

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**SECCIÓN DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE**  
**EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



**Programa “juego infantil” en la convivencia escolar en niños  
de tres años – Huarmey, 2018**

Tesis para obtener el Grado de Maestro en Educación con Mención en  
Psicología Educativa

**Autor**

Jamanca Oropeza, Nancy Adalid

**Asesor**

Berrospi Espinoza, Hernán

Código Orcid\_Asesor

0000-0002-7030-1920

Chimbote – Perú  
2021

## Índice

	Pág.
1. PALABRAS CLAVE	ii
2. TÍTULO	iii
3. RESUMEN	iv
4. ABSTRACT	v
5. INTRODUCCION	6
5.1. Antecedentes	6
5.2 Fundamentación científica	8
A. Juego infantil	8
2.3. Clasificación del juego	11
2.4. La importancia del juego	13
B. Convivencia escolar	135
1. Teorías de la convivencia escolar	16
1.4. Funciones de la convivencia escolar	17
5.2. Justificación	18
5.3. Problema	19
5.4. Conceptualización y operacionalización de las variables	20
5.4.3. Operacionalización de las variables	21
5.5. Hipótesis	22
5.5.1. Hipótesis general	22
5.6. Objetivos	22
5.6.1. Objetivo general	22
5.6.2. Objetivos específicos	22

6. METODOLOGIA	23
6.1. Tipo y diseño de la investigación	23
6.2. Población y Muestra	24
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación	25
6.6. Procesamiento y análisis de la información	25
7. RESULTADOS	26
8. DISCUSION DE RESULTADOS	44
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	46
9.1. Conclusiones	46
9.2. Recomendaciones	47
10. AGRADECIMIENTO	48
11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
12. APENDICE Y ANEXOS	53
Anexo 1. Matriz de consistencia	53
Anexo 2. Base de datos – pre test y post tes	55
Anexo 3. Certificados de validez	56
Anexo 4. Instrumentos	57
Anexo 5. Propuesta pedagógica	58
Anexo 6. Programa de actividades	63
Anexo7. Actividades de aprendizaje	66
Anexo 8. Fotos	86

## 1. PALABRAS CLAVE

---

<b>Tema</b>	<b>Convivencia escolar</b>
-------------	----------------------------

---

<b>Especialidad</b>	Psicología Educativa
---------------------	----------------------

---

### KEYWORD

---

<b>Theme</b>	<b>School coexistence</b>
--------------	---------------------------

---

<b>Specialty</b>	Educational Psychology
------------------	------------------------

---

### LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

---

<b>Líneas de investigación</b>	<b>Área</b>	<b>Sub área</b>	<b>Disciplina</b>
Teoría y tecnología que fundamenta la educación	Ciencias Sociales	Otras Ciencias Sociales	Ciencias Sociales Interdisciplinaria

---

## **2. TÍTULO**

Programa juego infantil en la convivencia escolar en niños de tres

– Huarmey, 2018

Program playground in the school coexistence in children three e years

– Huarmey, 2018

### 3. RESUMEN

La finalidad de este trabajo fue determinar la aplicación del estudio juego infantil para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de 3 años de la IE N° 1590 “Virgen del Carmen” provincia de Huarney departamento Ancash. Asimismo para su estudio se usó un diseño cuasi - experimental con una muestra de 32 alumnos compuesto por 2 grupos, grupo de experimento y grupo testigo, ambas con 16 estudiantes cada uno; en ese sentido para interpretar los datos estadísticos se utilizó como instrumento la escala de calificación. Posteriormente en su aplicación del programa juego infantil, se evidencia que la convivencia escolar de ambos grupos según el diagnóstico hay una igualdad de similitud (U-Mann-Whitney:  $p=0,551$ ); por otro lado los niveles de los estudiantes del grupo experimentado muestran diferencias positivas con los niveles de grupo testigo (U-Mann-Whitney:  $p=0,000$ ), esto significa que al comparar las hipótesis del grupo testigo y experimentado, el programa juego infantil mejoró positivamente la convivencia armoniosa en los educandos de 3 años.

#### **4. ABSTRACT**

The purpose of this work was to determine the application of the study of children's play to improve school life in 3-year-old students of IE N ° 1590 "Virgen del Carmen" province of Huarney department Ancash. Likewise, a quasi-experimental design was used for its study with a sample of 32 students consisting of 2 groups, experiment group and control group, both with 16 students each; in that sense, to interpret the statistical data, the rating scale was used as an instrument. Later in its application of the children's play program, it is evident that the school coexistence of both groups according to the diagnosis there is an equality of similarity (U-Mann-Whitney:  $p = 0.551$ ); On the other hand, the levels of the students of the experienced group show positive differences with the levels of the control group (U-Mann-Whitney:  $p = 0.000$ ), this means that when comparing the hypotheses of the witness and experienced group, the children's play program improved positively the harmonious coexistence in the students of 3 years

## **5. INTRODUCCION**

### **5.1. Antecedentes y fundamentación científica**

#### **5.1.1. Antecedentes**

(Velásquez, J. 2018), concluye que la planificación de recreaciones infantil mejora positivamente el lenguaje oral en los educandos de 5 años de la I.E. N° 1661, en una declaración T Student que dio como efecto de un Tc. 18,210 valor que es igual a la osadía tabular Tt. =1,714, llegando a obtener una altura habitual del lenguaje verbal.

También, (Riquero, A. 2017), concluye que esta etapa estuvo orientado a identificar las cualidades en relación a una interacción con los estudiantes a lo largo de problemas de disidencia y a las capacidades colectivas que realizan los estudiantes de 3 años mediante el juego escénico. Mayormente los conflictos en estas edades fueron causados por comportamientos de rendimiento orgánico y se inicia durante la realización de la recreación dramático.

Por otro espacio, (Matías, R. 2017), concluye que en el post indagación sobre la armonía escolar del grupo positivo fue de 27,32% y en el grupo testigo de 22,82%. Esto se acepta que la osadía cuantificado de la prueba t (student) T= 4,882 siendo máximo significativo la teoría t (tabular) T= 1,674 para una altitud de significancia de  $\alpha = 0,05$  (5%) obtenido un valor  $p= 000 < 0.05$ .

Asimismo, (Leandro, A. 2016), en su conclusión afirma que hay una coherencia del juego colaborativo y las capacidades sociales en niños de 5 años del nivel educación inicial, es decir hay una correlación moderada significativa (Rho = 0,401; decisión = 0,000 < 0,01) con respecto al juego colaborativo y las capacidades sociales en los niños de educación inicial.

Igualmente, (Cuba, N. y Palpa, E. 2015), concluye que la intención principal de este estudio fue valorar si hay una coherencia en el espacio de recreación libre de las sectores y el granazón de la imaginación de los estudiantes de 5 años de la ayuntamiento de Santa Clara. Asimismo sostienen en sus resultados el nivel

de significancia, es de un 95% que se encontró, que si hay coherencia entre el espacio de recreación libre de los sectores y en el incremento de la imaginación en los estudiantes.

De esa manera, (Hurtado, J. 2015), concluye en su trabajo de investigación que el juego se presenta como vehículo alternativo y adaptativo para abordar situaciones problemáticas y proponer al interior de los planteles educativos, formas diferentes de interacción de convivencia y aprendizaje.

Por otro lado, (Celestino, Z. 2014), llegó a la siguiente exposición que el programa utilizado en el diagnóstico y post examen a un indicio de 33 estudiantes con una localidad que conformo el 100 %, las habilidades lúdicas incrementaron significativamente en los niños de la corporación educativa N°339.

También, (Tirado, J. 2018), concluye que al ejecutar los juegos infantiles a través de las sesiones de aprendizajes para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de cuatro años de edad, se demuestra un 80% de recreación infantiles enmienda el aprendizaje de los estudiantes de la IEP Shadai del Distrito de Santa.

De esa manera, (Bravo, D. y Muñoz, Y. 2014), han llegado a la siguiente conclusión que la actividad del juego es importante para el incremento de un ambiente en armonía. Asimismo, descuerdo a las interpretaciones de datos obtenidos, se acepta que el juego es muy interesante para abastecer las reglas de armonía en la sociedad.

Finalmente, (Camacho, L. 2014), concluye que la actividad del juego brinda una educación a los niños para motivar en práctica los conocimientos y restablecer el grado de correspondencia entre los integrantes, además el juego y las capacidades sociales optimizan significativamente una conexión de relación a las entrañas de agresión.

## **5.1.2. Fundamentación científica**

### **Programa**

Blake (2016), define que el programa es un plan y orden de acción y disposición de una ocupacion dentro del proyecto internamente frecuente de utilidad y en un plazo determinado, entonces el plan es una secuencia didáctica de instrucciones para resolver un determinado problema de lo que se quiere ejecutar.

Asimismo, Moreno, A. (2008), afirma que el programa es un propósito de ejercer una acción sobre el objeto de estudio, asimismo implica identificar un problema o una necesidad de planificar, ejecutar y evaluar.

También, Minedu, (2016), define a la planificación del programa como una acción de organizar, sistematizar y orientar el aprendizaje de acuerdo a los beneficios de los niños en un contexto determinado y con el fin de desarrollar conjunto de competencias.

Por otro lado, Montero, M. (2000), define al programa como una estrategia de acción y como un objetivo de aprendizaje. Es decir, un programa es una acción que corresponde a una serie de procesos cognitivos con una capacidad de identificar las capacidades, habilidades, técnicas y métodos para un estudio de un problema definido.

### **A. El juego infantil**

Según, Huizinga, (2005), sostiene que el juego un acto de profesión independiente, que se realiza en el interior de un tiempo determinado y espacios decisivo, además se puede definir que el juego es un sentimiento de alegría, expresado a través de sus emociones de conformidad y entusiasmo.

Asimismo, en su teoría Piaget, J. (1956), afirma que una recreación es una acción cognitiva que desarrollan los estudiantes, mediante el uso de sus capacidades, motrices, simbólicas y de razonamiento conforme adquiera una

asimilación según las etapas que presenta en su evolución, en ella se sustenta en las siguientes etapas.

### **Etapas sensorio motora, de cero a dos años**

En esta etapa los niños adquieren un conocimiento mediante las experiencias sensoriales, manipulando los objetos explorando sus inteligencias motoras y sensoriales.

### **Etapas pre operacional, de dos a siete años**

Durante esta etapa los niños aprenden por imitación, tienen un pensamiento egocéntrico y dificultades para aprender, el niño desarrolla representaciones y juego simbólicos por imitación.

### **De siete a once años, las etapas de operaciones concretas**

Durante esta etapa los niños se encuentran con limitaciones de conceptos abstractos e hipotéticos, empiezan ser menos egocéntricos porque empiezan a pensar como unos adultos y ponerse en el lugar de otras personas, piensan con empatía.

### **De 11 años a más etapas de las operaciones formales**

Durante esta etapa piensan como adultos inteligentes realizan operaciones matemáticas utilizando el razonamiento deductivo mediante ideas de abstracción

### **.La función semiótica**

Según Piaget (1991), la semiótica permite decir los significados ausentes de los acontecimientos u objetos a partir de los 2 años en la que tiene el niño, durante la etapa sensorio motriz. Por otro lado Piaget afirma que la imitación es un paso de comportamiento sensorial motriz y representativo donde el pensamiento debe ser una función simbólica, mediante conductas de imitación, imagen, recuerdos y lenguajes.

Por otra parte el ministerio de educación (2019), afirma que la recreación simbólica es una necesidad vital que desarrolla el estudiante para representar lo vivido, descubrir quiénes son y cómo se transforman en lo que quieren ser, sin dejar de ser ellos mismos. Juegan a identificarse con algo y representarlo de otra manera. Es una oportunidad para que el niño pueda manifestar sus emociones muy profundas, deseos y miedos, de esta manera construir significados sobre el contexto en la que se encuentra.

Según, Montessori, M. (1912), afirma que el juego es una acción primordial del niño durante los primeros años de edad, una estrategia de aprendizaje que estimula el desarrollo del cerebro en condiciones favorables con materiales adecuados, ambientes propicios y participación del adulto o padre (p, 319)

Por otro lado, Gesell y Amatruda, (1945), en su teoría del desarrollo humano sostienen que el crecimiento es una transformación juicioso y pragmático que tienen los niños producto de la maduración. Asimismo determina los factores del desarrollo como un requisito primordial en el aprendizaje, en uno de su estadio (tercer año), afirma que los niños tienen capacidades para hablar empleando oraciones, usando palabras como instrumento de la inteligencia.

Por su parte, Pestalozzi J. (1889), en uno de sus aportes pedagógicas sostiene que el educando está orientado a alcanzar sus conocimientos haciendo uso de la práctica y la observación. Asimismo propuso a la práctica como un conjunto de realización que mediante la recreación los educando desarrollan sus potencialidades.

Igualmente, Groos, K. (1902), sostiene que el juego es una realización que se da mediante la inteligencia con fines de preparación para la vida adulta. Asimismo, desde esa orientación el concepto de las imagines es inabordable en el educando, por lo que el niño o niña no pudiendo cuidar bebes de verdad, hace que los objetos representan personajes significativos de acuerdo a su imaginación.

También, Wallon, H. (1987), en su teoría del desarrollo psicológico del niño. Sostiene, un niño desde su nacimiento llega a ser ante social. Es decir todos los individuos deben concernirse en la sociedad, mediante un desarrollo de etapas: El impulsivo (cero a seis meses). Las emociones (6 meses a 12 meses). El sensorio motor (uno a tres años). La personalidad (tres a seis años). (p, 60)

Finalmente, para Vygotsky, L. (1924), la recreación del niño es un recurso de cultura a través de instrumentos que utilizan los niños en el desarrollar sus capacidades mentales, asimismo permite la cooperación con otros niños mediante roles, Vygotsky dice en el juego simbólico los niños transforman algunos objetos convirtiéndole en distintos significados así como diríamos cuando corre con la escoba como si fuera un caballito. Por otro lado define al desarrollo evolutivo del juego mediante fases

**Primera fase** de (2 a 3 años), en esta primera fase sustenta que los niños juegan haciendo uso de los objetos pretendiendo encontrar un significado con su entorno social, en cual divide al desarrollo humano en 2 fases

-Primero nivel de desarrollo, en este nivel los niños asimilan un aprendizaje lúdico, es decir como una función real que tienen los objetos en el entorno sociocultural y como un entorno familiar.

-Segundo nivel de desarrollo, en este nivel los niños aprenden simbólicamente las funciones de los objetos, son capaces de operar con significados. Así por ejemplo el volumen esférico se transforma en una pelota

**Segunda fase** de (3 a 6 años) en esta segunda fase el juego se da imitativamente juegan a ser la maestra, papa, mama manifestando una figura de familia tienen un pensamiento egocéntrico en intercambio lúdico.

### **Clasificación del juego**

**Juegos sensoriales.** Son juegos que contribuyen al desarrollo de los sentidos de los niños, que puede darse visual, auditivo táctil, olfativo y gustativo.

**Los juegos motores.** Se inicia en los primeros años en los niños, reiterando los gestos espontáneamente de manera deliberado.

**El juego manipulativo.** Juego en que permite el niño desarrollar un conjunto de capacidades, para lo cual lo cual intervienen los movimientos mediante una presión de la mano como golpear, trazar, abrochar, sujetar e insertar

**Juegos de imitación.** Es un juego más utilizado en los niños más pequeños. Permite reproducir gestos, sonidos de lo que han conocido anteriormente

**El juego simbólico.** Es un juego que permite al niño desarrollar su inteligencia niño, además es capaz de imitar situaciones de la vida real. Asimismo permite imitar animales y objetos, juego que se realiza a comienzos del primer año de su vida del niño.

**Los juegos verbales.** Es un juego lingüístico y tradicional creado por los niños mediante refranes, trabalenguas, rimas y adivinanzas. Permite enriquecer el aprendizaje de la lengua.

**Los juegos de razonamiento lógico.** Es un juego didáctico creado para motivar de manera divertida y participativa creado para el desarrollo de capacidades. Son las que permiten la asociación de característica (día – noche, lleno – vacío)

**Juegos de relaciones espaciales.** Es un juego que se presenta mediante escenas, rompecabezas, el cual el niño puede observar y reproducir relaciones espaciales

**Juegos de relaciones temporales.** Es un juego que permite al niño desarrollar su capacidad mediante materiales secuenciales con un orden adecuadamente

**Juegos de memoria.** Es un juego que se va descubriendo parejas de elementos iguales, así como identificar y rememorar las comunicaciones+ anteriores.

**Juegos de fantasía.** Es un juego en que los niños pueden alejarse por un periodo de la efectividad e introducirse a un mundo ficticio

### **La importancia del juego**

#### **Desarrollo físico**

- En el desarrollo físico el juego permite al niño desarrollar un de actividades como saltar, caminar, extender los brazos prueban y descubren el mundo por sí mismo.
- Ayuda a desarrollar el sistema muscular y una coordinación de aumento muscular
- Permite un ejercicio físico para operar la labor del cerebro

#### **- Desarrollo mental**

- En este desarrollo mental el niño encuentra un interés por el placer del juego respondiendo así a sus necesidades para su desarrollo integral.
- Es una actividad de estímulo fundamental, para optimizar la imaginación, ya que permite identificar tiempo y espacio.
- Es una recreación social en donde los niños puedan desarrollarse en pequeños y grandes grupos.
- Es un desarrollo para el niño porque a través de ella descubre y conoce su cuerpo, así como también permite incrementar su vocabulario

### **Características de niños de tres años**

#### **- Motrices**

Ingieren y toman sin derramar.

No permanecen quietos.

No pueden hacer dos cosas a la vez.

Se desplazan adelante y hacia atrás en punta de los pies.

Dibujan moviendo todo el brazo.

Corren y saltan con pies juntitas.

Hace uso de las escaleras para subir con pies alternados.

Realiza una actividad de motriz gruesa.

Le gustan los objetos de escribir

Dobla papeles con largo y ancho

Su velocidad incrementa y disminuye

Puede lanzar una pelota

**- Adaptativa**

Desconoce los colores, aunque algunos sí.

Trata de copiar ejemplos como círculos, cuadrados y otros.

Reconoce 2 partes de una imagen y es capaz de unirlos.

