

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA, 2020**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

Br. Jely del Pilar López Crisanto

ASESOR

Mg. Lizzet Janet Chacón Briceño
Código Orcid: 0000-0001-5674-8323

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y Responsabilidad Social

TRUJILLO - PERÚ
2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades:

Yo, Mg. Lizzet Janet Chacón Briceño, con DNI N° 42768247 como asesora del trabajo de investigación titulado ““JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA,2020”, desarrollada por Br. Jely Del Pilar, López Crisanto, con D.N.I. N° 77284615.

Considero que dicho trabajo de titulación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y; corresponden con las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por la comisión de la clasificación designado por el Decano de la Facultad de Humanidades.

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Decano de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

Secretaria General

Dedicatoria

A mi madre, Blanca Amelia, la razón de mi vida, mi principal fortaleza para seguir logrando mis objetivos día a día.

A mi tío Lalo, que fue mi principal inspiración que me motivó a cumplir esta meta.

A mis hermanos, quiénes se sienten orgullosos de mí cada día por verme mejorar en mi carrera profesional.

A mis sobrinos, que, con sus muestras de amor y cariño, me incentivaron a ser su ejemplo y modelo a seguir.

López Crisanto, Jely Del Pilar

Agradecimiento

A papito Dios, por la salud y sabiduría que me brinda en cada momento, para guiarme en el camino correcto.

Gracias a la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, por brindarme la oportunidad de culminar mi carrera profesional basada en valores y conocimientos necesarios para cumplir mi meta.

Gracias al director y profesores de la I.E.P Benedicto XVI, Piura, por abrirme las puertas de su casa de estudios para aplicar mi proyecto de investigación, teniendo las facilidades necesarias para llegar a este gran logro.

López Crisanto Jely Del Pilar

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, López Crisanto, Jely Del Pilar, con D.N.I. N° 77284615, egresada del Programa de Estudios de (Pregrado) de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA,2020”,el cual consta de un total de 95 páginas, en las que se incluye 14 tablas y 7 figuras, más un total de 23 páginas de anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es igual o menor al 20%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.



López Crisanto, Jely del Pilar

DNI: 77284615

ÍNDICE

Portada	
Informe de originalidad.....	ii
Autoridades universitarias.....	iii
Conformidad del asesor.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Declaratoria de autenticidad.....	vii
Índice.....	viii
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras.....	x
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	14
II. METODOLOGÍA.....	40
2.1. Enfoque y Tipo de investigación.....	40
2.2 Diseño de investigación.....	41
2.3 Población, muestra y muestreo.....	41
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	43
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	44
2.6 Aspectos éticos en investigación.....	44
III. RESULTADOS.....	45
IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	60
V. CONCLUSIONES.....	64
VI. RECOMENDACIONES.....	65
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	66
Anexo.....	71
Anexo 1: Instrumento de recolección de la información.....	71
Anexo 2: Ficha Técnica.....	81
Anexo 3: Matriz de operacionalización de variables.....	87
Anexo 4: Carta de presentación.....	88

Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que facultad el recojo de datos...	89
Anexo 6: Consentimiento informado.....	90
Anexo 7: Asentimiento informado.....	92
Anexo 8: Matriz de consistencia.....	94
Anexo 9: Captura de similitud Turnitin.....	95

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	
<i>Distribución del universo de la Institución Educativa</i>	42
Tabla 2:	
<i>Distribución de la Muestra de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa</i>	42
Tabla 3:	
<i>Resultados por niveles del Pre-Test de la dimensión aprender a convivir</i>	45
Tabla: 4	
<i>Resultados por niveles del Pre Test de la dimensión aprender a relacionarse</i>	46
Tabla 5:	
<i>Resultados por niveles del Pre Test de la dimensión aprender a cumplir normas</i>	47
Tabla 6:	
<i>Resultados por niveles del Post Test de la dimensión aprender a convivir</i>	48
Tabla 7:	
<i>Resultados por niveles del Post Test de la dimensión aprender a relacionarse</i>	49
Tabla 8.	
<i>Resultados por niveles del Post Test de la dimensión aprender a cumplir normas</i>	50
Tabla 9:	
<i>Resultado general por niveles correspondientes a la comparación del Pre Test y Post Test</i>	51
Tabla 10.	
<i>Prueba de normalidad de las dimensiones y de la variable</i>	52
Tabla 11.	
<i>Resultados de la contrastación de la variable convivencia escolar</i>	53
Tabla 12.	
<i>Resultados de la contrastación de la dimensión aprender a convivir</i>	54
Tabla 13.	
<i>Resultados de la contrastación de la dimensión aprender a relacionarse</i>	56
Tabla 14.	
<i>Resultados de la contrastación de la dimensión aprender a cumplir normas</i>	58

