientos, cuidando de no hacer caer las pelotas al piso. En cada actividad se realiza una simulación de prueba, en la que se ayuda a los niños a comprender la secuencia de juego, los acuerdos y normas. Además, cada sesión se complementa con las frases permanentes de: “somos amables”, “hacemos todo en orden” y “somos un gran equipo”.

SESIÓN N° 7: Jugamos a salvar los globos



Los niños juegan en grupos de distintos tamaños: en pares, o de cuatro o más personas, empleando globos. Realizan actividades cooperativas para agarrar los globos, y llevarlos de un extremo a otro sin dejarlos caer, con variaciones como sostenerlos con la cabeza, con los codos, los brazos o la barriga, promoviendo así la espontaneidad, alegría y colaboración mutua. También se realizan dinámicas en conjunto con todo el grupo, usando los globos, permitiéndoles confraternizar y fortalecer la unidad de todo el grupo.

SESIÓN N° 8: Jugamos el piso es lava



Los niños juegan a “El piso es lava”, cooperando y ayudándose en grupos de seis, repartiendo y formando caminos con siluetas de cartulina “piedras de colores”, para llegar a la meta. Se busca la integración del grupo diciendo: “si algún amigo se queda atrás, todos perdemos”. Así, fomentando la cooperación de todos, ayudándose y comunicando cuando necesitaban ayuda, y siendo apoyados por sus compañeros.

SESIÓN N° 9: Jugamos el oso hormiguero



Los niños participan en el juego del oso hormiguero, el cual consiste en que un niño, elegido al azar o voluntariamente, interpreta al oso, y el resto, a las hormigas. Las hormigas corren y tratar de evitar ser tocadas por la trompa del oso (ser “comidas”). Las hormigas que son tocadas caen al piso y son cargadas por varios niños que, con camillas, la ayudan llevándola hasta su guarida para “revivirlas”, y volver a jugar escapando del oso. Les gusto muchísimo la actividad. Para evitar accidentes durante el juego, se contó con la observación de varios adultos.

SESIÓN N° 10: Llevamos agua a los bomberos



Los niños juegan a llevar agua a los bomberos. En la actividad, interpretan a bomberos: posicionados en un mismo lugar, recogen agua y se la pasan de vaso en vaso consecutivamente, hasta llegar al último de la fila, para echarla sobre una casa (maqueta de cartón) y apagar la llama que se extiende sobre ella. Se promueve la cooperación y la unidad como grupo.

(Juegos tradicionales)

SESIÓN N° 11: Jugamos a rondas de amistad



Los niños juegan a las rondas. En este juego tradicional, se les ofrecen disfraces de ovejitas, lobos y otros animales, según la ronda que eligen, entre ellas “Juguemos en el bosque” y “la ronda de San Miguel”. Para las rondas se toman de las manos y cantan la canción juntos, buscando que todos participen al unísono, como un solo grupo.

SESIÓN N° 12: Jugamos a San Miguel



Los niños juegan al juego San Miguel. En este juego tradicional, los niños actúan en los roles de: las ovejas, que se cuidan y no se dejan atrapar o “robar” por el lobo, quien lanzará una pelota lejos diciendo una frase como “ve allí, vecino, que tu casa se quema”; y el granjero, quien cuida de las ovejas y va tras la pelota para traerla de regreso cerca de las ovejas. Mientras el granjero esta fuera, el lobo tratara de jalar a las ovejas, separándolas y convirtiéndolas en lobos.

SESIÓN N° 13: Los juegos de nuestros abuelos



Los niños practican diferentes juegos tradicionales que conocen de su localidad y heredaron de sus abuelos o mayores, entre ellos están: las chapas, taps, yajes y michi. Se organizan 4 estaciones o espacios de juego, en las cuales, cada niño elige libremente el juego que quiere jugar o explorar. En la actividad, jugaron en grupos de dos, tres o cuatro. Se busca la colaboración y el juego libre en conjunto. Al igual que en todas las demás actividades, los docentes orientan y acompañan a los niños, cuando tengan dificultades, surjan conflictos o requieran ayuda para comprender o realizar el juego por su cuenta.