Utiliza su inteligencia para desarrollar actividades creativas

Hace un esfuerzo por tratar de cortar una línea recta

**- Lenguaje:**

Trata de formar algunos refranes pequeños

Utiliza algunos términos como adverbios tarde y temprano

Incrementa su lenguaje aproximadamente a 1000 en palabras

Incrementa su lenguaje a través de conversaciones y cantos

**- Conducta personal social**

Reconoce a una persona así como también a otros

Hace limitados cargos

Muestra amor a su madre

Presenta un sentido del ego

Tiene afecto así como berrinches

Entonces podemos decir es una necesidad importante el juego en el niño, porque surge desde la temprana edad, es espontánea, libre, original, imaginativo, creativo que se da dentro de una sociedad con la interacción del medio. Constituye un modo original de interacción social, es una forma de conocer, aprender, comunicarse y relacionarse con las demás personas, desarrollando sus habilidades sociales, estimulando sus potencialidades intelectuales y psicomotoras.

## **B. Convivencia escolar**

Según, Garretón, P. (2013), sostiene que la convivencia son capacidades que tienen los estudiantes para poder relacionarse con los demás, teniendo en cuenta la reverencia y compañerismo. Asimismo afirma que la convivencia determina una relación con los integrantes de una institución establecidas mediante reglamentos de convivencia en cooperación.

Por otro lado, Ortega, Romero y Del Rey (2010), afirman que la convivencia son peculiaridades de tipo psicosocial que tiene una institución educativa determinada, es decir con principio personal y funcional dentro de un proceso dinámico que se desarrolla

Asimismo, Lanni, N. (2009), sostiene que la convivencia es un reto de la formación educativa, donde las escuelas deben ser un espacio de relación bilateral positiva con ética de valores, democracia, plática y paciencia, buscando un mejor trato.

También, Banz, C. (2008), afirma que la convivencia escolar es una relación de personalidad dentro de las instituciones formativas en el cual los educandos, adolescentes y adultos crean y son sensato de fraternizar una buena convivencia.

Asimismo, Gesell, A. (1925), en su Teoría Madurativa del Desarrollo Infantil, afirma que la convivencia establece en el hombre la manera de residir dentro

del campo como uno se comporta. Asimismo, dice que la convivencia es una forma de conexión con los grupos en una institución escolar, es decir es como uno puede vivir cerca de una manera pragmática y desestimada.

Por otro lado, Alemany, I. (2012), afirma que la convivencia en la escuela es una formación comunitaria y activo en que los miembros muestran una relación con todos los agentes de la comunidad formadora.

Finalmente, Guzmán, y Preciado, (2012), afirman que las convivencias escolares se da en una interacción de agentes educativos (estudiantes, docentes y viceversa) para lograr un clima muy aceptable dentro de la institución.

### **Teorías de la convivencia escolar**

Según, Rey, R. y Ortega, R. (2010), definen a la convivencia de la escuela como auto-conocerse, asimismo a estimarse integralmente para ceñir satisfactoriamente a los demás, aceptando así este marco educativo como una organización integral; esto indica que los estudiantes no deben prosperar conocimientos sino deben fomentar comportamientos en base a un conjunto de éticas, en los que debe mostrarse en los objetivo planeados.

Asimismo Ortega, afirma que la convivencia escolar es una interrelación de estudiantes, educandos, compañeros con un propósito que los educandos en general tengan una visión aplicada a una regla.

Por otro lado, Martínez (2011), sostienen que la convivencia escolar es una dimensión de aprender a cumplir reglas, relacionarse y aprender a vivir.

### **Características de la convivencia escolar**

- Institución ponderada con maestros que fomentan la sujeción del estudiante.
- Institución para que los estudiantes acuden a una formación vertical, en cual los educandos tienen una asistencia obligatoria.

- Es una institución que presenta reglas rígidas que hace difícil la participación activa del estudiante.
- Es una institución constituida por costumbres diferentes en donde intervienen los estudiantes, docentes y progenitores.

### **Funciones de la convivencia escolar**

**Formadora.** Es una educación en respeto en la formación de ciudadanos libres con progreso de habilidades, aprendizaje y reverencia, sometidos a las reglas.

**Protector.** Afianza a los acogedores de manera cuidadosa, fomentando un buen tratado y teniendo una buena relación con las personas adultas.

**Reguladora.** Reconoce los actos de uno mismo aprendiendo a ser responsable en sus iniciativas y autonomía, es decir ayuda como un compañero de pedagogía.

Por otro lado, el Minedu (2015), la facultad relacionarse con respeto a uno mismo y a los otros, sostiene manejar disidencia de una forma creativa mediante indicaciones y factibles, en otra de sus facultad es participar en casos públicos para incentivar en el bien común. Finalmente, en la tercera facultad es proponer y gestionar iniciativas para alcanzar el bienestar como todo derecho

En conclusión la convivencia en la escuela es un conjunto de relaciones recíprocas de las personas y se da dentro de una sociedad educativa, la cual permite la práctica de valores de una manera armoniosa todos los agentes educativos (estudiantes, profesores, y padres). Es una forma que determina una comunicación y relación que se practica con los integrantes de una institución.

## 5.2. Justificación

La presente investigación se fundamentó principalmente en contar con estudios actualizados con respecto al programa de juegos infantiles y convivencia escolar en los educandos de la IE N°1590 “Virgen del Carmen” Consecuentemente se centró en los aportes de los autores que sustentan con sus estudios desde un punto vista científico para fortalecer a ambas variables y ese mismo sentido también, sirvió para futuras investigaciones con una intención de seguir profundizando la investigación.

Por otro lado se ha permitido aplicar eficientemente el programa de juego infantil para optimizar la convivencia escolar como se evidencian en los resultados obtenidos de ambas variables, Puesto que el juego siendo un proceso que pone en regla el mecanismo de la inteligencia, como una necesidad e imaginación y creatividad en el individuo, busca una comunicación y relación con las personas. En ese sentido para su aplicación de dicho programa se determinó los objetivos y las sesiones debidamente programadas haciendo uso adecuadamente de las estrategias. Para ello se contó debidamente con materiales factibles durante cada momento en el inicio, desarrollo y finalización.

Por ello la importancia de esta investigación es su realización y aplicación debido al mecanismo de estrategias que no están haciendo aplicados adecuados los docentes de EBR en los estudiantes del inicial, siendo un pasivo los educandos en sus aprendizajes de la convivencia. Ante esto se ha cree justo la ejecución de un estudio como es juego infantil para restablecer la convivencia armoniosa en los estudiantes de nivel inicial de la IE N° 1590 “Virgen del Carmen” – Huarney.

### 5.3. Problema

Siendo hoy en día la violencia un problema grave que se viene dando en los niños y niñas, así como también en la sociedad civilizada a nivel mundial y nacional. Este problema de la violencia cada día se va generalizando debido a las malas actitudes entre padres e hijos y viceversa, asimismo por factores de alcoholismo, drogadicción por parte de los jóvenes y padres que consume a diario, así como también por dificultades de asumir responsabilidades frente a una situación de necesidades e intereses. Frente a esta situación hace que los estudiantes manifiesten actitudes inapropiadas en la convivencia entre compañeros, así como la falta de respeto, los empujones, mordidas, rasguños, el tirar los materiales y no dejar participar a los demás en una actividad que se está ejecutando a través del juego.

Consecuentemente, estos problemas son observados en la familia, en las instituciones, en las escuelas que vienen abordándose como situación preocupante tanto para los padres de familia, docentes y todos los formadores. Ante esta situación es necesaria conocer estos acuerdos que deben ser claras y precisas para que se cumplan en la familia y fundamentalmente en las escuelas. Debido a esta problemática planteada que se viene aquejándose en la familia, en la IE y en el aula, se cree conveniente revertir estas debilidades mediante la ejecución de un estudio como es juego infantil para optimizar la convivencia en los alumnos de tres años.

Puesto que, luego de haber analizado en líneas anteriores la situación preocupante de la convivencia en la escuela, se observa algunas características en nuestra Institución Educativas. Cuyas características son dificultadas para relacionarse con sus compañeros de aula, niños egocéntricos y agresivos. En consecuencia, el problema queda formulado de la siguiente manera:

*¿En qué medida la aplicación del programa juego infantil mejora la convivencia escolar en niños de 3 años de la IE N° 1590, “Virgen del Carmen” de Huarmey, 2018?*

## **5.4. Conceptualización y operacionalización de las variables**

### **5.4.1 Definición conceptual**

#### **Definición de juego**

Montessori, M. (1912), afirma que el juego es una estrategia de formación que estimula el crecimiento del cerebro en condiciones favorables con materiales adecuados, ambientes propicios y participación del adulto o padre.

#### **Definición de la convivencia escolar**

Ortega (2010), sostiene que la convivencia en la escuela son potencialidades de los estudiantes relación con la convivencia con otras personas, mediante una atención y cooperación mutua. Esta convivencia escolar se determina por la clase de relación que se practica con los miembros de una institución.

### **5.4.2 Definición operacional**

#### **Definición del juego infantil**

El juego es innato, original, imaginativo, creativo que surge desde la temprana edad con la interacción del medio. Es una forma de conocer, aprender, comunicarse y relacionarse con las demás personas, además permite optimizar las capacidades sociales y la evolución de la personalidad.

#### **Definición de Convivencia escolar**

La convivencia de la escuela es un conjunto de relaciones reciprocas de las personas que se da dentro de una sociedad educativa, donde se practica los valores de una manera armónica, es decir con los agentes de un institución educativa (director, docente, educandos y padres).

### 5.4.3. Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
<b>Variable dependiente:</b> <b>Convivencia escolar</b>	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Se respeta sí mismo.	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás. Da cuenta del cumplimiento de las responsabilidades propias y de los demás.
		Respetar los demás.	Se comunica voluntariamente con respeto a un caso que incomoda a sus compañeros y a él.
	Participa para promover el bien común	Participa en actividades grupales.	Explica su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros. Se integra en la toma de acuerdos para resolver problemas Escucha con la ayuda de la docente cuando un compañero expresa lo que piensa.
		Promueve el bien común	Aporta ideas para comprender una situación de interés común. Da su opinión en la búsqueda de consenso Participa con sus compañeros en acciones orientadas al bien Común. Participa en actividades de promoción de sus derechos y de sus compañeros.
<b>Variable independiente</b> <b>Programa juego infantil</b>	Juegos en pareja	Participa en juegos en pareja	Criterios Cuaderno de campo
	Juegos en grupo	Participa en juegos grupales	Matriz de progresión de aspectos de la convivencia
	Juego de representaciones simbólicas	Participa en juego de representaciones simbólicas	Diseño metodológico del programa

## **5.5. Hipótesis**

### **5.5.1. Hipótesis general**

Si aplicamos el estudio de juego infantil, entonces mejorará significativamente la convivencia escolar en niños de 3 años de la IE N° 1590 Virgen del Carmen de Huarmey departamento Ancash.

## **5.6. Objetivos**

### **5.6.1. Objetivo general**

Determinar en qué medida la aplicación del programa de juego infantil mejora la convivencia escolar en niños de 3 años de la IE N° 1590 Virgen del Carmen, provincia de Huarmey departamento Ancash.

### **5.6.2. Objetivos específicos**

Determinar el nivel de convivencia escolar en niños de 3 años de la institución educativa N° 1590 Virgen del Carmen de Huarmey.

Aplicar el programa de juego infantil para mejorar, convive respetándose a sí mismo y a los demás y participando para promover el bien común en niños de 3 años de la IE N° 1590 Virgen del Carmen de Huarmey.

Comparar el grupo testigo y grupo experimentado después de aplicar el programa juego infantil en el mejoramiento de la convivencia escolar en niños de 3 años de la IE N° 1590 Virgen del Carmen de Huarmey.

## 6. METODOLOGIA

### 6.1. Tipo y diseño de investigación

El estudio es aplicada por que permitió determinar la convivencia escolar en niños de 3 años de IE N° 1590 Virgen del Carmen de Huarney, 2018.

#### Diseño de la investigación

Según Hernández, S. (2014), se ha seleccionado para este estudio el diseño es cuasi – experimental con dos grupos pre test y post test con el diagrama siguiente.

GE01	X	03
GC02	-	04

Donde:

GE : Estudiantes a experimentar

GC : Estudiantes sin experimento

01 y 02 : Observación

X : Aplicación del programa

03 y 04 : Post test

## 6.2. Población y muestra

### 6.2.1. Población

La población lo constituye los 32 niños de educación inicial (EBR) de la IE N° 1590 Virgen del Carmen de Huarmey - 2018.

Sección	Mujeres	Varones	Total
3 años	6	10	16
3 años	5	11	16
Total	11	21	32

Fuente: ficha de registro 2018

### 6.2.2. Muestra

Por una naturaleza del estudio investigativo de tipo cuasi experimental la muestra se ha determinado mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia, constituido por 16 niños del grupo experimentado y 16 del grupo testigo en el nivel inicial de (EBR) de la IE N° 1590 de Huarmey

Sección	Mujeres	Varones	Total
3 años	6	10	16
3 años	5	11	16
Total	11	21	32

Fuente: ficha de registro 2018

### 6.3. Técnica e instrumento de recojo de investigación.

#### Técnica

Se utilizó la observación, asimismo como instrumento se aplicó una escala valorativa de calificación sobre los aprendizajes para medir la segunda variable en niños de 3 años de Educación Básica Regular (EBR), cuyo instrumento para su confiabilidad fue validado por los expertos en investigación: Aguilar, J. y Cueva, W. (2018), para lo cual se empleó la fórmula de *Alfa Gronbach*, que respondieron a los métodos estadísticos para examinar un conjunto de ítems de los niños de la IE del sector urbano provincia de Huarmey.

#### Instrumento

Fue la escala valorativa de calificación para medir la segunda variable de los estudiantes de (EBR) de la IE N° 1590 de Huarmey. Cuya escala valorativa estuvo compuesta por inicio, proceso y logro previsto; dos dimensiones y 10 ítems, para cual dicho instrumento fue diseñado por la autora de la presente investigación, asimismo para su confiabilidad se empleó la fórmula de Cronbach (Batista y Hernández, 2010), cuyo criterio de confiabilidad de valores son

Dónde:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

$\alpha$  = Alfa

K = N° de preguntas

V<sub>i</sub> = varianza de inicio

V<sub>t</sub> = varianza final

### 6.4. Procesamiento y análisis de la información

Para el estudio estadístico se empleó la técnica de la estadística descriptiva, tablas de frecuencias, simples y porcentual. También, las figuras de barras, con fines a observar la organización de los datos sobre los niveles la segunda variable (convivencia escolar). En cuanto a la tabulación de los datos, se utilizó un programa SPSS, versión 2022.

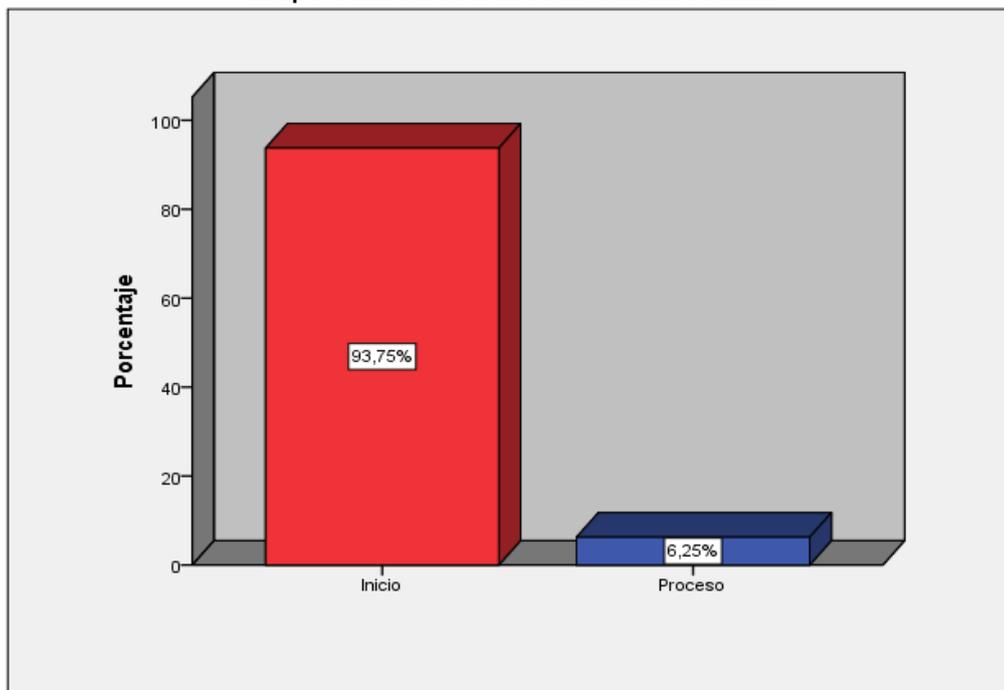
## 7. RESULTADOS

Resultados de la convivencia escolar en el pre test del grupo testigo en los niños de 3 años, de la IE N° 1590

Figura: 01

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	15	93,8	93,8
Proceso	1	6,2	6,2
Total	16	100	100

Fuente: base de dato



Fuente: figura 1

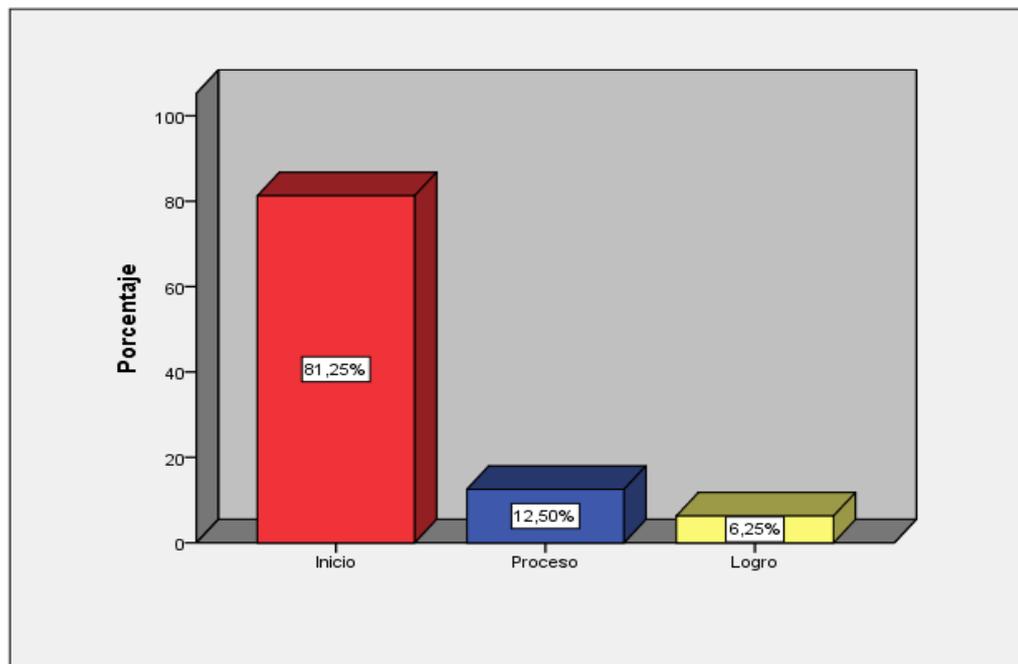
En la figura 1 y gráfica 1 aprecia sobre la variable de la convivencia escolar del diagnóstico (pre test) del grupo testigo, hay 15 niños que representan a un 93,8% que se encuentran en un nivel de inicio, asimismo hay 1 niño que se halla en proceso con un 6.3 %. Esto quiere decir que la mayor cantidad de niños se localizan en un nivel de inicio con respecto a esta variable convivencia escolar.