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1:

Representación porcentual de la dimensión aprender a convivir.....45

Figura 2:

Representación porcentual de la dimensión aprender a relacionarse.....46

Figura 3:

Representación porcentual de la dimensión aprender a cumplir normas.....47

Figura 4:

Representación porcentual de la dimensión aprender a convivir.....48

Figura 5:

Representación porcentual de la dimensión aprender a relacionarse.....49

Figura 6:

Representación porcentual de la dimensión aprender a cumplir normas.....50

Figura 7:

Representación porcentual de la variable convivencia escolar.....51

RESUMEN

Este estudio, cuyo objetivo determinó en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Piura ,2020, se aplicó un diseño pre experimental, bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, en la cual se trabajó con una muestra de 20 alumnos de 5 años. Se utilizó como instrumentos la observación directa, para evaluar la convivencia escolar de los estudiantes, tanto para el pre y pos test. Los resultados demuestran que un 90% alcanzó a nivel buena, un 10% a nivel regular y un 0% en el nivel malo, teniendo en cuenta la contrastación de la hipótesis general con un $Z = -3.852$ y $P = 0.001 < 0.005$. Por lo tanto, se concluye que la aplicación de juegos verbales, si beneficia el aprendizaje académico y mejora el nivel de convivencia escolar en los estudiantes de 5 años.

Palabras claves: aprender a convivir, aprender a relacionarse y aprender a cumplir normas

ABSTRACT

This study, whose objective determined to what extent the application of verbal games improves school coexistence in the students of the Piura Educational Institution, 2020, a pre-experimental design was applied, under a quantitative, applied approach., in which we worked with a sample of 20 5-year-old students. Direct observation was used as instruments to evaluate the students' school coexistence, both for the pre- and post-test. The results show that 90% reached the good level, 10% reached the average level and 0% reached the poor level, taking into account the testing of the general hypothesis with $Z = -3.852$ and $P = 0.001 < 0.005$. Therefore, it is concluded that the application of verbal games does benefit academic learning and improves the level of school coexistence in 5-year-old students.

Key words: learning to live together, learning to relate and learning to comply with rules

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente hablar de convivencia escolar, es un reto muy importante para los niños, docentes y padres de familia, ya que en los últimos años casi siempre se evidencian dichas dificultades al interior de la comunidad escolar, siendo una escena preocupante, considerado que los alumnos que continuamente sufren de estos actos violentos, no solo tienen dificultad en su rendimiento académico, sino que también tienen más posibilidades de dejar la educación formal como efecto de estos actos. El acoso escolar no solo describe a un contexto en particular de violencia, sino al conjunto de situaciones que conmueve físicamente y psicológicamente a los niños y adolescentes a corto plazo y largo plazo. Como sabemos la escuela es el primer espacio de convivencia con otros que no son miembros de la familia, donde interactuar y relacionarse con los demás, se enseña y se aprende. Por ello, es primordial que el plan de mejora de la convivencia escolar considere el aprendizaje de cómo convivir con los demás, no solo a nivel curricular, sino también en los diferentes espacios y oportunidades que la escuela presenta.

La convivencia escolar busca ser un instrumento que contribuya a la educación y a una toma de conocimientos sobre la materia de todos los miembros de la escuela. Por ello, se pretende diagnosticar de cómo es la convivencia en los espacios educativos y de cómo se espera que sea en un futuro, guiado por herramientas de gestión, tales como proyectos educativos institucionales y proyectos de mejoramiento escolar.

Ante las estadísticas de UNESCO (2019), revela a nivel mundial que más del 60% y 70% de alumnos latinos y del Caribe son víctimas de diferentes tipos de acoso escolar, como violencia física, psicológica, abuso sexual, palabras soeces, golpes y lesiones con objetos.