(Juegos de mesa)

SESIÓN N° 14: El dominó amistoso



Los niños se divierten con el juego de mesa de dominó, en el cual forman grupos y, conociendo las reglas, esperan su turno, dialogan y participan ordenadamente, respetando las decisiones y motivaciones de sus demás compañeros.

SESIÓN N° 15: Jugamos a la memoria de emociones



Los niños juegan a la memoria de emociones. Se organizan grupos de cuatro personas por mesa y se reparten nueve cartas, con las que se turnan para voltear pares y buscar que coincidan en silueta, expresión o emoción. Se estimula la tolerancia, respetar los turnos, compartir materiales y dialogar asertivamente.

SESIÓN N° 16: El bingo de las buenas acciones



Los niños juegan al bingo de las buenas acciones, en este juego de mesa, se dibuja o simula una emoción o acción grupalmente, pudiendo ser el enojo, alegría, ayudar a otro, pedir disculpas, se interpreta o dramatiza la emoción o situación. Luego, se les pide identificar en su ficha individual la foto en la que encuentren la misma acción, expresión y/o emoción, y colocar una chapa de plástico sobre de ella. Se fomenta así el reconocimiento de emociones, de acciones para el bienestar común, la reflexión y el compartir de experiencias. Los niños que terminen de hallar todas las expresiones ganan.

SESIÓN N° 17: Encuentra la pareja en Dobble



Los niños juegan a formar parejas en Dobble, en este juego de mesa se organizan grupos de cuatro en mesas agrupadas y se reparten fichas con diferentes siluetas, que pueden seguir temáticas como palabras que inician con la vocal a, e, i, o, u; la clasificación de animales terrestres acuáticos o marinos; entre otras clasificaciones. Por turnos, colocan la tarjeta cuya silueta coincida con la de la única tarjeta que esta al centro de la mesa. Se promueve la resiliencia y disfrute compartido del juego.

(Actividades cooperativas)

SESIÓN N° 18: Creamos guirnaldas con todo lo que aprendimos



Los niños dibujan, colorean y decoran guirnaldas de ambientación para las paredes y puertas del aula. Cada niño plasma un aprendizaje de las sesiones lúdicas que se compromete a recordar que aprendió durante las sesiones lúdicas. En la misma ficha escriben el aprendizaje en un pequeño espacio. Las guirnaldas se comparten y pegan decorando el aula, para que los niños puedan ver con frecuencia sus producciones y recordar sus compromisos y aprendizajes que lograron con las estrategias lúdicas.



SESIÓN N° 19: El rompecabezas de todos nuestros amigos



Los niños elaboran un rompecabezas con todos los compañeros del aula de 4 años “A”. En la actividad se reparte una pieza del rompecabezas que incluye la foto y un espacio en blanco en el cual los niños, comparten un mensaje sincero sobre alguna cualidad o rasgo que aprecian del amigo que le tocó al azar, y lo dicen en voz alta en una asamblea. Al finalizar el mural se comparte en el aula junto con el mensaje escrito, para que todos puedan ver los mensajes y ver las cualidades de sus amigos.

SESIÓN N° 20: Un jardín con semillas de nuestras buenas acciones



Los niños elaboran un mural decorativo con la escena de un jardín de niños. Cada uno confecciona sus flores, recortándolas y decorándolas, en cada una escriben el aprendizaje que más recuerdan o atesoran haber compartido entre todos. Al finalizar, se mencionan las actividades realizadas, y se recuerda a todos los niños que cada uno aprendió, con el corazón, a hacer grandes cambios siendo amables, pidiendo disculpas, dando un abrazo, ayudándose y cuidándose como buenos amigos. En verdad, siendo un gran equipo.