## Resultado de la convivencia escolar en el post test del grupo testigo

Figura: 02

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	13	81,3	81,3
Proceso	2	12,5	12,5
Logro	1	6,2	6,2
Total	16	100	100

Fuente: base de dato



Fuente: figura 2

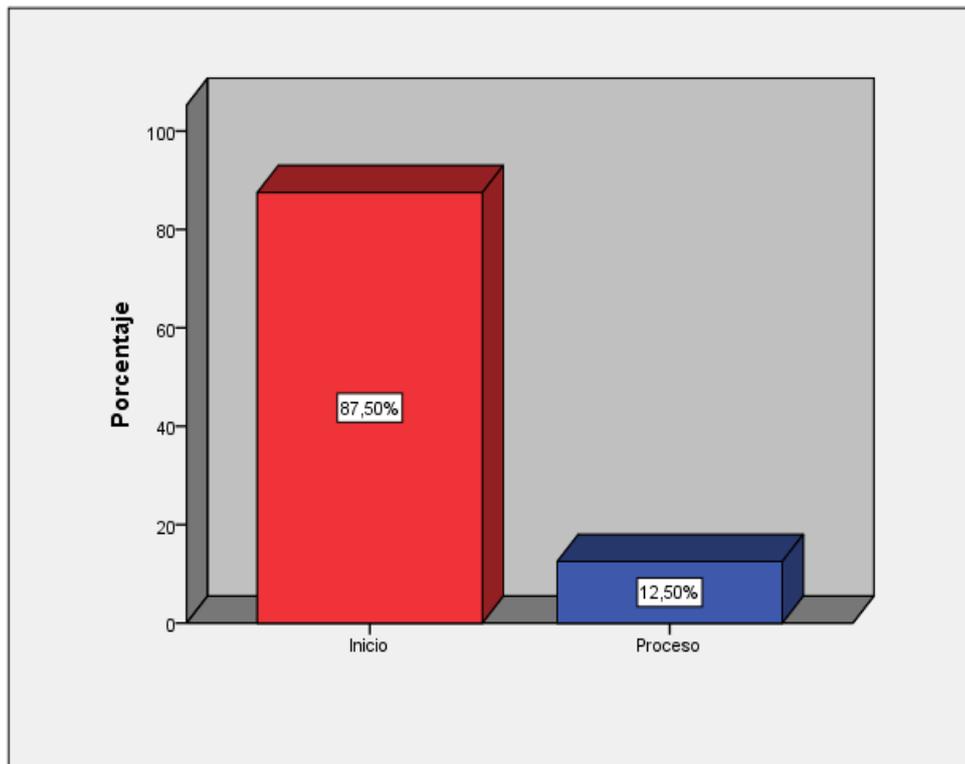
En la figura 2 y grafica 2 se examina con relación a la variable de la convivencia escolar en el grupo testigo del post test, hay 13 niños que representan a un 81,3% que se encuentran en un inicio, mientras que 2 niños representan a un 12,5% ubicándose en el proceso, finalmente solo 1 niño representa a un 6,25%, y se sitúa en un nivel de logro. Esto quiere decir que más de la mitad de niños se localizan en un nivel de inicio con respecto a esta variable.

Resultado sobre convive respetándose a sí mismo y a los demás en el pre test del grupo testigo

Figura: 03

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	14	87,5	87,5
Proceso	2	12,5	12,5
Total	16	100	100

Fuente: base de dato



Fuente: figura 3

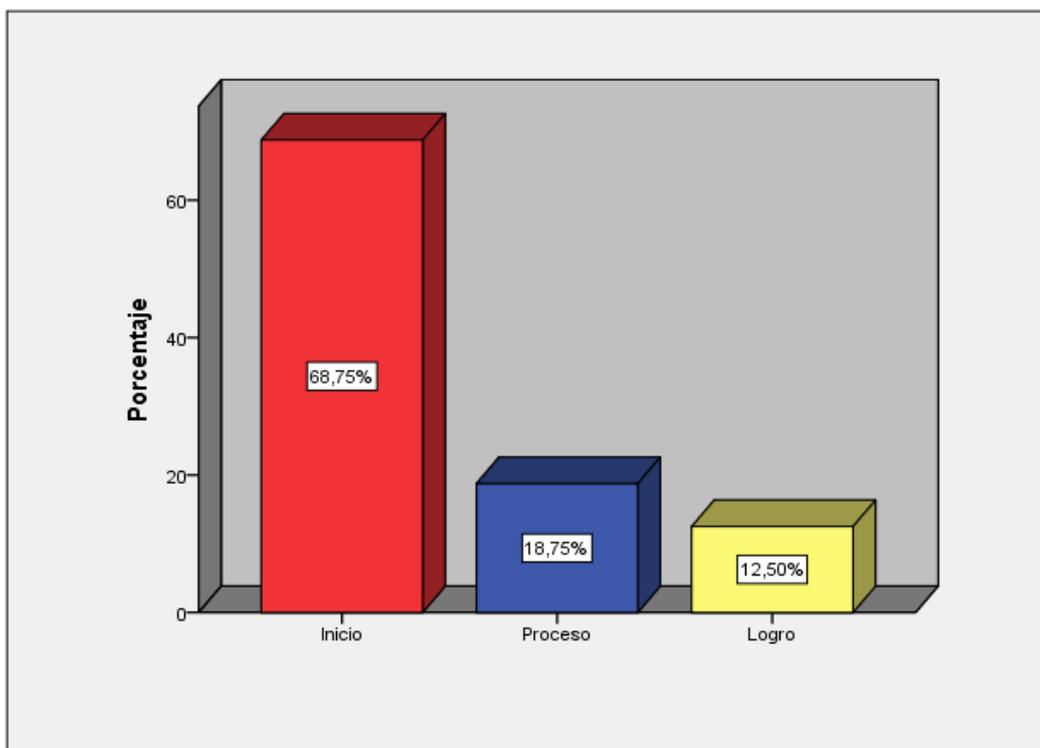
En la figura 3 y grafica 3, se aprecia del grupo testigo en el pre test sobre la dimensión convive respetándose a sí mismo y a los demás, hay 14 niños que representan a un 87,5% que se encuentran en un inicio; mientras que 2 niños que representan a un 12,5% ubicándose en proceso, de esto se deduce que la mayor cantidad de educandos se localizan en un nivel de inicio con respecto a esta dimensión.

Resultados sobre la dimensión convive respetándose a sí mismo y a los demás en el post test del grupo control.

Figura: 04

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	11	68,8	68,8
Proceso	3	18,8	18,8
Logro	2	12,4	12,4
Total	16	100	100

Fuente: base de dato



Fuente: figura 4

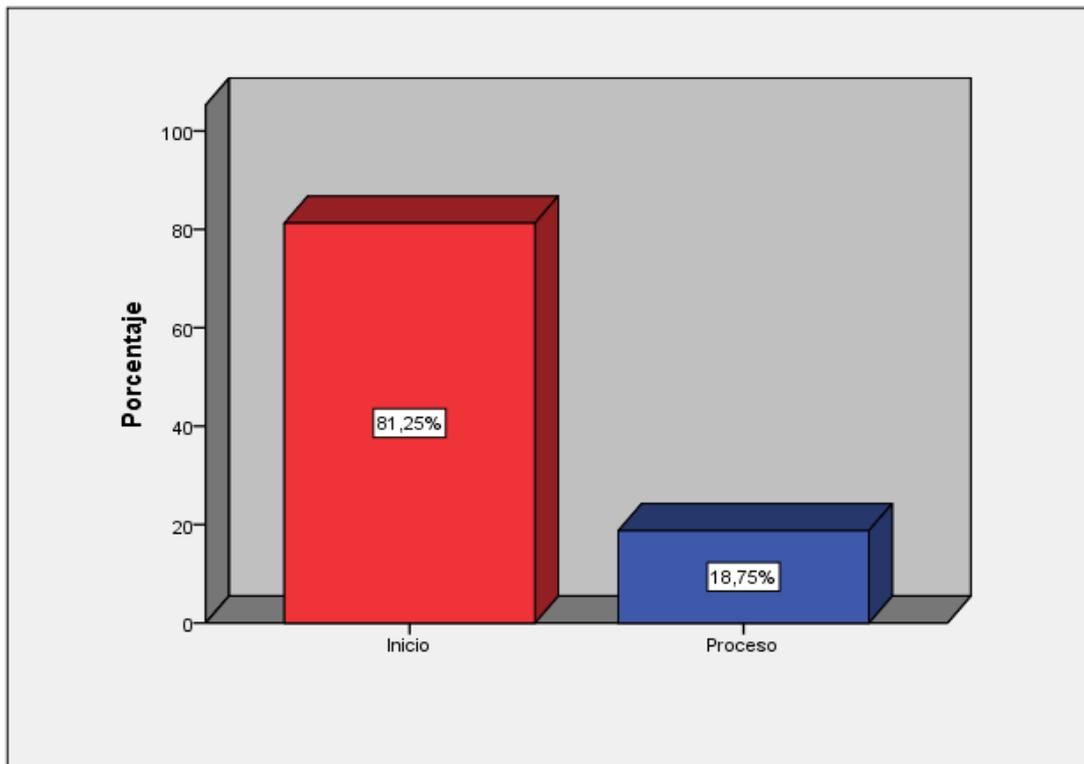
En la figura 4 y gráfica 4, se aprecia que en el post test del grupo testigo sobre la dimensión convive respetándose a sí mismo, hay 11 niños que representan a un 68,8% se encuentran en un inicio, mientras que 3 niños representan a un 18,8% ubicándose en el nivel de proceso, asimismo hay 2 niños que representan a un 12,4%, sin embargo podemos sustentar que la mayor cantidad de niños se sitúan en un proceso de inicio con respecto a esta dimensión.

Resultado del grupo testigo sobre la dimensión participa para promover el bien común en el pre test del grupo testigo

Figura: 05

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	13	81,3	81,3
Proceso	3	18,8	18,8
Total	16	100	100

Fuente: base de dato



Fuente: figura 5

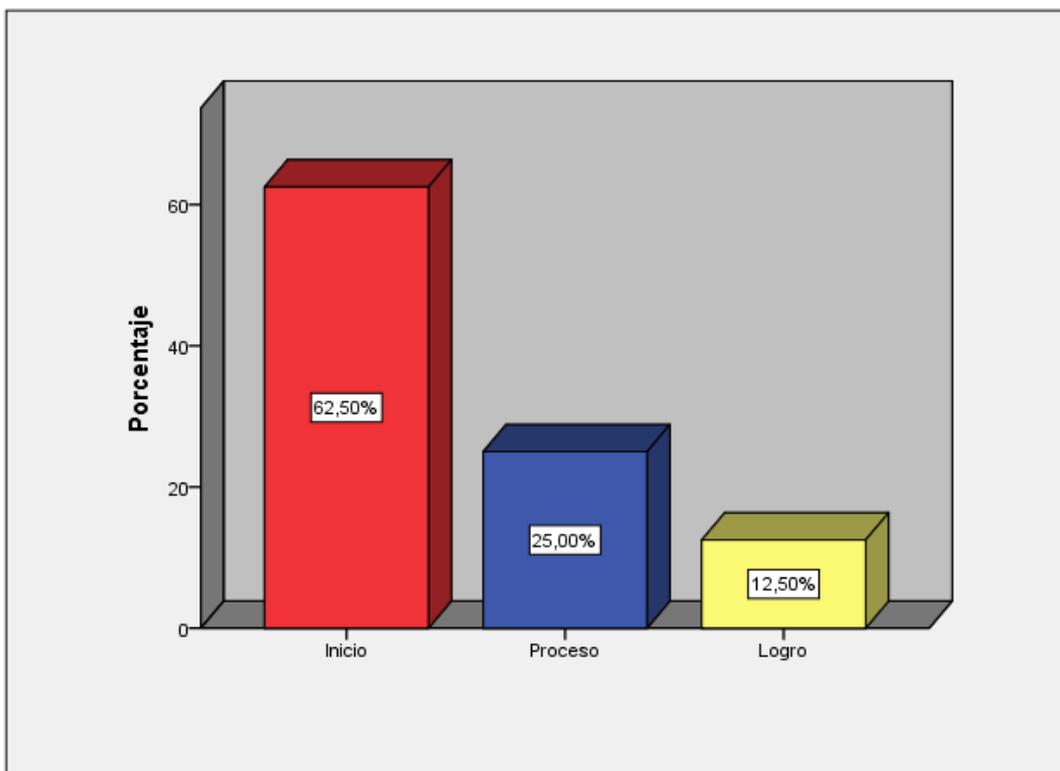
En la figura 5 y grafica 5 se examina en el grupo control del pre test sobre la dimensión participa para promover el bien común, hay 13 niños que representan a un 81,3% se localizan en un inicio, mientras que 3 niños representan a un 18,8% ubicándose en el nivel de proceso. Como se puede afirmar la mayor parte de niños se encuentran en inicio con respecto a esta dimensión.

Resultado sobre la dimensión participa para promover el bien común en el post test del grupo testigo

Figura: 06

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	10	62,5	62,5
Proceso	4	25	25
Logro	2	12,5	12,5
Total	16	100	100

Fuente: base de dato



Fuente: figura 6

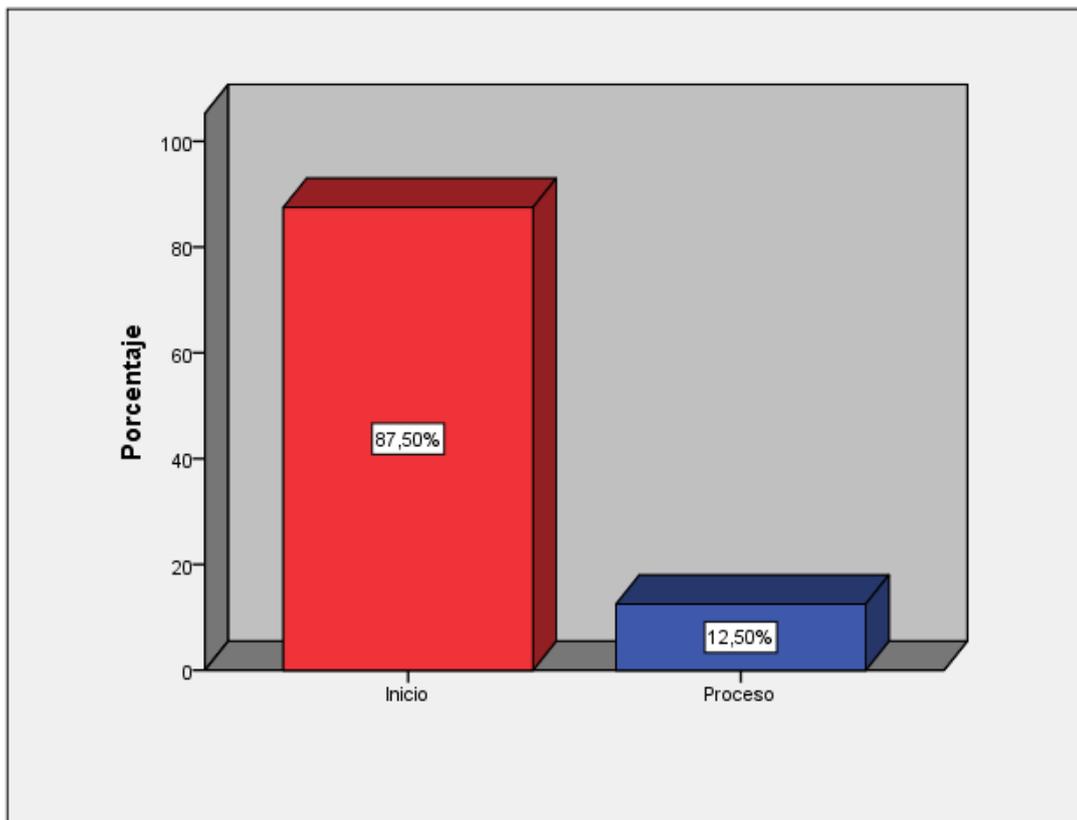
En la figura 6 y gráfica 6 se observa en el grupo testigo del post test sobre la dimensión participa para primer el bien común, hay 10 niños que representan a un 62,50 % y que se encuentra en inicio, mientras que 4 niños representan a un 25%, el cual se localizan en proceso y 2 niños que representan a un 12,5% se sitúan en un nivel de logro. De esto se podemos decir que la mayor cantidad de niños se ubican en inicio con respecto a esta dimensión.