En el país vecino del Ecuador, UNICEF (2019), evidencia un 58,8% de víctimas de acoso por parte de sus compañeros dentro de la escuela, también presentan violencia de carácter verbal, psicológico y agresiones físicas, afectando el bienestar emocional, rendimiento académico y trabajo en equipo.

En nuestro país Perú, dentro de esta problemática, según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2023), cabe resaltar que, a partir de enero 2013 hasta junio 2021, el SAU, ha reportado 7626 casos de violencia de niños, niñas y adolescentes de 3 a 17 años en colegios a nivel nacional. Por otro lado, se consideran siete tipos de violencia, el 52,5% de violencia física, 20,5% de violencia psicológica, 14,2% violencia Sexual, 9,8% violencia verbal 1,5% de violencia tecnológica, por lo cual es necesario que se busquen soluciones futuras,

partiendo de las estadísticas de violencia, las cuales han sido sorprendentes. Así mismo, el 25 % de casos con mayor frecuencia es el Bullying. En el año 2013 un 70% de escolares de la edad de 10 a 16 años sufrieron de agresiones físicas por parte de sus compañeros.

En otro orden de ideas, fue determinante considerar a Lima como la región con más incidencia de agravio en el colegio, presentando un total de 2,848 reportes de casos de bullying mientras que el índice más bajo se registró en Madre de Dios con 23 %.

A nivel regional, Vera (2021) indica según las estadísticas del “Sistema especializado en reportes de casos sobre violencia escolar” (Si se ve), Piura, es la segunda región con mayores hechos de acoso escolar, durante el mes de septiembre 2013 a junio 2019, se reportó un total de 869 casos en instituciones estatales y 233 en escuelas particulares.

El 9 de junio del 2018, en Piura aumentaron a 355 casos, habiendo 89 en UGEL Piura, 3 en Huancabamba, 49% en la ciudad de Talara, 10 % en Morropón, 70 % en la región Sullana, 47% en Talara, 30 % en Tambogrande, 14 en el distrito de la Unión, en Chulucanas 30, en Paita 18, en Huarmaca 14 y 5 en Ayabaca. Del total, 238 corresponden a casos por violencia en la escuela, 117 muestran violencia de profesores a alumnos; 220 de los agraviados son niños y 150 niñas. La violencia escolar entre sus pares, durante la niñez, es un tema general que impulsa a los maestros encargados a buscar una rápida solución.

Por otro lado, se toma en cuenta el panorama actual que se observa en las escuelas de nuestra región, con referencia a la mala convivencia. Dando importancia a lo observado, se aplique un plan de mejora que ayude a descartar malas conductas que conmueven la convivencia escolar.

Así mismo en la Institución Educativa, Piura, mayormente resaltan su labor en diferentes áreas curriculares, pero no siempre les dan importancia a las habilidades sociales que como hemos definido resulta importante para alcanzar una sana convivencia. Una de las grandes dificultades, que a menudo observé en algunos estudiantes son, conductas de rechazo, falta de respeto, miedo a participar, falta de límites y normas de convivencia, vocabulario no acto y participan de una manera impulsiva, debido a la falta de valores en su medio de convivencia.

Teniendo como antecedente los puntos ya mencionados anteriormente, se espera que este estudio se determine de qué manera los juegos verbales mejora la convivencia escolar de los estudiantes de 5 años, y a su vez colaborar para otros estudios que recojan información con mi tema de investigación. Es allí donde nace la idea de proponer herramientas didácticas

con juegos verbales, la cual incluye adivinanzas, rimas y trabalenguas con la finalidad de mejorar la convivencia escolar, siendo una de las habilidades didácticas más significativas, ya que gracias a estos juegos se logra grandes beneficios como el respeto, armonía, seguridad de sí mismo y permitiendo encaminar emociones, la cual crea un clima apropiado para perfeccionar la relación en el aula, tal como señaló Condemarín, que una de dichas actividades didácticas, es aplicando juegos verbales, donde demuestren entusiasmo, diversión, desenvolvimiento, interacción con los demás y aprendizajes significativos cuando son parte de un espacio placentero que le rodea, además de la experiencia que va viviendo día tras día, donde le permite al mismo tiempo resolver conflictos y da lugar al pensamiento simbólico, respetando reglas y patrones para convivir en armonía, desarrollando todas las habilidades físicas, psíquicas, afectivas y sociales, que le permite al niño un crecimiento sano y equilibrado. (2003, p. 90). Tras haber detallado los problemas encontrados, se diseñó como problema general ¿En qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020? Así mismo como problemas específicos, ¿En qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a convivir en los estudiantes de la Institución Educativa Particular, Piura, 2020?, ¿En qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020?, y ¿En qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020?

Ante lo expuesto, la presente investigación sostuvo como justificación, a la convivencia escolar, que ofrece múltiples beneficios a los estudiantes, ya que ayuda positivamente a construir sus relaciones interpersonales con su entorno, expresándolas por medio de sus actitudes, ideas, expresiones y emociones. Esta investigación se fundó en mejorar la convivencia escolar con apoyo de la aplicación de juegos verbales, ya que estos juegos no solo atraen la curiosidad de los infantes; sino que esta estrategia también beneficia elocuentemente otras prácticas en los infantes, es por ello que para el estudio de estas habilidades didácticas se efectuó juegos de trabalenguas, rimas y adivinanzas, la cual se trabajó 8 sesiones enfocadas en mejorar los tres niveles de la convivencia escolar. Por otro lado, se toma en cuenta, que con esta investigación se promueva estrategias didácticas que integren este tipo de actividades en aula.

Además, se señala que, en el aspecto pedagógico, la aplicación de juegos verbales ofreció la oportunidad de organizar una secuencia de actividades y estrategias didácticas, con el

propósito de promover la convivencia escolar, facilitando el trabajo del docente, mediante la consolidación de un espacio: armónico, confiable y seguro; donde los infantes interactuarán de manera cordial con sus compañeros e implementarán normas de convivencia social en la familia y escuela.

Del mismo modo, se muestra en el aspecto teórico, las ideas propuestas por Vygotsky (1896), quién nos dice que el juego es una técnica socio – cultural, que accede al proceso mental del infante, donde el aprendizaje se cumple de carácter consiente, entretenido y sin dificultades, generando la participación de los niños a través de la interacción. Por su lado Karl Gross (1898), precisa al juego como una presteza esencial en el proceso evolutivo para el desarrollo de la formación y la preparación de experiencias, desenvolviéndose con autonomía, se desarrolle emocionalmente, construya su creatividad y fomente el desarrollo de las estructuras de la conducta social y por lo tanto permita mejorar la convivencia. Por su parte, apreciamos la teoría de Freud (1896), donde manifiesta que al jugar, ayuda a desempeñar emociones reprimidas y satisface sus necesidades al interactuar con el medio social ,por último según Piaget (1973), afirma que mediante el juego, el infante forma parte del conocimiento, ya que simboliza la asimilación de una realidad ,según su etapa evolutiva, desarrollando la capacidad sensorio motriz, como un comienzo absoluto del individuo, a través del lenguaje comunicativo, cooperativo y socializador. Para estos autores es importante promover una buena convivencia, al establecer en el individuo hábitos que ayuden con el desarrollo de buenas aptitudes, ya que de esta manera busca compartir y comprenderse con sus pares, por eso se dice que deben tener en cuenta el trabajo cooperativo, donde se sientan en confianza, compartan diferentes ideas, así mismo con la instrucción del profesor que es un modelo a seguir, mejorando el autoestima en cada individuo, sin generar superioridad, sino, un amor propio al fortalecer estos valores que ayudará a formar un buen ciudadano capaz de vivir y convivir en paz, tolerancia y amor con su entorno (Hurtado, 2001).

En lo referente al aspecto metodológico, se resaltó la recopilación de la información, en donde se llegó a comprobar en qué medida la aplicación de juegos verbales mejoró la convivencia escolar, ya que no solo este juego didáctico admitió pasar un momento de diversión, sino que también logró mejorar ciertas dificultades vistas como la integración y un clima lleno de confianza. Se tuvo presente un diseño pre experimental, comparando un grupo con pre y post test, en donde colaboraron 20 estudiantes de 5 años, que me permitieron

observar directamente los resultados mostrados al inicio y final de este programa, a través de la lista de cotejo, con el fin de comprobar cómo se da la mejora de la convivencia escolar. Por ello, este presente trabajo, servirá de mucho apoyo, incluso a otras investigaciones e instituciones educativas, que quieran aplicar el uso de habilidades didácticas en favor a la mejora de la convivencia. Para ello se validó, dichos instrumentos con la colaboración de la Dra. Mónica Patricia Arias Muñoz, Julissa Mercedes Mercado Sandoval y Víctor Humberto Infantes Ríos, quiénes aprobaron dichos instrumentos para emplearlo en el estudio.