## Resultados de la convivencia escolar del grupo experimentado en el pre test

Figura: 07

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	14	87,5	87,5
Proceso	2	12,5	12,5
Total	16	100	100

Fuente: base de dato



Fuente: figura 7

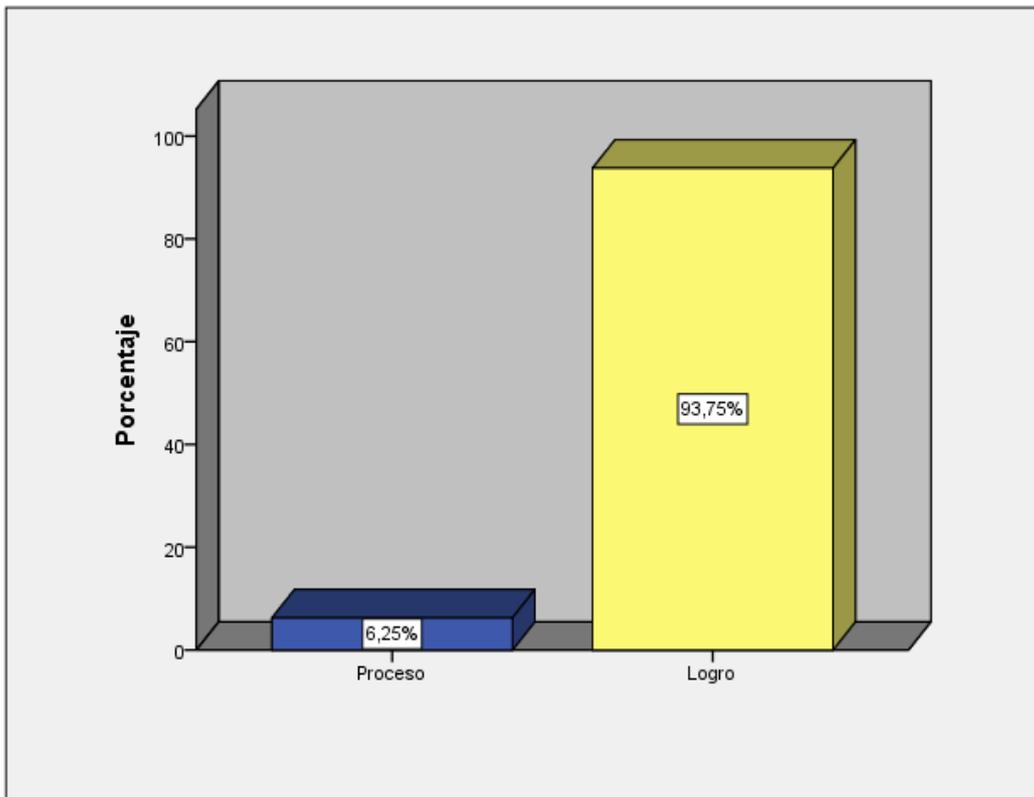
En la figura 7 y grafica 7 se aprecia sobre la variable convivencia escolar en el grupo experimentado del pre test, hay 14 niños que representan a un 87,50% que se localizan en un inicio, mientras que 2 niños representan a un 12,50% se localizan en un proceso. De esto podemos deducir que más de la mitad de niños se hallan en un nivel de inicio con respecto a esta variable.

Resultado de la convivencia escolar del grupo experimentado en el post test

Figura: 08

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido
Proceso	1	6,3	6,3
Logro	15	93,8	93,8
Total	16	100	100

Fuente: base de dato



Fuente: figura 8

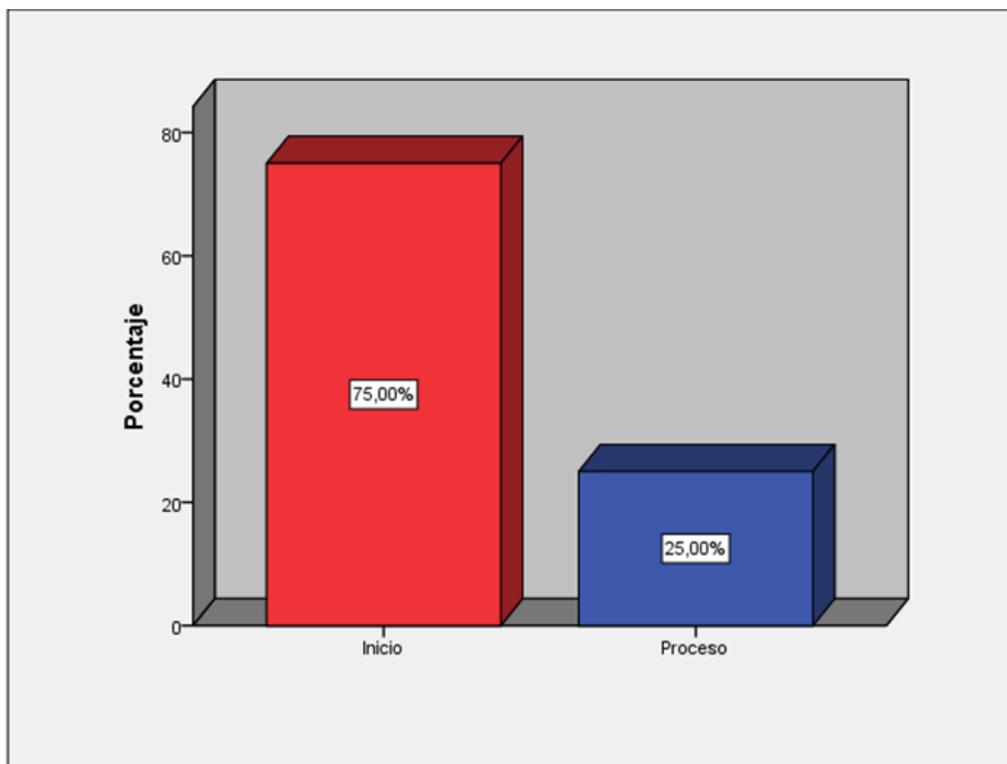
En la figura 8 y grafica 8 se observa sobre la convivencia escolar en el grupo experimentado del pos test, hay 15 niños que representan a un 93,8% que se localizan en un nivel de logro, mientras que solo 1 niño representa a un 6,3% ubicándose en un nivel de proceso. De esto podemos sustentar que más de la mitad de niños se sitúan en el nivel de logro, encontrándose así una evidencia del programa de juego infantil en la mejora de esta variable.

Resultado sobre la dimensión convive respetándose a sí mismo y a los demás en el pre test del grupo experimentado

Figura: 09

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	12	75	75
Proceso	4	25	25
Total	16	100	100

Fuente: base de dato



Fuente: figura 9

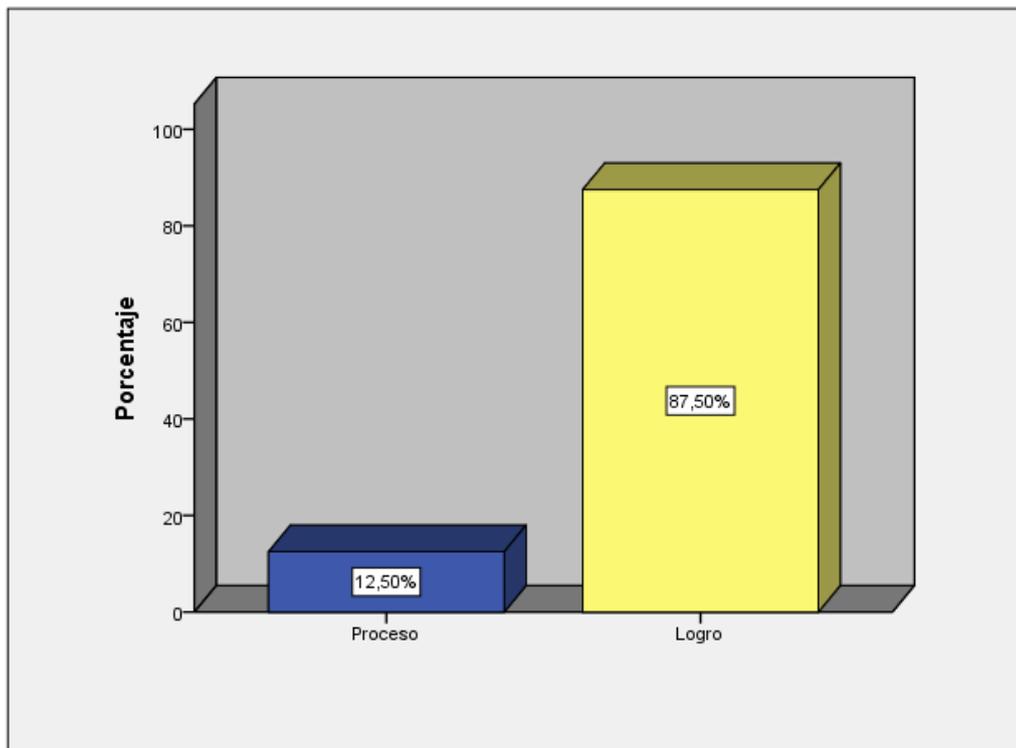
En la figura 9 y grafica 9, se aprecia en el grupo experimentado del pre test sobre convive respetándose a sí mismo y a los demás, que hay 12 niños que representan a un 75, % se hallan un inicio, mientras que 4 niños que representan a un 25% se localizan en el proceso. De esto se deduce que la mayor cantidad de educandos se sitúan en un proceso de inicio.

Resultado sobre la dimensión convive respetándose a sí mismo y a los demás en el post test del grupo experimentado

Figura: 10

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Proceso	2	12,5	12,5
Logro	14	87,5	87,5
Total	16	100	100

Fuente: base de dato



Fuente: figura 10

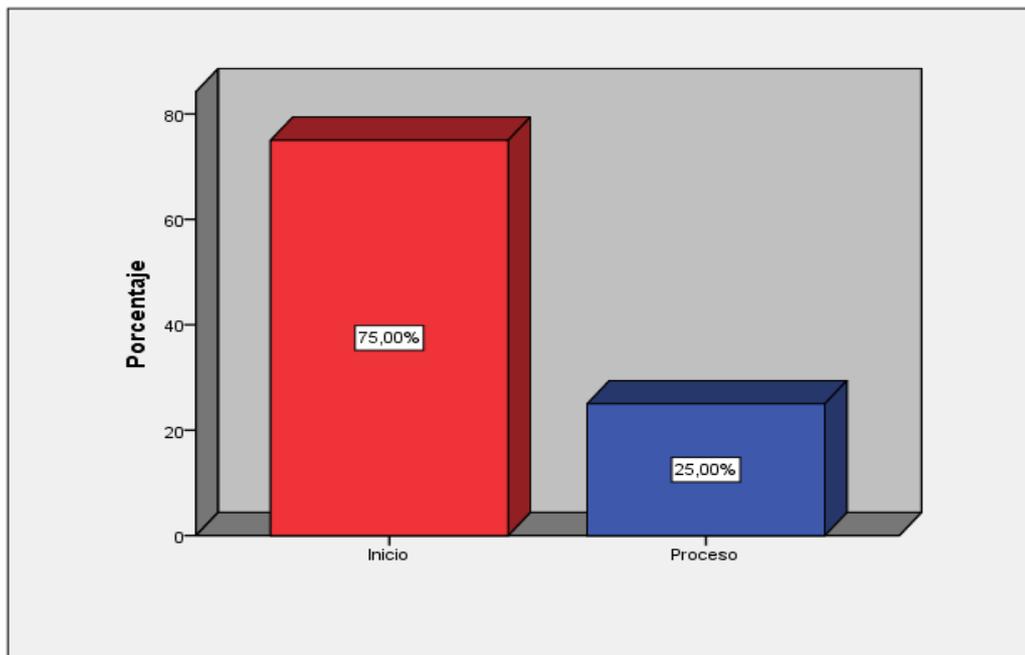
En la figura 10 y grafica 10, se observa en el grupo experimentado del post test sobre convive respetándose a sí mismo y a los demás, que hay 14 niños que representan a un 87,50% se localizan en un nivel de logro, mientras que 2 niños representan a un 12,50%, el cual se hallan en proceso. Esto quiere decir que hay un mayor porcentaje de educandos que se hallan en un nivel de logro, de esa manera encontrándose también una evidencia del programa con respecto a esta dimensión.

Resultados sobre la dimensión participa para promover el bien común en el pre test del grupo experimentado

Figura: 11

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	12	75	75
Proceso	4	25	25
Total	16	100	100

Fuente: base de datos



Fuente: figura 11

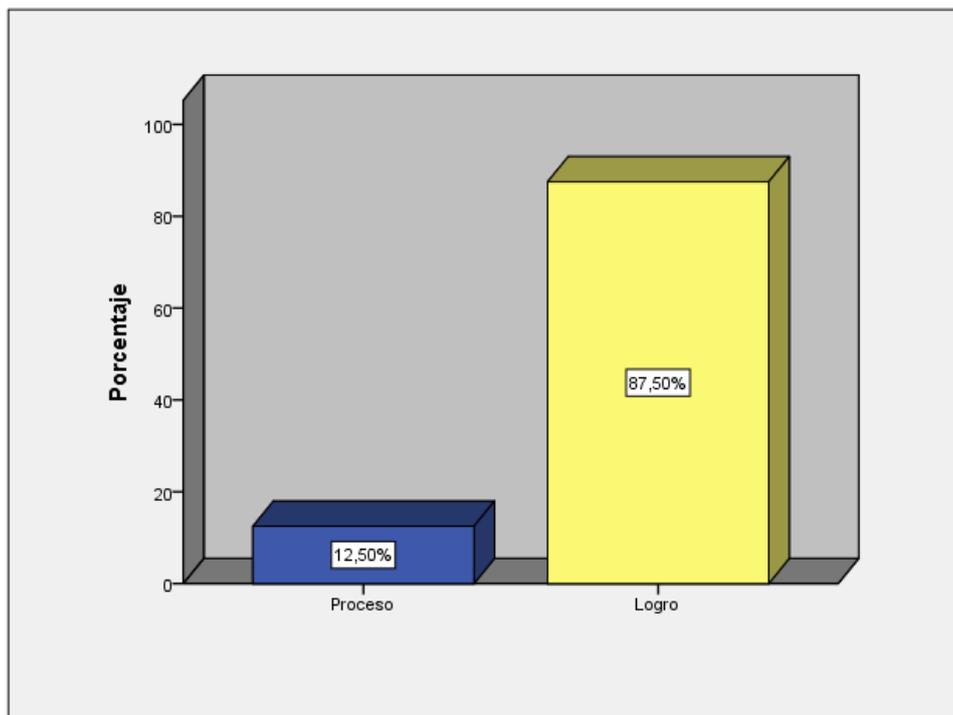
En la figura 11 y grafica 11 se examina en el grupo testigo del pre test sobre la dimensión participa para promover el bien común, hay 12 niños que representan a un 75% se encuentran en inicio, mientras que 4 niños representan a un 25%, el cual se hallan en proceso. Esto quiere decir la mayor cantidad de niños se localizan en un nivel de inicio con respecto a esta dimensión.

Resultado sobre la dimensión participa para promover el bien común en el post test del grupo experimentado

Figura: 12

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Proceso	2	12,5	12,5
Logro	14	87,5	87,5
Total	16	100	100

Fuente: base de dato



Fuente: figura 12

En la figura 12 y grafica 12 se observa en el grupo experimentado del post test sobre la dimensión, participa para promover el bien común hay 14 niños que representan a un 87,50% se localizan en un nivel de logro, mientras que 2 niños representan a un 12,50%, el cual se hallan en un inicio. De esto se puede afirmar una mayor cantidad de niños se sitúan en el nivel de logro destacado, de esa manera encontrando una evidencia progresiva con respecto al programa aplicado.

Tabla 13. Prueba de normalidad

	Grupo	Shapiro - Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Convivencia escolar, pre test	Grupo Testigo	,273	16	,000
	Grupo experimentado	,398	16	,000
Convivencia escolar, post test	Grupo testigo	,507	16	,000
	Grupo experimentado	,273	16	,000
Pre test convive respetándose a sí mismo y a los demás	Grupo testigo	,398	16	,000
	Grupo experimentado	,546	16	,000
Cconvive respetándose a sí mismo y a los demás, post test	Grupo testigo	,644	16	,000
	Grupo experimentado	,398	16	,000
Pre test participa para promover el bien común	Grupo testigo	,484	16	,000
	Grupo experimentado	,546	16	,000
Participa para promover el bien común, post test	Grupo testigo	,697	16	,000
	Grupo experimentado	,398	16	,000

Fuente: base de dato

Como se aprecia sobre la prueba de normalidad de la tabla 13 los valores de las variables y dimensiones son inferiores a 0,05 fijado para el nivel de significancia.

Para elegir la clase de la prueba estadística sobre el estudio de la hipótesis investigativa se precedió a determinar el tipo de organización sobre los datos provenientes de las distribuciones normales; en relación la muestra aceptada presenta un total de 32 estudiantes, con un nivel de 0,05 de significancia como se muestra a continuación

H<sub>0</sub>: organización que no difiere distribución normal de la variable

H<sub>1</sub>: ordenación que difiere la distribución normal de la variable

Regla de decisión:

$P < 0.05$ , rechazando a la H<sub>0</sub>

$P > 0.05$ , no se rechaza el  $H_0$

De acuerdo a la tabla 13 la significancia de las dimensiones son inferiores a 0,05 considerado como un nivel positivo, es decir denegando la  $H_0$  y aceptando la  $H_a$  el cual no corresponden a estadísticos paramétricos, en este caso se utilizó U de Mann-Whitney.

### **7.3. Validación de hipótesis**

#### **Hipótesis general**

**$H_0$ :** No existe efecto positivo del programa del juego infantil en la convivencia escolar en niños de 3 años de la IE N° 1590 de la provincia de Huarney.

**$H_a$ :** Si existe efecto positivo del programa del juego infantil en la convivencia escolar en estudiantes de 3 años de la IE N° 1590 de la provincia de Huarney.

Examen. E: U de Mann - Whitney

Significativa  $\alpha = 0.05$

Determinación de la regla: si  $p \leq 0.05$  rechazo de  $H_0$

Tabla 14. Prueba U de Mann – W – hipótesis general

**Rangos**

		Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre test escolar	Convivencia	Grupo testigo	16	16,00	256,00
		Grupo experimentado	16	17,00	272,00
		Total	32		
Post test escolar	Convivencia	Grupo testigo	16	9,09	145,50
		Grupo Experimentado	16	23,91	382,50
		Total	32		

**Estadísticos de prueba**

	Pre Convivencia escolar	testPost Convivencia escolar	test
U DE Mann - Whitney	120,000	9,500	
Z	-,597	-4,969	
S. Asintótica ( bilateral)	,551	,000	
Significación exacta	,780b	,000b	

**Interpretación**

Los resultados de la tabla 14 permiten apreciar que la convivencia escolar del grupo testigo y experimentado presentan situaciones similares según el pre test (U – Mann – W:  $p = 0.551$ ), del mismo modo los valores de los niños del grupo experimentado tienen diferencias positivas en el post test con los valores del grupo testigo (U- M – Whitney:  $p = 0,000$ ) y permite delimitar que la ejecución de la propuesta de juego infantil si tiene efecto positivo en la variable dependiente.