Por otro lado en el aspecto social, este estudio impactó beneficio en el ámbito institucional y familiar de los alumnos partícipes, puesto que, con apoyo de los juegos verbales, llegó lograr resultados positivos, donde se comprobó que la aplicación de los juegos verbales, se consideran como un conjunto de actividades didácticas atractivas y entretenidas que ayuda en el desarrollo cognitivo y afectivo, enriqueciendo los aprendizajes y creando personas autónomas y capaces de transformar una sana convivencia en la escuela, a través de la socialización, participación, cumplimiento de las normas de convivencia y sobre todo se logró que los estudiantes gozaran al trabajar en cada una de las actividades, así como los papitos tuvieron una gran labor en el acompañamiento y reforzamiento de sus menores hijos en esta bonita experiencia.

Pretendiendo lograr el objetivo general: Determinar en qué medida la aplicación de los juegos verbales, mejora la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020. Así mismo se plantearon como objetivos específicos: Comprobar en qué medida la aplicación de los juegos verbales, mejora la dimensión aprender a convivir en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020, establecer en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020 y evaluar en qué medida la aplicación de los juegos verbales, mejora la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020. Por lo cual nos lleva plantear la hipótesis general: Los juegos verbales, mejoran notablemente la convivencia escolar en los estudiantes de la “Institución Educativa, Piura ,2020”,y como hipótesis específicas: La aplicación de los juegos verbales, mejora significativamente la dimensión aprender a convivir en los estudiantes de la “Institución Educativa, Piura ,2020”,la aplicación de los juegos verbales mejora considerablemente la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes de la “Institución Educativa, Piura 2020” y finalmente la aplicación de los juegos verbales, mejora significativamente la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes de la

“Institución Educativa, Piura, 2020”.

Como parte de la investigación ejecutada, se efectuó desde el ámbito internacional planteado por Alvarado, Baena y Torres (2023), en su tesis de investigación *“El ‘Dado de la paz’ como estrategia para mejorar la convivencia escolar”*, desarrolló la estrategia lúdica el “Dado de la paz” para mejorar la convivencia escolar de los estudiantes del grado 6, consideró una muestra de 35 estudiantes de 6 años, empleó encuestas y como técnica para la recopilación de datos se empleó la observación directa, en su metodología manejó un enfoque cualitativo. Para el análisis estadístico manejó en Excel, teniendo como resultado que del 83% de estudiantes que estaba en nivel malo, bajó a un 15% y el 35% que estuvo en nivel buena, logró superar al 65%. concluyéndose que, al implementar el proyecto del Dado de la paz, sí mejoró la convivencia escolar de los estudiantes. Esta investigación permitió comparar los resultados obtenidos de acuerdo a los objetivos de estudio.

Por su lado ,Rodríguez y Tomalá (2022), desarrollaron una investigación, basada en *Convivencia escolar y el Bull ying en niños de educación general básica media de la unidad educativa “Malena Drouet de Carrera” durante el periodo lectivo 2022-2023*, determinó el efecto del Bull ying en la convivencia escolar en los niños de la Institución educativa ya mencionada ,consideró una muestra de 37 estudiantes, como instrumentos utilizó encuestas, en la metodología consideró un enfoque cuantitativo y un diseño pre experimental. Para los análisis estadísticos manejó el Excel. Teniendo como resultado, que este programa sirvió de mucha importancia en ciertos espacios que ayudaron a mejorar las buenas actitudes en la familia y escuela.

Según Vargas (2022), desarrolló una investigación, basada en *“Programa de apoyo para la mejora de la convivencia escolar, a través de las TAC, en un aula de primaria en Ensenada, México – Versión 2”*; “determinó si el programa de apoyo mejora la convivencia escolar,”, consideró una muestra de 35 estudiantes, se utilizó encuestas aplicadas en línea, en la metodología consideró un diseño pre experimental, tipo exploratoria”. Para los análisis estadísticos se eligió la prueba de SPSS 21. Teniendo como resultado que satisface la hipótesis general con una cifra de reciprocidad de 0.513 con su respectivo valor de $p < 0,001$, llegando a concluir que existe un nivel de significancia relacionadas con las tácticas del colegio y ámbito de la escuela. Esta investigación permitió comparar los resultados obtenidos de acuerdo a mis objetivos de estudio.