### Hipótesis específica 1

**Ho:** No existe efecto positivo del programa del juego infantil en convive respetándose a sí mismo y a los demás en niños de 3 años de la IE N°1590 de Huramey

**Ha:** Si existe efecto positivo del programa del juego infantil en convive respetándose a sí mismo y a los demás en estudiantes de 3 años de la IE N° 1590 de Huarmey

Examen E: U de Mann - Whitney

Significativa  $\alpha = 0.05$

Determinación de la regla:  $p \leq 0.05$  rechazo de Ho.

Tabla 15. *U de M - Whitney – Hipótesis específica 1*

Rangos

	Grupo	N	Promedio de rango	Suma de rangos
Convive respetándose a sí mismo y a los demás pre test	Grupo testigo	16	15,50	248,00
	Grupo experimentado	16	17,50	280,00
	Total	32		
Convive respetándose a sí mismo y a los demás post test	Grupo testigo	16	9,81	157,00
	Grupo experimentado	16	23,19	371,00
	Total	32		

Estadísticos de prueba

	Pre test convive respetándose a sí mismo y a los demás	Post test convive respetándose a sí mismo y a los demás
U de Mann - Whitney	112,000	21,000
Z	-,892	-4,423
S. asintótica (bilateral)	,373	,000
S. exacta [2*(sig. unilateral)]	,564b	,000b

## **Interpretación**

Los resultados de la tabla 15 nos permite observar sobre convive respetándose a sí mismo y a los demás del grupo testigo y experimentado que muestran condiciones similares en el pre test ( U- Mann W  $p= 0.373$ ), de esa manera los valores del grupo experimentado post test exponen diferencias aceptables con los valores alcanzados del grupo testigo ( U- M –Whitney  $p= 0.000$ ) esto permite fijar que el estudio del juego infantil si tiene efecto significativo en convive respetándose a sí mismo y a los demás.

## **Hipótesis específica 2**

**Ho:** No existe efecto positivo del programa del juego infantil en participa para promover el bien común en niños de 3 años de la IE N° 1590 de Huarney

**Ha:** Si existe efecto positivo del programa del juego infantil en participa para promover el bien común en estudiantes de 3 años de la IE N° de Huarney

Examen estadística: U - Mann - W

Nivel significativa  $\alpha = 0.05$

Regla de determinación: si  $p \leq 0.05$  se rechaza Ho

Tabla 16. *U de M – W - Hipótesis específica 2*

Rango				
	Grupo	N	Promedio rango	Suma de rango
Participa para promover el bien común, pre test	Grupo testigo	16	16,00	256,00
	Grupo experimentado	16	17,00	272,00
	Total	32		
Participa para promover el bien común, post test	Grupo testigo	16	9,88	158,00
	Grupo experimentado	16	23,13	370,00
	Total	32		
Estadísticos de prueba				
	Pre test participa para bien común	Post test participa para promover el bien común		
U de Mann-Whitney	120,000	22,000		
Z	-,421	-4,362		
S. asintótica (bilateral)	,674	,000		
S. exacta [2 (s. unilateral)]	,780b	,000B		

### Interpretación

Los resultados de la tabla 16 permiten examinar sobre la dimensión participa para primer en bien común del grupo testigo y experimentado exponen situaciones semejantes en el pre test ( $U - Mann - W p = 0.674$ ), mientras que los calificativos de los niños en el grupo experimentado del post test muestran discrepancia aceptables con los valores obtenidos del grupo testigo ( $U - M - Whitney p = 0.000$ ), de esto se sustenta:

El estudio de juego infantil si tiene un efecto positivo en participa para primer el bien común en estudiantes de 3 años de la IE N° 1590 de Huarney

## 8. DISCUSION DE RESULTADOS

En el estudio, los resultados de la tabla 14, permite determinar que la ejecución de la propuesta juego infantil si tiene un efecto significativo en la convivencia escolar en los estudiantes de 3 años de la IE N° 1590 de Huarney departamento Ancash. Similar resultado logrado por Matías (2017), quien concluye en el post indagación sobre la armonía escolar del grupo positivo fue de 27,32 % con respecto al grupo testigo que fue 22,82 %. Esto se acepta que la osadía cuantificado del examen t (student)  $T=4,882$  siendo máximo significativo la teoría t (tabular)  $T=1,674$  para una altitud de significancia de  $\alpha = 0,05$  (5%) obtenido un valor  $p=000 < 0.05$ .

En la presente investigación, los resultados de la tabla 15 permite determinar que la ejecución de la propuesta juego infantil si tiene efecto aceptable en convive respetándose a sí mismo y a los demás. Por otro lado, guarda relación con los resultados logrados por Leandro, A (2016) quien concluye que hay una coherencia del juego colaborativo con las capacidades sociales en niños de cinco años del nivel inicial, es decir hay una moderada conformidad significativa ( $Rho = 0,401$ ; decisión =  $0,000 < 0,01$ ) con respecto al juego colaborativo y capacidades sociales en los niños de educación inicial.

También, en la presente investigación se observa en que en la tabla 16 que la ejecución del programa de juego infantil si tiene efecto un significativo en participa para promover el bien común Por su parte guarda relación con los resultados que propone Muñoz, Y. y Pacheco, M (2014), quienes han llegado a la siguiente conclusión que la actividad del juego es importante para el incremento de un ambiente en armonía. Asimismo, descuerdo a las interpretaciones obtenidos de los datos se reconoce el juego que es muy interesante para abastecer las reglas de armonía en la sociedad.

Ahora es bueno mencionar a algunos autores que más se aproximan con sus aportes a la investigación:

Para Piaget, J. (1956), afirma que el juego es un punto importante de la capacidad del niño, en ella se desarrolla la asimilación funcional de nuestra realidad según periodos evolutivos del niños de sus inteligencias sensorio motrices que son aspectos importantes en el crecimiento del niño como una condición de origen y evolutivo del juego. En sentido se divide en cuatro etapas: sensoriomotriz (0 – 2 años), pre operatoria (2 -7 años), concretas (7 – 12) y las formales (12 - mas).

Por otro lado, Wallon, H. (1987), en su teoría del desarrollo psicológico del niño, afirma que el niños es un ser social desde su nacimiento, esto determina en su desarrollo mediante una interacción dialéctica que se va dar entre lo orgánico y lo social, es decir entre el individuo y su relación con el ambiente. Sobre la base de esta interacción se asienta la razón de ser la educación, asimismo hace hincapié en que todo individuo pertenece a la sociedad, en ese sentido clasifica los estadios del desarrollo en impulsivo (0 – seis meses), emocional (seis – doce meses), sensorio - motor (uno – tres años) y el personalismo (tres – seis años). P, 60.

De esa manera, Vygotsky, L. (1924), afirma en su teoría socio cultural que el juego es un instrumento y recursos socio cultural que impulsa el desarrollo de funciones como la atención y la memoria. Esto hace en una cooperación con niños permita alcanzar reglas que son complementarios al propio. Por otro lado dice en el juego simbólico los niños transforman algunos objetos convirtiéndole en distintos significados así como diríamos cuando corre con la escoba como si fuera un caballito. Sostiene que el desarrollo evolutivo del juego se desarrolla mediante fases.

## 9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 9.1. Conclusiones

En la hipótesis general, se observó que la convivencia escolar en el grupo testigo y experimentado pre test muestran situaciones semejantes (U- Mann - W  $p= 0.551$ ), sin embargo los valores en los niños del grupo experimentado post test exponen positivas diferencias con respecto a valores alcanzados del grupo testigo (U - M - W  $p= 0,000$ ), el cual ha permitido determinar que el estudio del programa “ juego infantil ha mejorado la convivencia en los educandos de 3 años de la IE N° 1590 de Huarney.

En la hipótesis específica 1, se observó en convive respetándose a sí mismo y a los demás del grupo testigo y experimentado en el pre test exponen situaciones iguales (U- Mann – W  $p= 0,3739$ , sin embargo los valores en los niños del grupo experimentado post test muestran diferencias aceptables con los valores del grupo testigo (U - M - W  $p= 0,000$ ), de esto se sustenta que el estudio del programa de juego infantil significativamente ha mejorado la dimensión convive respetándose a sí mismo y a los demás.

En la hipótesis 2 se observó que en la dimensión participa para promover el bien común del grupo testigo y experimentado según el pre test muestra situaciones iguales (U - M – Whitney  $p= 0,6749$ . Por otro lado, los valores en los niños del grupo experimentado pos test presentan significativa diferencias con los valores del grupo testigo (U – Mann - W  $p= 0,000$ ), esto significa al comparar las hipótesis del grupo testigo y experimentado, el programa de juego infantil mejoró positivamente la convivencia en los educandos de 3 años de la IE N° 1590 de Huarney.

## **9.2. Recomendaciones**

Se recomienda a la IE de educación inicial a implementar el programa “juego infantil” para lograr competencias en la convivencia en los estudiantes de 3, 4 y 5 años, fortaleciendo sus características psicosociales determinadas por los procesos de interacción social dentro de la institución educativa.

A sí mismo, a la comunidad docente de la IE N° 1590 de Huarmey departamento Ancash, recomendarles aplicar un programa de juego infantil para mejorar la buena convivencia en los niños y niñas en la escuela adecuándolos a las necesidades e intereses.

Continuar con la investigación especialmente con las propuestas innovadoras de metodologías y programas para desarrollar la convivencia de los niños y niñas en la escuela de educación inicial a nivel nacional.

### **9.3 AGRADECIMIENTO**

En primer lugar a Dios por darme la sabiduría de despertar cada día lleno de vitalidad y proteger a mi hija en las diversas circunstancias de la vida. A mis maestros de la universidad donde me forme profesionalmente y compañeros de estudio por haber aportaron significativamente en el logro de la investigación. A mi asesor por haber guiado por el camino de la investigación.

Debo agradecer de manera especial a mi padre por incentivar me auto realízame como profesional en este campo de la educación, de esa manera sus ideas han sido fundamental como un aporte clave del buen trabajo que he realizado,

También expreso un sincero agradecimiento a mi amigo Sergio Córdova Pérez por apoyarme en el desarrollo de esta tesis, debo destacar por toda su paciencia que hizo redundar este estudio tanto a nivel científico como profesional.

## 11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alemaný, I. (2012). *Convivencia escolar: percepciones de los profesores de Primaria y Secundaria de la Ciudad Autónoma de Melilla*. España. Editorial Moroe.
- Banz, C. (2008). *Convivencia escolar*. Santiago de Chile: Editorial Uc.
- Blake (2016). *Estilos de liderazgo y manejo de conflictos en la oficina de administración en una institución pública*. Universidad Cesar Vallejo. Lima – Peru.
- Bravo, D, Muñoz, Y. y Pacheco, M. (2014). *El juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia: una experiencia en aula con niños de 5 a 6 años en el colegio san Luis Beltrán*. Universidad Andres Bello. Santiago de Chile – Chile.
- Camacho, L. (2014). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. (Tesis para optar el grado de maestría, Pontificia Universidad Católica dl Perú – Lima)
- Celestino, Z. (2014). *Estrategias lúdicas cooperativas para desarrollar habilidades sociales en convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria*.
- Cuba, N. y Palpa, E. (2015). *Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la instrucción educativa inicial n° 669 satipo-2018*. Universidad Católica los Angeles de Chimbote. Huanuco – Peru.
- Educación inicial (características de los niños de 3 años, recuperado de: <https://www.educacioninicial.com/c/000/449-caracteristicas-evolutivas-perfil-nino-4-anos/>

Función semiótica, recuperado de:  
<https://www.actualidadenpsicologia.com/piaget-cuatro-etapas-desarrollo-cognitivo/>

Garretón, P. (2013). *Estado de la convivencia escolar, conflictividad y su forma de abordarla en establecimientos educacionales de alta vulnerabilidad social de la Provincia de Concepción. Chile.*

Gesell, A. (1925). *Teoría Madurativa del Desarrollo Infantil*. Buenos Aires: Paidós.

Gesell, A. & Amatruda, C. (1945). *Diagnóstico del desarrollo normal y anormal del niño: métodos clínicos y aplicaciones prácticas* (B. Serebrinsky, Trad.). Buenos Aires: Paidós.

Groos K. (1902). *Teoría del Juego Como Anticipación Funcional*.

Guanipa, M. Diaz, J. y Cazzato, S. (2007). *Disciplina escolar*. Revista de artes y humanidades UNICA 8 (18), pp. 126-148.

Guzmán, Muñoz y Preciado (2012). *La convivencia escolar*. Una mirada desde la diversidad cultural.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª Edic.). México: McGraw-Hill.

Huizinga, J. (2005). *Homo ludens: El juego y la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.

Hurtado, J (2015). *El Juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria*. Tesis para optar el grado de magister, Universidad La Sallista – Colombia)

<https://www.actualidadenpsicologia.com/piaget-cuatro-etapas-desarrollo-cognitivo/>.

- Lanni, N. (2009). *El aula espacio de convivencia. Reflexiones y alternativas*. Enfoques en Educación. Ediciones Llave.
- Leandro, A. (2016). *El Juego Cooperativo y Habilidades sociales en estudiantes de 5 años*, Barranca - 2014. Universidad César Vallejo. Lima – Perú.
- Levin, R. y Rubin, D. (2006). *Estadística para administración y economía*. Editorial Pearson, Méjico.
- Martínez, M. & Moncada, P. (2012). *Relación entre los niveles de agresividad*.
- Mata, M.; Macassi, (1997). *Cómo elaborar muestras para los sondeos de audiencias*. Cuadernos de investigación No 5. ALER, Quito. [Links
- Minedu, (2009). *Diseño curricular nacional de educación*. Lima: Editorial Navarrete.
- Minedu, (2015), DCN N°199, recuperado de: [https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/300430/d150842\\_o pt.pdf](https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/300430/d150842_o pt.pdf)
- Minedu, (2019). “el juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores”
- Robles, M. (2017). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red kushi qaqla*”, Huaraz, 2016. Universidad Cesar Vallejo - Chimbote)
- Minedu (2016). *Orientaciones generales para la planificación curricular*. Perú.
- Montero, M. (2004). *Introducción a la Psicología Comunitaria: Desarrollo, conceptos y procesos*. Buenos Aires: Paidós
- Montessori, M. (1912). *Manual práctico del método*. Montessori. Barcelona: Araluce

- Moreno, A. (2008). *Más allá de la intervención*.
- Jiménez (2014). *Subjetividad, niños de la I.E.I N° 393 de Macashca, Huaraz – 2014*. Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- Ortega, R, Romera, E. y del Rey, R. (2010). *Construir la convivencia escolar: Un modelo para la prevención de la violencia, la competencia social y la educación ciudadana*. Santiago: LOM. Participación e intervención comunitaria. Buenos Aires: Paidós
- Piaget, J. “*Teoría cognitiva del niño*”, recuperado de: Riquero, A (2017). Las representaciones dramáticas como estrategia para la mejora de la convivencia en el aula de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 180 de Pitumama, Pillco Marca, Huánuco. 2018. Universidad católica los Ángeles de Chimbote. Huánuco – Perú.
- Sáez de O. (2014). *Emociones positivas y educación de la convivencia escolar. Contribución de la expresión motriz cooperativa*. Revista de Investigación Educativa, 32(2), 309-326.<http://dx.doi.org/10.6018/rie.32.2.183911>
- Velásquez Yupanqui, J. (2018). *Programa de juegos infantiles para mejorar el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 1661 La Alegría del Saber de la ciudad de Nuevo Chimbote*. (Tesis para obtener el grado de maestría, Universidad Particular Antenor Orrego - Chimbote)
- Bravo, D. y Muñoz, Y. (2014). Cuya investigación titulada *El juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia: una experiencia en aula con niños de 5 a 6 años en el colegio san Luis Beltrán*”. Recuperado de: [http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/3302/a112531\\_Bravo\\_D\\_El\\_juego\\_de\\_rol\\_como\\_2014\\_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/3302/a112531_Bravo_D_El_juego_de_rol_como_2014_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vigotsky, L. (1924), *el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás*. Recuperado de: [https://www.google.com/search?q=Vigotsky+\(1924\)%2C&rlz=1C1CHBD](https://www.google.com/search?q=Vigotsky+(1924)%2C&rlz=1C1CHBD).