Desde el punto de vista de Aldana (2020), tesis desarrollada en un *“Programa de convivencia escolar, basado en inteligencia emocional para desarrollar las habilidades blandas en estudiantes de educación básica, Ibagué”*; “determinó en qué proporción el empleo del proyecto de inteligencia emocional para convivir en el colegio optimiza las destrezas de autorregulación”, consideró una muestra de 534 alumnos pertenecientes a cuatro colegio de la ciudad, administrándoseles un instrumento denominado escala de Likert, en la metodología empleó un diseño cuasi experimental ,de tipo aplicada con un perspectiva cuantitativa de patrón experimental, administrada a dos agrupaciones intactas y las pruebas de pre test- pos test con agrupaciones control”. Para analizar estadísticamente se manejó el software SPSS 25 y la prueba de Shapiro-Willk con un p=valor menor ($p < 0.05$). “Teniendo como solución Autocontrol $p = 0,009$; Resiliencia $p = 0,001$; Liderazgo; $p = 0,002$; Asertividad; $p = 0,021$; Trabajo en equipo $p = 0$; Empatía; $p = 0,032$; Mediación; $p = 0$; Conciliación $p = 0,032$), llegando a concluir que hay un vínculo válido entre las dimensiones y variables de estudio. Teniendo en cuenta que esta investigación permitió comparar los resultados obtenidos de acuerdo a mis objetivos de estudio”.

Dentro del Perú, varios autores, aportaron sobre esta problemática a través de otras investigaciones ejecutadas, como es el caso de Domínguez y Vera (2019) acerca de *“Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 5 años de la I.E. Providencia - 2019”*, se determinó en qué medida los juegos tradicionales mejora la convivencia escolar en los niños de 5 años, se consideró una muestra de 47 estudiantes, empleó un Pre Test y Pos Test, los instrumentos utilizados es la técnica de observación, en la metodología empleó un diseño cuasi – experimental de tipo aplicada. Para la elaboración de resultados se implementó el programa SPSS 21, teniendo como resultado que el 70% que estaban en nivel deficiente bajó a un 0%, así mismo el 25% que se encontraba en nivel suficiente subió a un 32%, mientras que el 5% que se encontró en nivel excelente, logró el 68%. Llegando a concluir, que dicha herramienta didáctica se ejecutó con el fin de fomentar una mejor convivencia.

Así también tenemos a Pereda (2020), en su artículo *“Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de educación inicial, el Porvenir.”*; determinó el uso de juegos tradicionales que permita el progreso en cuanto a convivencia escolar referida a los alumnos, consideró una muestra de 50 estudiantes de 4 años, empleándose un pre y post test, como instrumentos utilizó la técnica de observación directa, en la metodología empleó un diseño cuasi experimental de tipo cuantitativo. Para la

elaboración de deducciones que responden a las metas y suposiciones programadas se implementó el software SPSS 25, así como el programa Microsoft Office, que demuestra una cota representativa $p=0,000$ menor que $p=0,05(p < \alpha)$, llegando a la conclusión que el proyecto de juegos tradicionales optimiza el convivir en el colegio. Teniendo en cuenta que esta investigación permitió comparar los resultados obtenidos de acuerdo a los objetivos de estudio.

Y según la investigación de Huarcaya (2019), sobre la *“Influencia de los valores morales para mejorar la convivencia en los niños y niñas de la institución educativa N° 258 de Chocorvo en Huancavelica”*; “determinó cómo influye los valores morales al optimizar el convivir escolar en los alumnos, consideró una muestra relacionada con 33 estudiantes con edades comprendidas entre 4 y 5 años, se aplicó una lista de cotejo y como instrumento utilizó la técnica la observación. En la metodología consideró un diseño pre experimental ,de tipo aplicada y un nivel explicativo, para la obtención de resultados se manipuló la prueba de T-Student y el software SPSS 24, que demuestra una mejor significancia de convivencia escolar entre los alumnos de 4 y 5 años en el pre test 21,70 y pos test 14,76, con p-valor de 0,001 por debajo del nivel de significancia $\alpha=0.05$, concluyéndose que los valores morales influyen de forma significativa en el descenso del conflicto en el colegio entre los estudiantes. Teniendo en cuenta que esta investigación permitió comparar los resultados obtenidos de acuerdo a mis objetivos de estudio”.