## 12. ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de consistencia lógica

Título: Programa “juego infantil” en la convivencia escolar en niños de tres años, Huarmey, 2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS
<p><b>PROBLEMA GENERAL.</b> ¿En qué medida la aplicación del programa juego infantil mejora la convivencia escolar en niños de 3 años de la institución educativa inicial N°1590 “Virgen Del Carmen- de la Provincia de Huarmey, 2018?</p> <p><b>PROBLEMA ESPECÍFICO</b> ¿Cuál es el nivel de convivencia escolar en niños de 3 años, de la institución educativa N° 1590 “Virgen del Carmen” Huarmey?</p> <p>¿Cuál es el nivel de convivencia respetándose así mismo en niños de 3 años, de la institución educativa N° 1590 “Virgen del Carmen” de Huarmey?</p> <p>¿Cuál es el nivel de convivencia participando para promover el bien común en niños de 3 años, de la institución educativa N° 1590 “Virgen del Carmen” de Huarmey?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar en qué medida la aplicación del programa juego infantil mejora la convivencia escolar en niños de 3 años, de la institución educativa N° 1590 “Virgen del Carmen” de la provincia de Huarmey departamento Ancash.</p> <hr/> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Determinar el nivel de convivencia escolar en niños de 3 años de la institución educativa N°1590 Virgen Del Carmen de Huarmey.</p> <p>Aplicar el programa juego infantil para mejorar, convive respetándose así mismo a los demás y participando para promover el bien común en niños de 3 años de la institución educativa N° 1590 “Virgen del Carmen” de Huarmey.</p> <p>Comparar el grupo control y el grupo experimental después de aplicar el programa juego infantil en el mejoramiento de la convivencia escolar en niños de 3 años de la institución educativa N° 1590 “Virgen del Carmen” de Huarmey</p>	<p>Hipótesis general. Si aplicamos el programa “juego infantil” entonces mejora significativamente la convivencia escolar en niños de 3 años, de la institución educativa N° 1590 “Virgen del Carmen” de la provincia de Huarmey departamento Ancash.</p> <p>Específicos <b>Ho:</b> No existe efecto positivo del programa del juego infantil en la Convivencia escolar en niños de 3 años, de la institución educativa N° 1590 “Virgen del Carmen” de la provincia de Huarmey departamento Ancash.</p> <p><b>Ha:</b> Si existe efecto positivo del programa del juego infantil en la Convivencia escolar en niños de 3 años, de la institución educativa N° 1590 “Virgen del Carmen” de la provincia de Huarmey departamento Ancash.</p>

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TECNICA E INSTRUMENTOS	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS
<p>La investigación es aplicada, por ha permitido determinar el nivel de convivencia escolar en niños de 3 años de la institución educativa inicial N°1590 Virgen Del Carmen- de la Provincia de Huarmey, 2018</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>Según Hernández, S. (2014), el diseño de investigación que se ha selecciona es <b>cuasi-experimental</b> de dos grupos con pre test y post test, cuyo diagrama es el siguiente:</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #d9e1f2; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">GE01 X 03 GC02 - 04</p> </div> <p>Donde:</p> <p>GE : Grupo experimental</p> <p>GC : Grupo control o testigo</p> <p>01 y 02 : Observación = pre test</p> <p>X : Aplicación a la variable independiente</p> <p>03 y 04 : Post test.</p>	<p style="text-align: center;">POBLACIÓN</p> <p>La población lo constituye los 32 niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de (EBR) de la institución educativa N° 1590 “Virgen del Carmen de Huarmey” – 2018.</p> <p style="text-align: center;">MUESTRA</p> <p>Por una naturaleza de la investigación de tipo cuasi experimental la selección de la muestra se ha determinado a través del muestreo no probabilístico por conveniencia, constituido por 32 niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de (EBR) de la institución educativa N° 1590 “Virgen del Carmen de Huarmey” – 2018.</p>	<p style="text-align: center;">TÉCNICA.</p> <p>Se utilizó la técnica de observación como instrumento para la recolección de datos.</p> <p style="text-align: center;">INSTRUMENTO.</p> <p>Escala valorativa para medir la convivencia escolar en los niños y niñas de 3 años de la (EBR) de la institución educativa inicial N° 1590 “Virgen Del Carmen” de la provincia de Huarmey. <i>Pre test</i></p> <p>Escala valorativa para medir la convivencia escolar en los niños y niñas de 3 años de la (EBR) de la institución educativa inicial N° 1590 “Virgen Del Carmen” de la provincia de Huarmey. <i>Post test</i></p>	<p>Para comprobar la hipótesis se empleó la prueba de Shapiro-Wilk para la investigación:</p> <p>Se utilizó prueba de U de Mann-Whitney. Para las hipótesis</p> <p>No es una distribución normal</p> <p>No paramétrica.</p> <p>Nivel de significancia</p> <p><math>\alpha = 0.05</math></p> <p>Regla de decisión:</p> <p>Sí <math>p \leq 0.05</math> se rechaza Ho.</p>

## Anexo 2: Base de datos – pre test y post test

PRETEST																	
Grupo experimental																	
V1																	
D1								D2								TOTALES	NIVEL TOTALES
	P1	P2	P3	P4	P5	ST	NIVEL 01	P6	P7	P8	P9	P10	ST	NIVEL 02	TOTALES	NIVEL TOTALES	
ENC 1	1	1	1	1	1	5	2	2	2	3	1	1	9	2	14	1	
ENC 2	1	1	1	1	2	6	1	1	1	3	3	2	10	1	16	1	
ENC 3	2	1	1	2	1	7	1	2	1	1	3	3	10	1	17	1	
ENC 4	1	2	1	2	1	7	2	1	1	2	3	1	8	2	15	1	
ENC 5	1	1	1	1	1	5	1	1	3	3	1	1	9	1	14	1	
ENC 6	1	2	2	1	1	7	1	2	2	1	1	1	7	1	14	1	
ENC 7	1	2	2	1	1	7	1	1	3	2	3	3	12	1	19	1	
ENC 8	1	1	2	1	1	6	1	2	3	3	1	1	10	1	16	1	
ENC 9	1	2	2	1	2	8	1	1	2	2	3	1	9	1	17	1	
ENC 10	1	1	2	1	1	6	1	1	1	3	3	1	9	1	15	1	
ENC 11	1	2	1	2	1	7	1	2	2	2	1	1	8	1	15	1	
ENC 12	1	2	2	2	2	9	2	1	1	1	1	1	5	2	14	2	
ENC 13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	10	1	
ENC 14	1	1	2	1	1	6	1	1	2	2	1	1	7	1	13	1	
ENC 15	1	2	3	2	2	10	2	2	2	2	1	1	8	2	18	2	
ENC 16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	10	1	
POSTEST																	
Grupo experimental																	
V1																	
D1								D2								TOTALES	NIVEL TOTALES
	P1	P2	P3	P4	P5	ST	NIVEL 01	P6	P7	P8	P9	P10	ST	NIVEL 02	TOTALES	NIVEL TOTALES	
ENC 1	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	15	3	30	3	
ENC 2	2	3	1	2	3	11	2	3	3	3	3	2	14	2	25	3	
ENC 3	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	2	14	3	29	3	
ENC 4	2	3	2	3	2	12	3	3	2	3	2	2	12	3	24	3	
ENC 5	2	2	2	3	3	12	3	3	2	3	2	2	12	3	24	3	
ENC 6	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	2	3	14	3	28	3	
ENC 7	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	2	14	3	29	3	
ENC 8	2	2	2	3	3	12	3	3	3	3	3	2	14	3	26	3	
ENC 9	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	15	3	30	3	
ENC 10	2	2	3	3	3	13	3	3	3	3	2	3	14	3	27	3	
ENC 11	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	2	2	13	3	27	3	
ENC 12	2	3	2	2	3	12	3	3	2	3	3	2	13	3	25	3	
ENC 13	2	2	2	2	3	11	2	2	3	3	3	2	13	2	24	2	
ENC 14	2	3	2	3	3	13	3	3	3	3	2	3	14	3	27	3	
ENC 15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	3	14	3	29	3	
ENC 16	2	2	3	2	3	12	3	3	3	3	2	2	13	3	25	3	

### Anexo 3. Certificados de validez

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE TRES AÑOS.

##### I. DATOS GENERALES:

- TÍTULO DEL PROYECTO: Programa "juego infantil" en la convivencia escolar en niños de tres años - Huarmey, 2018
- INVESTIGADOR: Jamanca Oropeza, Nancy Adalid
- OBJETIVO GENERAL: ¿En qué medida la aplicación de un programa basado en el juego infantil afecta a la convivencia escolar en niños de 3 años de la institución educativa inicial N°1590 "Virgen Del Carmen" de la Provincia de Huarmey, 2018?
- CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN: 40 Estudiantes de tres años de la Institución Educativa N° 1590 "Virgen Del Carmen" constituida por 19 niñas y 21 niños.
- TAMAÑO DE LA MUESTRA: 32 estudiantes, distribuido en dos grupos de 16 en el grupo control y 16 en el grupo experimental.
- NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Escala de calificación sobre convivencia escolar

##### II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO):

- APELLIDOS Y NOMBRES: CUEVA VALVERDE WILLIAM HORACIO
- PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO: DOCTOR EN ACCIÓN DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
- INSTITUCIÓN DONDE LABORA: UNIVERSIDAD SAN PEDRO

##### III. ASPECTOS DE EVALUACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
			Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
CONVIVENCIA ESCOLAR	CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.	✓		✓		✓		✓		
		Da cuenta del cumplimiento de las responsabilidades propias y las de los demás.	✓		✓		✓		✓		
		Se expresa espontáneamente con respecto a una situación que afecta a él y a sus compañeros.	✓		✓		✓		✓		
		Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros.	✓		✓		✓		✓		
		Participa en toma de acuerdos para resolver conflictos.	✓		✓		✓		✓		
	PARTICIPA PARA PROMOVER EL BIEN COMÚN	Escucha con ayuda de la docente cuando un compañera expresa lo que piensa	✓		✓		✓		✓		
		Aporta ideas para comprender una situación de interés común	✓		✓		✓		✓		
		Da su opinión en la búsqueda de consenso	✓		✓		✓		✓		
		Participa con sus compañeros en acciones orientadas al bien común	✓		✓		✓		✓		
		Participa en actividades de promoción de sus derechos y les de sus compañeros en su escuela	✓		✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia) .....

Opinión de aplicabilidad: Aplicable  Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

- Fertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado
- Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente de dimensión especificada del constructo
- Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado el ítem, es conciso, exacto y directo.

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

##### OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Chimbote, 13 de Octubre de 2018

Firma del Experto Informante  
DNI: 19027931

## Anexo 04: Instrumentos

Escala de calificación sobre convivencia escolar “diseñada por la autora”

Grupo experimental-grupo control

Pre test- post test.

Programa “juego infantil” en la convivencia escolar en niños de tres años - Huarmey 2018

Institución educativa: \_\_\_\_\_

Apellidos y nombres del niño: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Chimbote, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2018

Escala de calificación de los aprendizajes en la educación básica regular nivel inicial. (Minedu. DCN 2009)			
<b>A:</b>	<b>Logro</b>	<b>Previsto</b>	<b>(3)</b>
cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.			
<b>B:</b>	<b>En</b>	<b>proceso</b>	<b>(2)</b>
cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.			
<b>C:</b>	<b>En</b>	<b>inicio</b>	<b>(1)</b>
cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.			
<b>Convivencia escolar en niños de 3 años.</b>			
<b>Dimensión 1. Convive respetándose a sí mismo y a los demás</b>			
		1	2
1	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.		
2	Da cuenta del cumplimiento de las responsabilidades propias y las de los demás.		
3	Se expresa espontáneamente con respecto a una situación que afecta a él y a sus compañeros.		
4	Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros.		
5	Participa en toma de acuerdos para resolver conflictos.		
<b>Dimensión 2. Participa para promover el bien común</b>			
6	Escucha con ayuda de la docente cuando un compañera expresa lo que piensa		
7	Aporta ideas para comprender una situación de interés común		
8	Da su opinión en la búsqueda de consenso		
9	Participa con sus compañeros en acciones orientadas al bien común		
10	Participa en actividades de promoción de sus derechos y los de sus compañeros en su escuela		

.....  
Firma del Experto Informante  
DNI: .....

## **Anexo 05: Propuesta pedagógica**

### **Programa “juego infantil” en la convivencia escolar en niños de 3 años de la I. E N°1590 Huarney**

#### **1. Fundamentación teórica de la propuesta**

Pérez y Merino (2013) el concepto programa, puede ser entendido como el anticipo de lo que se planea realizar en un ámbito o circunstancia.

#### **Enfoque pedagógico**

Minedu (2015 ), la única finalidad del juego es el placer, se podría afirmar que jugando se producen los aprendizajes más importantes, durante el juego los niños expresan sus ideas acerca de los temas que en él aparecen, manifiestan sus esquemas conceptuales y los confrontan con los de sus compañeros, menciona también sobre la importancia vital del juego para los niños, porque les posibilita a crecer armónica y saludablemente promoviendo el desarrollo de sus sentidos así como su estado físico y emocional, debemos considerar que la o el docente puede adicionalmente proponer situaciones lúdicas como juegos tradicionales y algunas actividades lúdicas que despierten el interés al responder a las necesidades vitales de los niños (la autonomía, la exploración y el movimiento)

#### **Planificación.**

MINEDU-PERÚ (2016) Planificar es el acto de anticipar, organizar y decidir caminos variados y flexibles de acción que propicien determinados aprendizajes en nuestros estudiantes teniendo en cuenta sus aptitudes, necesidades sus contextos y diferencias.

### **Definición de convivencia escolar.**

Minedu, convivencia escolar se refiere a “la coexistencia pacífica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo.

## **2. Objetivos**

### **General.**

Se diseñó un programa de juegos infantiles para mejorar la convivencia escolar en niños de 3 años de la institución educativa inicial N°1590 Virgen Del Carmen- de la Provincia de Huarmey, 2018

### **Específicos**

- Se seleccionó información pertinente sobre las teorías que dan fundamento al mejoramiento de la convivencia escolar con la aplicación de juegos infantiles en niños y niñas de 3 años de educación inicial.
- Se elaboró un programa de juegos infantiles para mejorar la convivencia escolar.
- Estructurar el programa de juegos infantiles en base actividades de aprendizaje como opción básica para desarrollar las habilidades básicas en los niños de 3 años

## **3. Estrategias metodológicas, materiales y recursos**

### **Antes de iniciar el desarrollo de los juegos.**

Reunión con padres de familia donde se les informó sobre la aplicación del programa

Presentación de un video.

Establecer normas y reglas.

¿Qué observan?

¿Cómo vamos a desarrollar nuestros juegos?

¿Para qué van a servir nuestros juegos?

Mirada preliminar y predicciones.

Observar el material.

### **Durante el desarrollo de los juegos.**

Se aplicó el programa “juego infantil, luego de haber aplicado la primera ficha de escala de calificación sobre convivencia escolar, donde se diagnosticó el nivel de convivencia escolar, esta ficha de observación estuvo constituida por un conjunto de indicadores debidamente seleccionados.

### **Después del desarrollo de los juegos infantiles.**

Se les realizara preguntas ¿qué les pareció? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?

La Docente pide a los niños nuevas propuestas para nuevos juegos

## **4. Planificación de las actividades de aprendizaje**

La estrategia de aprendizaje dio la posibilidad de concretar el desarrollo de las actividades pedagógico adoptando la siguiente estructura básica:

Denominación

Capacidades y actitudes

Temporalización

Proceso de la actividad de aprendizaje. Diseño de actividades y estrategias de aprendizaje en este apartado se tuvo en cuenta las actividades básicas.

## **5. Ejecución de las actividades de aprendizaje**

El acompañamiento y el monitoreo de las actividades de aprendizaje fueron constantes en todos los grupos, para poder lograr el propósito deseado.

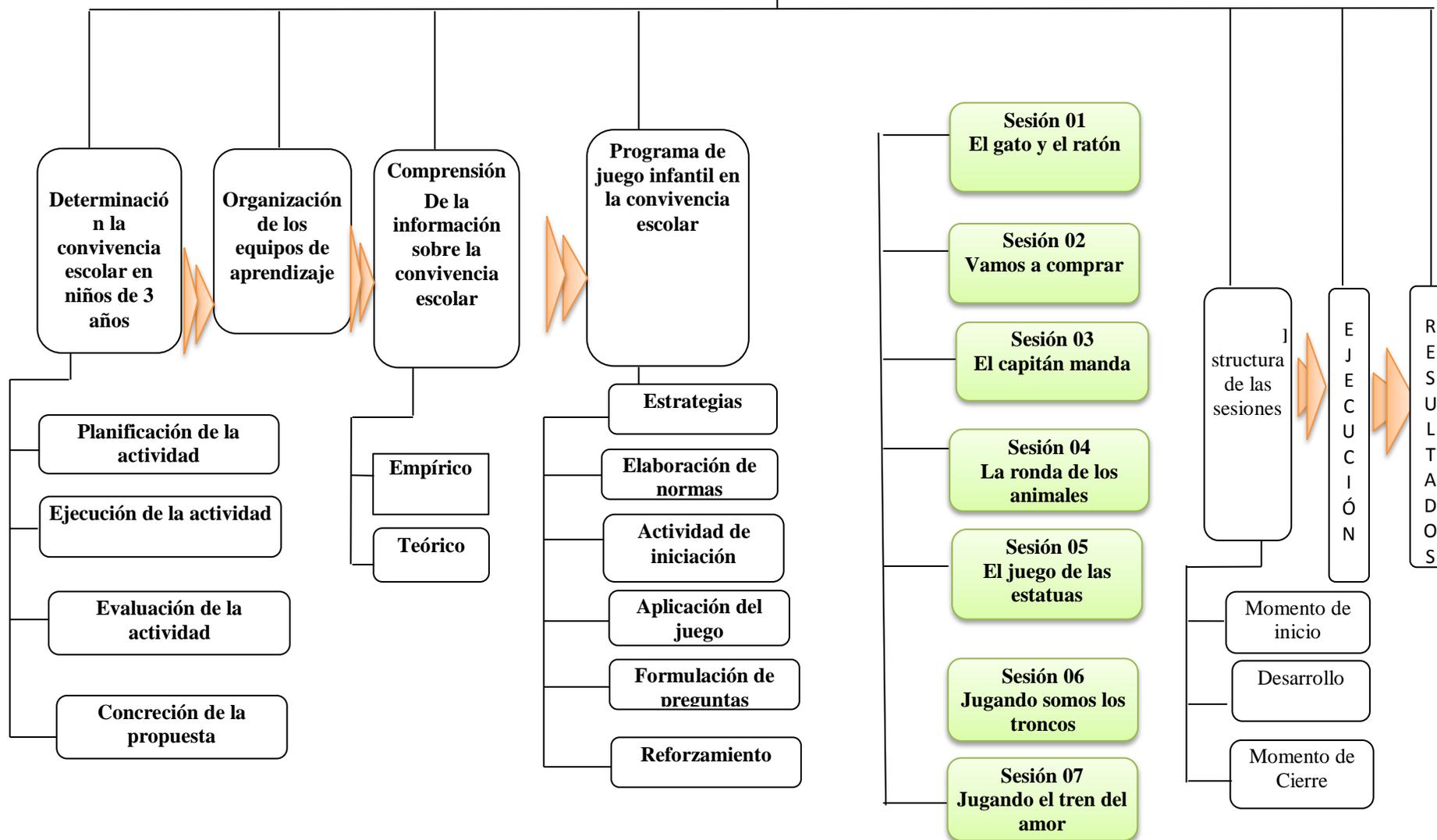
## **6. Evaluación de las actividades de aprendizaje**

La evaluación fue concebida como proceso de toda la experiencia para ir determinando y asegurando el proceso de toda la investigación. Es decir, se evaluó todos los procedimientos que se tuvo en cuenta en el diseño del programa.

## **7. Concreción de la Propuesta**

La opción más adecuada para concretar el programa fue precisamente las actividades de aprendizaje, el cual se desarrolla a continuación:

# EVALUACIÓN



## Anexo: 06

## Programa de actividades

### Datos generales



**Título:** Juego infantil en la convivencia escolar

**Duración aproximada:** 4 meses de manera alternada.

**Grupo de edad:** 3 años

**Sección:** Conejitos”

**Directora:** Oropeza Tamariz, Nancy Gladys

**Profesora:** Jamanca Oropeza, Nancy Adalid

### Situación significativa:

En la Institución Educativa Inicial N° 1590 “Virgen de Carmen” de la ciudad de Huarmey, se observa la falta de “Convivencia escolar entre compañeros en el aula, en los niños y niñas de la edad de 3 años sección conejitos: Se muestran egocéntricos, violentos, golpeando con los objetos a sus compañeros al compartir los materiales. Frente a esta situación nos planteamos como una propuesta innovadora, aplicar el juego para mejorar la convivencia escolar en el aula mediante actividades de aprendizaje y en la hora de juego en los sectores. Considerando el interés por el juego, teniendo como propósito que los niños desarrollen competencias de: convive respetándose a sí mismo y a los demás y participa para promover el bien común. (Se programará actividades de aprendizaje mediante juegos grupales, que ayuden a mejorar la convivencia escolar).