Por su parte en la investigación de Gilari y Rafael (2019), sobre *“Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en niños y niñas del segundo grado de la I.E.P. N.º 70026 Porteño – Puno”*, “determinó el valor de los juegos tradicionales para el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes correspondientes al segundo grado”, consideró una muestra de 30 alumnos del segundo grado A y B, se aplicó como instrumentos la técnica de observación y lista de cotejo. En la metodología consideró un diseño cuasi experimental, de tipo experimental. Para los análisis estadísticos se empleó de la prueba Wilcoxon y el software SPSS 22, que demuestra en la tabla y figura 16, un 40% se ubican en la escala cualitativa de bueno y el 60% se ubican en la escala cualitativa de eficiente, además los estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ($3,60 > 1,00$), demostrando que los rangos positivos del pos test es mayor que el pre test en los 15 estudiantes, llegando a concluir que los juegos tradicionales mejora la convivencia escolar. Teniendo en cuenta que esta investigación permitirá comparar los resultados obtenidos de acuerdo a mis objetivos de estudio.

Dentro de la ciudad de Piura ,diferentes autores, también optaron por investigar acerca de esta problemática ,como es el caso de Meca (2023), en su tesis “El trabajo en equipo para el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de Educación Inicial”, determinó fomentar el desarrollo de habilidades sociales incorporando el trabajo en equipo en los estudiantes de 5 años, se consideró la muestra de 20 niños, se aplicó como instrumento la técnica de observación y una lista de cotejo. En la metodología consideró un enfoque cuantitativo, nivel explicativo, en el análisis estadístico se empleó el programa SPSS 21. Teniendo como resultados que estas actividades realizadas ayudó a fortalecer su convivencia, clima positivo y mejorar las relaciones entre sus pares.

Así mismo ,tenemos a Cueva (2023), quién realizó “*Juego dramático como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes de la institución educativa primaria N°15136 Remberto de Jesús Pardo Ochoa sector Espíndola Ayabaca, Piura - 2021*”, “determinó de qué manera incide el juego dramático como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa, consideró una muestra con 15 alumnos, se empleó una lista de cotejo y como técnica la observación directa, en la metodología de estudio consideró un enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental con pre test y post test en una sola muestra seleccionada, se analizó estadísticamente la prueba paramétrica T de student, teniendo como resultado que el 86.67% de los estudiantes llegaron a un nivel proceso, de la misma manera comparando en el Pre y Pos Test tenemos un 100% en nivel logro. Llegando a concluir que el programa de juego dramático mejora significativamente la expresión oral en los estudiantes

Por su parte Córdova (2021), en su tesis titulada “Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la institución educativa N° 1289 caserío la loma andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020”, determinó de qué manera los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años, consideró una muestra de 10 estudiantes, se aplicó como instrumento una lista de cotejo y la técnica de observación. En la metodología consideró un enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental, en el análisis estadístico se empleó el Excel, que demuestra en el post test que el 80 %; de los resultados son nivel bueno, llegando a concluir que al aplicar estos juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de 5 años del Caserío La Loma Andina. Teniendo en cuenta que esta investigación permitirá comparar los resultados obtenidos de acuerdo a mis objetivos de estudio.

Y por último a Cruz (2019), quién realizó “*El juego dramático para mejorar la convivencia en el aula del nivel inicial de 5 años de la I.E.I. N° 15251 “Juan Velasco Alvarado” caserío Palo Blanco, Huarmaca, Huancabamba - Piura,*”, “determinó si el juego dramático optimiza el convivir del aula correspondiente a 5 años, la muestra se consideró en 20 alumnos, se empleó como instrumento, una lista de cotejo y como técnica la observación directa. En su metodología de estudio es de diseño pre experimental, nivel explicativo y tipo aplicada, se analizó estadísticamente el programa del software SPSS 18, que demuestra como resultado, que la Convivencia en el salón ha reducido la proporción de estudiantes con un desarrollo de inicio pasando de 58% a 9%, e incrementando la proporción de estudiantes con un nivel de desarrollo Logrado, de 10% a 59%, llegando a concluir que estas estrategias mejoran la convivencia escolar. Teniendo en cuenta que esta investigación permitió comparar los resultados obtenidos de acuerdo a mis objetivos de estudio”.