### Propósitos de aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Inst de eval.
Personal Social	<b>1. Convive respetándose a sí mismo y a los demás</b>	1. Interactúa con cada persona reconociendo que todo son sujetos de derecho y tienen	-Se expresa espontáneamente con respecto a una situación que afecta a él y a sus compañeros.	Escala valorativa
			-Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.	

		deberes.	- Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros.
		2. Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos	-Da cuenta del cumplimiento de las responsabilidades propias y las de los demás.
		3. Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados	-Participa en toma de acuerdos para resolver conflictos.
	<b>2. Participa para promover el bien común</b>	4. Asume una posesión sobre un asunto público que le permita construir consenso	Escucha con ayuda de la docente cuando un compañera expresa lo que piensa
Aporta ideas para comprender una situación de interés común			
Da su opinión en la búsqueda de consenso			
5. Propone y gestiona iniciativa para lograr el bienestar de todo y la promoción de los derechos humanos		Participa con sus compañeros en acciones orientadas al bien común	
			Participa en actividades de promoción de sus derechos y los de sus compañeros en su escuela.

**4. Enfoque transversal:**

- enfoque orientado al bien común

**5. Evaluar los aprendizajes**

A través de las diversas actividades de aprendizaje mediante del juego.

**6. Evidencias**

-fotos, videos y resultado del pre test y post test de la convivencia escolar.

**7. Nivel de logro de la competencia del niño**

- convive respetándose a sí mismo, a los demás y participa para promover el bien común

**8. Instrumento para recoger la información**

Cuaderno anecdótico

Escala valorativa.

## 9. Proyección de actividades

<b>Cronograma</b>	<b>Nombre de la actividad</b>
9 Octubre 2018	<b>Actividad de aprendizaje N° 1</b> Planificación del programa
11 Octubre 2018	N° 2 Jugando el gato y el ratón
16 Octubre 2018	N° 3 “ Vamos a comprar”
18 Octubre 2018	N° 4 El capitán manda.....
23 Octubre 2018	N° 5 La ronda de los animales
25 Octubre 2018	N° 6 El juego de las estatuas
30 Octubre 2018	N° 7 Somos una serpiente
6 Noviembre 2018	N° 8 “ El tren del amor”
8 Noviembre 2018	N° 9 Que pase el rey
13 Noviembre 2018	N° 10 Jugamos juntos
15 Noviembre	N° 11 Jugando con las telas
16 Noviembre	N° 11 Jugando salta, salta ranita-

**ANEXO 07:**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01**

Título: **Presentación de la propuesta a los niños**

Fecha:

Propósitos de aprendizaje:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	2: Convive respetándose a sí mismo y a los demás	4. Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados	-Participa en toma de acuerdos para resolver conflictos.

**MATERIALES:** Plumones, papelote, colores, tempera, caja mágica, dado.

**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

<b>Inicio:</b>	<p>Invitamos a los niños y niñas a una asamblea, establecen las normas de convivencia: Escuchar a la maestra y a los amigos, levantar la mano para hablar, respetar a los amigos, esperar su turno, compartir y cuidar los materiales.</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando en parejas</b></p> <p>Presentamos el dado mágico con imágenes de diversas acciones de los niños, pedimos a dos voluntarios para describir las imágenes, luego la docente formula las siguientes interrogantes: ¿Qué creen que están haciendo? ¿Estará bien todas acciones de los niños que observan? ¿Cómo se deben de comportar con los compañeros? Participan en toma de acuerdos para resolver conflictos.</p> <p>Presentamos el tema: Hoy participaran en toma de acuerdos para resolver conflictos.</p> <p>¿Qué hacer si alguien quiere participar? ¿a quienes se les debe respetar? ¿Cómo usar los materiales?, escuchamos sus respuestas.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>Jugando en grupos</b></p> <p>Se les invita a salir al patio para jugar en grupos, todos se cogen de la mano para participar, Escuchan las instrucciones de la docente. Primero hacen palmas y diciendo “soy tu amigo de siempre, cada día debemos respetarnos” aplauden de dos y se cogen de la mano, giran diciendo” tin tin, tan tan eres mi amigo especial” se repite hasta tres veces.</p> <p>Juegan a la ronda entonando la canción somos una familia feliz.</p> <p>En el aula dialogamos con los niños ¿Qué otros juegos podemos hacer donde todos participen? ¿Qué materiales necesitaríamos para los juegos? Participan en toma de acuerdos para resolver conflictos. ¿Qué queremos hacer? ¿Cómo lo vamos hacer?y ¿Qué materiales necesitaremos?</p> <p>Se anota sus respuestas, luego leemos las actividades propuestas.</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando a la representación simbólica</b></p> <p>Se forma grupos de 4 integrantes, luego se les explica que deben representar a una familia de manera simbólica, se les orienta las veces que ello los requiera la intervención de un adulto.</p> <p>Una vez terminado el juego pedimos a que verbalicen lo que hicieron durante la representación simbólica.</p>
<b>• Cierre:</b>	<p>Reflexionan de la actividad aprendida a través de algunas preguntas. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Para qué nos servirán esta actividad?</p>

### Escala valorativa

**Nombre del programa:**

Juego infantil en la convivencia escolar en niños de 3 años

**Fecha:** 9 de octubre

**Profesora:** Jamanca Oropeza, Nancy Adalid

NOMBRES		ACTIVIDAD N°01		
		Presentación del programa		
		Participa en toma de acuerdos para resolver conflictos.		
		A	B	C
1	A. M. D.			
2	A. F, B.			
3	B. R, L.			
4	C. V, J.			
5	CH. B, L.			
6	C. G, C.			
7	C. L, B.			
8	D. H, A.			
9	F. T, A.			
10	I. P, E.			
11	L. B, J.			
12	N. Q, A. E.			
13	N. Q, A. M.			
14	S. M, A.			
15	S. D, M.			
16	C. U, I.			

**Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular Nivel Inicial. (MINEDU. DCN 2009)**

**A: LOGRO PREVISTO (3)**

Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

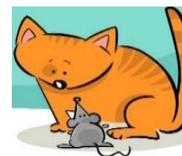
**B: EN PROCESO (2)**

Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

**C: EN INICIO (1)**

Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02



Título: **el gato y el ratón**

Fecha:

Propósitos de aprendizaje:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	2: Convive respetándose a sí mismo y a los demás	1. Interactúa con cada persona reconociendo que todo son sujetos de derecho y tienen deberes.	- Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros.

### MATERIALES

Mascara - Dado - Silbato

### MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

<b>INICIO</b>	<p>Invitamos a los niños y niñas a una asamblea, se les recuerda los acuerdos de convivencia.</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando en parejas</b></p> <p>Entonamos la canción cogidos de la mano “somos una familia feliz” Te quiero yo, y tú a mí, somos una familia feliz, con un fuerte abrazo y un beso te diré mi cariño es para ti, se dan un abrazo en parejas</p> <p>Presentamos el tema: <b>Hoy jugaremos al gato y el ratón con nuestros compañeros.</b></p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>En asamblea preguntamos ¿alguien sabe cómo es el juego? ¿Quiénes deben de participar? ¿Dónde se debe de jugar? ¿Será importante que todos participen?</p> <p>Los niños y las niñas expresan su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros, la docente refuerza las ideas de los niños y niñas.</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando en grupos</b></p> <p>Se elige a los personajes de manera democrática, iniciando el juego tomado de la mano formando un círculo, el círculo tiende a favorecer al ratón para que se mantenga dentro, mientras el gato rodea e intenta entrar para atrapar al ratón, luego abren para que el ratón escape, durante el juego cantan en coro:</p> <p><i>“juguemos a la ronda mientras el gato no está etc.</i></p> <p>El juego acaba cuando el ratón es atrapado por el gato, ingresan otros dos participantes hasta que la mayoría de niños participen.</p> <p>Terminado el juego, se hace las preguntas: ¿respetaron a sus compañeros durante el juego? ¿Todos participaron?</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando a la representación simbólica</b></p> <p>En el aula se forma grupos de trabajo, en equipo representan de manera simbólica lo que realizaron en el patio, luego modelan plastilina representan a los personajes del juego, exponen sus trabajos de manera voluntaria.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Para qué nos servirán esta actividad? ¿Que tuvieron en cuenta para jugar? ¿Que otro juego les gustaría hacer?</p> <p>Escuchamos sus respuestas y de manera individual a todos los que participan se les brinda un aplauso</p>

### ESCALA VALORATIVA

**Nombre del programa:**

Juego infantil en la convivencia escolar en niños de 3 años

**Fecha:** 11 de octubre

**Profesora:** Jamanca Oropeza, Nancy Adalid

NOMBRES		ACTIVIDAD N°02		
		Jugando el gato y el ratón		
		Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros.		
		A	B	C
1	A. M. D.			
2	A. F, B.			
3	B. R, L.			
4	C. V, J.			
5	CH. B, L.			
6	C. G, C.			
7	C. L, B.			
8	D. H, A.			
9	F. T, A.			
10	I. P, E.			
11	L. B, J.			
12	N. Q, A. E.			
13	N. Q, A. M.			
14	S. M, A.			
15	S. D, M.			
16	C. U, I.			

<b>Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular Nivel Inicial. (MINEDU. DCN 2009)</b>
<b>A: LOGRO PREVISTO (3)</b> Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
<b>B: EN PROCESO (2)</b> Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
<b>C: INICIO (1)</b> Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

Título: **Vamos a comprar**

Fecha:

Propósitos de aprendizaje:



AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	2: Convive respetándose a sí mismo y a los demás	1. Interactúa con cada persona reconociendo que todo son sujetos de derecho y tienen deberes.	Se expresa espontáneamente con respecto a una situación que afecta a él y a sus compañeros.

MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendas de vestir usado, Cartelas, gorros, tempera, libros, colores, títeres, chapas, latas de leche, empaque de galletas etc.</li> </ul>

**- MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:**

<b>INICIO</b>	<p>Se invita a los niños y niñas a una asamblea, recordamos los acuerdos de convivencia.</p> <p>Respetar a los amigos, compartir los materiales, levantar la mano para hablar, escuchar a los demás y usar las palabras mágicas para pedir permiso etc.</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando en parejas</b></p> <p>Iniciamos entonando la canción” somos una familia feliz- Bernie” pedimos que se den un saludo con un fuerte abrazo con el compañero que está a su lado.</p> <p>Presentación del tema: <b>Hoy expresaran espontáneamente cuando haces las comprar en el mercado imaginario.</b></p>
<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>Jugando en grupos</b></p> <p>¿Alguien conoce el mercado? ¿Cómo se puede jugar? ¿Quiénes participara en el juego? ¿Qué venden en el mercado? ¿Quiénes serán los compradores? escuchamos sus respuestas.</p> <p>La docente menciona que en nuestra aula tenemos una tienda. Se forma dos grupos en partes iguales, un grupo que hace de vendedores y los demás hacen de compradores. En este mercado se venden: frutas, verdura, menestras, se elige a los voluntarios quienes serán los vendedores y los compradores. La docente orienta a cada grupo, se les recomienda que en todo momento tenemos respetando las palabras mágicas: Por favor, gracias, permiso etc. Se expresan espontáneamente con respecto a una situación que afecta a él y a sus compañeros. Los vendedores ofrecen sus productos a viva voz y los compradores son una familia de esposos con sus hijos, tíos se acercan a comprar, usa monedas de fantasía para hacer el conteo espontaneo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando a la representación simbólica</b></p> <p>Luego de haber realizado sus compras las familias regresan a sus casas imaginarias y sacan todo lo que compraron, mientras los vendedores cuentan su dinero recaudado.</p> <p>Hacemos una asamblea donde los compradores y vendedores se expresa espontáneamente con respecto a una situación que afecta a él y a sus compañeros. Finalmente pedimos que todos guarden los materiales que utilizaron. Entregamos papelotes a cada grupo de 4 integrantes para que represente lo que realizaron durante el juego.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿A que jugamos? ¿Quiénes participaron? ¿Qué juego les gustaría para el siguiente día? anotamos sus respuestas.</p>

### ESCALA VALORATIVA

**Nombre del programa:** vamos a comprar

**Fecha:**

**Profesora:** Jamanca Oropeza, Nancy Adalid

NOMBRES		ACTIVIDAD N°03		
		Jugando vamos a comprar		
		Expresa espontáneamente con respecto a una situación que afecta a él y a sus compañeros.		
		A	B	C
1	A. M. D.			
2	A. F, B.			
3	B. R, L.			
4	C. V, J.			
5	CH. B, L.			
6	C. G, C.			
7	C. L, B.			
8	D. H, A.			
9	F. T, A.			
10	I. P, E.			
11	L. B, J.			
12	N. Q, A. E.			
13	N. Q, A. M.			
14	S. M, A.			
15	S. D, M.			
16	C. U, I.			

<b>Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular Nivel Inicial. (MINEDU. DCN 2009)</b>
<b>A: LOGRO PREVISTO (3)</b> Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
<b>B: EN PROCESO (2)</b> Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
<b>C: INICIO (1)</b> Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

Título: **el capitán manda**

Fecha:

Propósitos de aprendizaje:



AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
P.S	3. Participa para promover el bien común	3. Asume una posesión sobre un asunto público que le permita construir consenso	31. Escucha con ayuda de la docente cuando una compañera expresa lo que piensa.

### MATERIALES

- Panderetas, Ula ula, petates, hojas, crayolas, plumones, plastilina.

### -MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

<b>INICIO</b>	<p>La docente inicia invitando a una asamblea los niños y niñas. Recuerdan los acuerdos de convivencia para el desarrollo de la clase. ¿Será importante respetar a sus compañeros durante el juego? ¿Qué debemos de tener en cuenta para utilizar los materiales?</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando en parejas</b></p> <p>Dinámica el marinero baila “paco el marinero” en parejas bailan al son de la música, realizando acciones que menciona la canción, luego pide a ubicarse en asamblea para presentar el tema: El capitán manda, escucha con ayuda de la docente cuando una compañera expresa.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>¿Cómo se llama el juego? ¿Dónde manda el capitán? ¿Quién sabe cómo se juega? ¿Quién debe ser el capitán? Escuchamos sus respuestas. La docente refuerza las ideas de los niños y niñas sobre el juego. Escucha con ayuda de la docente cuando un compañero expresa lo que piensa.</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando en grupos</b></p> <p>Para iniciar el juego colocamos las ula ula por los diferentes espacios del patio, luego ensayamos la canción. “<i>La mar estaba serena, serena estaba la mar, ahí viene la ola gigante y dice el capitán: que se salven dentro de los ula ulas.</i>”</p> <p>Inicia el juego cuando el niño hace el rol de capitán dice que se salven de dos. Todos los niños corren hacia el ula ula para salvarse colocándose dentro de él. En el caso que hay más del número indicado se considera ahogado y salen del juego a un sector destinado alentar y controlar que se cumpla la orden. Al concluir el juego, la docente pregunta: ¿Se respetó los acuerdos de convivencia? ¿Compartieron los materiales? ¿Será importante respetarnos a los compañeros? Escucha con ayuda de la docente cuando una compañera expresa lo que piensa sobre el juego. <b>Jugando a la representación simbólica</b></p> <p>En el aula representa el juego de manera simboliza modelando plastilina, unos hacen el capitán y otro son los que manejan los botos.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿A que jugamos? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto? ¿Qué juego les gustaría jugar mañana? En un papelote anotamos la lista de juegos.</p>

### ESCALA VALORATIVA

**Nombre del programa:**

Juego infantil en la convivencia escolar en niños de 3 años

**Fecha:**

**Profesora:** Jamanca Oropeza, Nancy Adalid

NOMBRES		ACTIVIDAD N°04		
		INDICADOR		
		El capitán manda Escucha con ayuda de la docente cuando un compañero expresa lo que piensa.		
		A	B	C
1	A. M. D.			
2	A. F, B.			
3	B. R, L.			
4	C. V, J.			
5	CH. B, L.			
6	C. G, C.			
7	C. L, B.			
8	D. H, A.			
9	F. T, A.			
10	I. P, E.			
11	L. B, J.			
12	N. Q, A. E.			
13	N. Q, A. M.			
14	S. M, A.			
15	S. D, M.			
16	C. U, I.			

**Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular Nivel Inicial. (MINEDU. DCN 2009)**

**A: LOGRO PREVISTO (3)**

Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

**B: EN PROCESO (2)**

Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

**C: INICIO (1)**

Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

Título: **La ronda de los animales**

Fecha:

Propósitos de aprendizaje:



AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	3. Participa para promover el bien común	3. Asume una posición sobre un asunto público que le permita construir consenso	33. Da su opinión en la búsqueda de consenso.

### MATERIALES

- Máscaras, Siluetas de animalitos, plumones, hojas, crayolas, plastilina.

### MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

<b>INICIO</b>	<p>La docente invita los niños a una asamblea, recuerda los acuerdos de convivencia para iniciar la actividad.</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando en parejas</b></p> <p>Inicia entonando la canción: si tú tienes un amigo da tres palmas, dale una sonrisa, una miradita, las niñas y niños se saludan en parejas, se dan la palma etc. Luego se les presenta una caja mágica conteniendo máscaras de los diversos animales. ¿Qué habrá en esta caja? ¿Alguien puede decir que hay dentro? Se les pide la participación de dos niños para que los describan.</p> <p>Propósito de la actividad: <b>Hoy jugaran a la ronda de los animales</b></p>
<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>Jugando en grupos</b></p> <p>En asamblea escuchan ¿Saben cómo se juega? ¿Qué animales les gustaría ser? ¿Todos los animales serán iguales? Escuchamos sus respuestas, reforzamos sus ideas acerca del juego.</p> <p>Esta vez usaremos máscaras de los diferentes animales, cada niña elegirá el que más le agrada, si un niño quiere una misma mascarará de su compañero, pedimos a todos para dar solución con la opinión de todos buscamos el consenso. Se inicia el juego de manera grupal cogiéndose todos de las manos hacen una ronda, la docente entona la canción y pedirá al azar a cualquier niño que mencione el sonido del animal de su preferencia, luego imitando su caminata. Los demás imitando al niño, así sucesivamente hacemos que todos participen.</p> <p>Finalmente, el juego termina cuando todos participan. La maestra pregunta al azar ¿Por qué prefieres ese animal? ¿De qué se alimenta tu animal favorito? Frente a la pregunta dan su opinión en la búsqueda de consenso. En el aula juega a representar a su animal favorito y modelando plastilina.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Quiénes participaron? ¿Será importante estar unidos entre compañeros?</p> <p>¿Qué parte del juego te pareció más importante? ¿Qué juego les gustaría jugar mañana? En un papelote anotamos la lista de juegos.</p>

### ESCALA VALORATIVA

**Nombre del programa:**

Juego infantil en la convivencia escolar en niños de 3 años

**Fecha:**

**Profesora:** Jamanca Oropeza, Nancy Adalid

NOMBRES		ACTIVIDAD N°05		
		1. La ronda de los animales.		
		INDICADOR Da su opinión en la búsqueda de consenso.		
		A	B	C
1	A. M. D.			
2	A. F, B.			
3	B. R, L.			
4	C. V, J.			
5	CH. B, L.			
6	C. G, C.			
7	C. L, B.			
8	D. H, A.			
9	F. T, A.			
10	I. P, E.			
11	L. B, J.			
12	N. Q, A. E.			
13	N. Q, A. M.			
14	S. M, A.			
15	S. D, M.			
16	C. U, I.			

**Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular Nivel Inicial. (MINEDU. DCN 2009)**

**A: LOGRO PREVISTO (3)**

Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

**B: EN PROCESO (2)**

Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

**C: INICIO (1)**

Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06**

Título: **el juego de las estatuas**

Fecha:

Propósitos de aprendizaje:



AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	3. Participa para promover el bien común	3. Asume una posesión sobre un asunto público que le permita construir consenso	32. Aporta ideas para comprender una situación de interés común

**Materiales:** Música, papelote, plumones, crayolas, gomas.

**-MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:**

<b>INICIO</b>	<p>La docente invita a los niños a una asamblea, recordando los acuerdos de convivencia para el desarrollo de la clase.</p> <p align="center"><b>Jugando en parejas</b></p> <p>Entona la canción “marchando, marchando te boya saludar el saludo se da en pareja. Presentación del tema: Hoy realizaremos el juego de las estatuas</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>¿Cómo se llama la actividad del día? ¿Quiénes participaran? ¿Qué utilizaremos? ¿Será importante que todos participen? ¿Alguien sabe cómo se juega las estatuas?</p> <p align="center"><b>Jugando en grupos</b></p> <p>Los niños y niñas aportan ideas para comprender una situación de interés común, escuchamos sus respuestas. Salimos al patio para jugar, entonando la canción. (Mano a la cabeza, a la cintura, pie adelante y el otro atrás y ahora ya no puedes moverte más... estatua, se da el juego en grupos, participan todos, la docente coloca la música y los niños empiezan con el movimiento y cuando dicen la palabra estatua todos se quedan inmóviles. Los niños y niñas por turno mencionan la palabra estatua y los demás quedan inmóviles hasta que vuelva a sonar la música, hacemos que participen todos los niños respetándose unos a otros.</p> <p align="center"><b>Jugando a la representación simbólica</b></p> <p>En el aula representan con plastilina diversos personajes y exponen sus trabajos de manera voluntaria, expresando lo que hicieron.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿A que jugamos? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto? ¿Qué juego les gustaría jugar mañana? En un papelote anotamos la lista de juegos, los niños aportan sus ideas para comprender una situación de interés común. Se termina la actividad entonando la canción “somos una familia feliz” se dan un abrazo unos a otros.</p>

### ESCALA VALORATIVA

**Nombre del programa:**

Juego infantil en la convivencia escolar en niños de 3 años

**Fecha:**

**Profesora:** Jamanca Oropeza, Nancy Adalid

NOMBRES		ACTIVIDAD N°06		
		El juego de las estatuas		
		Aporta ideas para comprender una situación de interés común		
		A	B	C
1	A. M. D.			
2	A. F. B.			
3	B. R. L.			
4	C. V. J.			
5	CH. B. L.			
6	C. G. C.			
7	C. L. B.			
8	D. H. A.			
9	F. T. A.			
10	I. P. E.			
11	L. B. J.			
12	N. Q. A. E.			
13	N. Q. A. M.			
14	S. M. A.			
15	S. D. M.			
16	C. U. I.			

**Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular Nivel Inicial. (MINEDU. DCN 2009)**

**A: LOGRO PREVISTO (3)**

Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

**B: EN PROCESO (2)**

Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

**C: INICIO (1)**

Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

Título: **“Somos una serpiente”**

Fecha:

Propósitos de aprendizaje:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	3. Participa para promover el bien común	4. Propone y gestiona iniciativa para lograr el bienestar de todo y la promoción de los derechos humanos	Participa con sus compañeros en acciones orientadas al bien común.

### Materiales

- Silbato – Música, Papelote - Plumones, plastilina.

### - MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

<b>INICIO</b>	<p>La docente invita a los niños y niñas a una asamblea, recuerdan los acuerdos de convivencia.</p> <p style="text-align: center;"><b>Juagando en parejas</b></p> <p>Iniciamos entonando la canción: “Si tú tienes una amiga” da una palma en pareja saluda, sonrín y se abrazan.</p> <p>Presentación del tema: Hoy participan con sus compañeros en acciones orientadas al bien común, jugando soy una serpiente.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>Jugando en grupos</b></p> <p>¿Alguien sabe cómo se juega? ¿Qué son los troncos? ¿Alguna vez han jugado?</p> <p>Escuchamos sus opiniones de los estudiantes, reforzamos las ideas y damos a conocer las instrucciones del juego. Pedimos a los estudiantes a formar dos grupos de 8 integrantes cada uno, luego se les invita a ubicarse a cada grupo frente a frente, elegimos a dos integrantes por sorteo para que represente a la mamá y al papa serpiente.</p> <p>Al son de la música cada niño busca una parte de su cola, pregunta a un niño si desea ser parte de su cola, el niño se para y se coge del polo del compañero formando parte de su cola, el juego continuo hasta que terminar de participar todos.</p> <p>Terminado el juego, hacemos una asamblea, para ver si todos participaron y cumplieron los acuerdos, los niños y niñas participan con sus compañeros en acciones orientadas al bien común.</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando a la representación simbólica</b></p> <p>En el aula trabajan en equipos modelando plastilina para representar el juego que realizaron y recuerdan que el compartir es muy importante para estar unidos. Exponen sus trabajos de manera voluntaria.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuántos niños había en cada grupo? ¿Será importante que todos participen?</p> <p>¿Qué parte del juego te gusto más? ¿Mañana que juego les gustaría hacer, se anota su propuesta en un papelote, finalizamos entonando la canción de la familia feliz.</p>

### ESCALA VALORATIVA

**Nombre del programa:** juego infantil en la convivencia escolar en niños de 3 años

**Fecha:**

**Profesora:** Jamanca Oropeza, Nancy Adalid

NOMBRES		ACTIVIDAD N°07		
		“ Soy una serpiente”		
		INDICADOR Participa con sus compañeros en acciones orientadas al bien común		
		A	B	C
1	A. M. D.			
2	A. F, B.			
3	B. R, L.			
4	C. V, J.			
5	CH. B, L.			
6	C. G, C.			
7	C. L, B.			
8	D. H, A.			
9	F. T, A.			
10	I. P, E.			
11	L. B, J.			
12	N. Q, A. E.			
13	N. Q, A. M.			
14	S. M, A.			
15	S. D, M.			
16	C. U, I.			

<p><b>Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular Nivel Inicial. (MINEDU. DCN 2009)</b></p>
<p><b>A: LOGRO PREVISTO (3)</b>                      Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.</p>
<p><b>B: EN PROCESO (2)</b>                      Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.</p>
<p><b>C: INICIO (1)</b>                      Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.</p>

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08**



Título: **Jugando “el tren del amor”**

Fecha:

Propósitos de aprendizaje:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	3. Participa para promover el bien común	4. Propone y gestiona iniciativa para lograr el bienestar de todo y la promoción de los derechos humanos	38. Participa en actividades de promoción de sus derechos y los de sus compañeros en su escuela.

**Materiales :** Música, Silbato, Plastilina

**-MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:**

<b>INICIO</b>	<p align="center"><b>Jugando en parejas</b></p> <p>La docente inicia la actividad entonando la canción <b>“si tú tiene un amigo da tres palmas, al amigo que está a tu lado dale la mano como hermano”</b>, los niños y niñas se dan palmadas en parejas, luego la docente les hace preguntas: ¿Que decía la canción? ¿Será importante respetar a los demás por qué? Recuerda los acuerdos de convivencia que se debe de tener en cuenta a diario</p> <p>Presentación del tema: Participa en actividades de promoción de sus derechos y los de sus compañeros en su escuela al jugar al tren del amor.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>¿Saben cómo es el tren? ¿Ustedes saben jugar al tren del amor? ¿Cómo se juega?, Escuchamos sus respuestas y reforzamos sus ideas orientándoles al proceso del juego.</p> <p align="center"><b>Jugando en grupos</b></p> <p>Se divide a los alumnos en dos grupos, cada grupo será un tren y cada niño un vagón, cada vagón debe conocer su posición en el tren. Por último, cada tren tiene un lugar asignado para estacionarse. Cuando se dé la señal con el silbato, los trenes saldrán de su estación y se desplazarán libremente por el espacio al son de la música, cuando oigan una nueva señal (silbato) todos los vagones correrán para llegar a su estación y allí se colocarán en la posición correspondiente para salir de nuevo. Cuando la maestra lo indique el juego se repite hasta que los niños comprendan y participen con entusiasmo en las actividades dando a conocer sus derechos y de los compañeros.</p> <p>La maestra inicia entonando la canción: <b>súbete auto de la risa jajaja..... súbete a la moto de la unión rum rum..., súbete al bote de la fantasía, súbete al tren del amor, que hace chiqui, que hace chaca. Que hace chic hi.... chaca. Que hace chiqui, chiqui, chaca, chaca.</b></p> <p align="center"><b>Jugando a la representación simbólica</b></p> <p>-Los niños y niñas participan al son de la música, según indica la docente, al finalizar el juego se realiza la asamblea y los que desean representa el juego mediante el dibujo o modelado.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Quiénes participaron? ¿Será importante que todos participen? ¿y mañana que juego les gustaría jugar, por turno participan dando opiniones, anotamos sus respuestas. Terminamos cantando la canción de la familia feliz, se despiden dándose un abrazo.</p>

### ESCALA VALORATIVA

**Nombre del programa:** juego infantil en la convivencia escolar en niños de 3 años

**Fecha:**

**Profesora:** Jamanca Oropeza, Nancy Adalid

NOMBRES		ACTIVIDAD N°08		
		“ El tren del amor”		
		participa en actividades de promoción de sus derechos y los de sus compañeros en su escuela.		
		A	B	C
1	A. M. D.			
2	A. F, B.			
3	B. R, L.			
4	C. V, J.			
5	CH. B, L.			
6	C. G, C.			
7	C. L, B.			
8	D. H, A.			
9	F. T, A.			
10	I. P, E.			
11	L. B, J.			
12	N. Q, A. E.			
13	N. Q, A. M.			
14	S. M, A.			
15	S. D, M.			
16	C. U, I.			

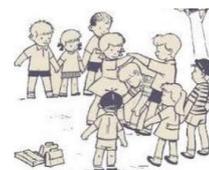
<p><b>Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular Nivel Inicial. (MINEDU. DCN 2009)</b></p>
<p><b>A: LOGRO PREVISTO (3)</b>                      Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.</p>
<p><b>B: EN PROCESO (2)</b>                      Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.</p>
<p><b>C: INICIO (1)</b>                      Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.</p>

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

Título: **Que pase el rey**

Fecha:

Propósitos de aprendizaje:



COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
<b>P.S</b> 2.-Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	3. Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.

**-Materiales:** Silbato, Tela, cuento

**-MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:**

<b>INICIO</b>	<p>La docente inicia la actividad pidiendo a los niños y niñas recordar los acuerdos de convivencia: mediante las preguntas: ¿Será importante respetar a sus compañeros durante el juego? ¿Qué deben de tener en cuenta para utilizar los materiales? Escuchamos sus respuestas.</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando en parejas</b></p> <p>La dinámica inicia saludándose en parejas con un fuerte abrazo entonando todos somos amigos, luego la docente coloca en la pizarra imágenes de diversos juegos de ronda, ¿pide a dos niños para que descubran y describan las imágenes? ¿Les gustaría jugar? ¿Quiénes deben participar?</p> <p>Presentación del tema: Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos jugando <b>que pase el rey</b>.</p> <p>¿Saben cómo se juega? ¿Quiénes deben participar? ¿Que deben de tener en cuenta al momento de realizar el juego? Escuchamos sus respuestas.</p>
<b>DESARR</b>	<p style="text-align: center;"><b>Jugando en grupos</b></p> <p>En asamblea elegimos a dos niños quienes serán el puente para el juego.</p> <p>En uno de los 6 lados del dado esta la imagen del juego, el niño que saca al lanzar el dado a la primera queda para el puente, a los dos integrantes se les pregunta ¿qué es lo que quisieran ser: frutas o verduras, luego se le pide cuál es su fruta favorita ejemplo. (Naranja y plátano) ambos niños se cogen de la mano y levantan formando un arco, los demás niños forman una fila para pasar por el arco mientras entonan la canción “que pase el rey” con ayuda de la docente, cuando mencionan la palabra el hijo del conde se ha de quedar, el niño queda atrapado, se le pregunta: naranja o plátano, el niño se coloca el collarín con imagen de la fruta.</p> <p>Una vez definido los equipos, se traza una línea vertical para dividir al grupo, se les entrega una tela, cada equipo coge una parte de la tela para jalar, ambos equipos tratan de salvar su fila sin pasar la meta, este juego se repita hasta en tres oportunidades.</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando a la representación simbólica</b></p> <p>Representa mediante el modelado con plastilina las escenas realizadas durante del juego.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Quiénes participaron? ¿Será importante que todos participen? ¿Qué parte del juego te gusto más?</p> <p>¿Cumplieron los acuerdos del juego? ¿Mañana que juego les gustaría jugar, anotamos sus opiniones.</p>

### ESCALA VALORATIVA

**Nombre del programa:** juego infantil en la convivencia escolar en niños de 3 años

**Fecha:**

**Profesora:** Jamanca Oropeza, Nancy Adalid

NOMBRES		ACTIVIDAD N°08		
		“ El tren del amor”		
		participa en actividades de promoción de sus derechos y los de sus compañeros en su escuela.		
		A	B	C
1	A. M. D.			
2	A. F, B.			
3	B. R, L.			
4	C. V, J.			
5	CH. B, L.			
6	C. G, C.			
7	C. L, B.			
8	D. H, A.			
9	F. T, A.			
10	I. P, E.			
11	L. B, J.			
12	N. Q, A. E.			
13	N. Q, A. M.			
14	S. M, A.			
15	S. D, M.			
16	C. U, I.			

<p><b>Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular Nivel Inicial. (MINEDU. DCN 2009)</b></p>
<p><b>A: LOGRO PREVISTO (3)</b>                      Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.</p>
<p><b>B: EN PROCESO (2)</b>                      Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.</p>
<p><b>C: INICIO (1)</b>                      Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.</p>

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10



Título: **Jugando con las telas**

Fecha:

Propósitos de aprendizaje:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
<b>P.S 2.-</b> Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	3. Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.

**Materiales :** Telas - Música - Silbato, Cuento, pizarra

### MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

<b>INICIO</b>	<p>La docente presenta la caja mágica conteniendo las telas y pregunta a los niños y niñas ¿Qué creen que habrá dentro? Cuáles son los acuerdos de convivencia, escuchamos sus respuestas.</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando en parejas</b></p> <p>Los niños y niñas se saludan en parejas, cantando la canción yo tengo un amigo que me ama. Presentación del tema: Hoy jugaremos con las telas, todos deben tener cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.</p>
<b>DESARR</b>	<p>¿De qué manera pueden jugar con las telas? ¿Será importante que todos participen? Escuchamos sus respuestas y reforzamos las ideas.</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando en grupos</b></p> <p>Nos organizamos y hacemos espacios en el aula, para colocar las telas por los diferentes partes, a la señal del silbato cada niño cogerá una tela de su preferencia y dejamos que jueguen libremente en un promedio de 10 minutos, luego hacemos que compartan con sus compañeros, para que inventen sus juegos en grupo, escuchan música y bailan con sus telas. Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.</p> <p>La docente acompaña al grupo, haciéndoles preguntas: ¿de qué otra manera se puede jugar con las telas? ¿Qué se puede hacer con las telas?</p> <p style="text-align: center;"><b>Jugando a la representación simbólica</b></p> <p>Al finalizar el juego los niños y niñas escuchan el cuento de la ternerita “me” se les pide representar a los personajes de la historia. Dramatiza de manera espontánea a los personajes de la historia.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Quiénes participaron? ¿Qué utilizaron y para qué? ¿Mañana que juego les gustaría jugar? ¿Qué tuvieron en cuenta para jugar sin dañar a su compañera? Anotamos sus respuestas.</p>

### ESCALA VALORATIVA

**Nombre del programa:** juego infantil en la convivencia escolar en niños de 3 años

**Fecha:**

**Profesora:** Jamanca Oropeza, Nancy Adalid

NOMBRES		ACTIVIDAD N°08		
		“ El tren del amor”		
		participa en actividades de promoción de sus derechos y los de sus compañeros en su escuela.		
		A	B	C
1	A. M. D.			
2	A. F, B.			
3	B. R, L.			
4	C. V, J.			
5	CH. B, L.			
6	C. G, C.			
7	C. L, B.			
8	D. H, A.			
9	F. T, A.			
10	I. P, E.			
11	L. B, J.			
12	N. Q, A. E.			
13	N. Q, A. M.			
14	S. M, A.			
15	S. D, M.			
16	C. U, I.			

<p><b>Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular Nivel Inicial. (MINEDU. DCN 2009)</b></p>
<p><b>A: LOGRO PREVISTO (3)</b> Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.</p>
<p><b>B: EN PROCESO (2)</b> Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.</p>
<p><b>C: INICIO (1)</b> Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.</p>

Anexo 08: FOTOS