Desde los aspectos teóricos, que rescata las ideas basadas por los siguientes autores como Groos (1899), caracteriza al juego como parte de la preparación para la vida adulta, este teórico comprobó el papel del juego como un ejercicio previo que beneficiara la formación, así como la preparación de experiencias. Para este autor el juego ayudará al infante a que se desenvuelva con autonomía, se desarrolle emocionalmente, interactúe con los demás, tome decisiones y construya su creatividad e imaginación.

Es ahí donde nace en los infantes, el juego a través del pre-ejercicio permitiendo distinguir la situación de la ficción y saber en que no solo se juega por ser infantes, sino que esa es la etapa dada para que la niñez juegue. Ya que, posee una noción precisa en la que el juego en su papel del ejercicio previo impulsará y producirá un buen progreso de las situaciones psicológicas, en donde la fantasía juega un papel significativo. Uno de las principales clasificaciones del juego es la determinada por Groos, donde hace más de cien años diferencia varias clases de juegos, como el juego de experimentación, Juego de locomoción, Juego cinematográfico, juego de combate, juego arquitectónico, juego erótico, juego trófico, juego de adopción, juego de imitación y curiosidad (p.117)

Por su lado, el psicólogo Piaget (1981), define como parte del conocimiento del infante, ya que representa la asimilación de una situación según la etapa progresiva del niño, desarrollando la capacidad sensorio motriz y simbólica. Piaget está considerado como el pionero de la teoría cognoscitiva, sostuvo que el desarrollo cognoscitivo se origina en cuatro períodos, estos son: El período sensorial, va de los cero a dos años, en él, la enseñanza es activa, así pues, el infante manipula sus sentidos y actitudes motoras para relacionarse con

su entorno. La etapa pre operacional, va de dos a siete años, en esta etapa el infante empieza a jugar simbólicamente y va experimentando a través de lo que le rodea para así desarrollar la imaginación. Las operaciones concretas, abarca desde los siete a once años, época en la que el niño adquiere mayor conocimiento para desarrollar un alto pensamiento racional, a esta edad el infante descubre cosas que no entendía anteriormente y las soluciona mediante el lenguaje y las operaciones formales, se despliega en la adolescencia a partir de los doce años aproximadamente, época en la que el niño mejora el desarrollo del pensamiento cognitivo y asimismo aborda a ser consiente del conocimiento que ve a su alrededor. El niño empieza a cumplir una serie de instrucciones que en sus primeras etapas no los cumplía. El avance de la inteligencia se origina ya que los individuos indagan un equilibrio conector, es decir un cambio de equilibrio intelectual ,en el que se forma a los nuevos hábitos con sus esquemas anteriores, cuándo las nuevas prácticas acoplan con nuestros esquemas ,ese equilibrio se ayuda y cuando se origina una nueva experiencia que es opuesta, el niño percibe el desequilibrio epistemológico, que en un primer período crea confusión y posteriormente lleva a la enseñanza, ya que se logra a través de la asimilación o adaptación (p.33)

Por su parte el filósofo Vigotsky, (1978), señala que el juego, es la realidad imaginaria. Cuando el infante tiene que valerse de sí mismo frente a una situación o a un rol, alterando así toda la conducta del niño, obligándole a precisar en sus hechos y provenir mediante un contexto justamente ficticio. Para este teórico el desarrollo infantil es la interacción que tiene el niño con el entorno social y pedagógico en el que se despliega, la zona del desarrollo próximo, un término para definir el espacio entre el desarrollo real y potencial. En el desarrollo real, es donde el niño realiza su actividad por sí solo, sin necesidad de que alguien le ayude y en el desarrollo potencial, se apoyará por medio de un adulto. Él propone o asemeja un poco al juego, como una actividad cultural, ya que es una herramienta de la cultura y toma por ejemplo en el juego simbólico estos roles sociales de los cuales los niños los actúa, reproduce, replica y los juega para poder incorporarlos en su vida. El niño pequeño es muy dado satisfacer sus deseos de forma inmediata, cuando no es así, se consideran deseos irrealizables o propuestos. “También afirma que nacemos con cuatro situaciones elementales como la percepción, sensación, atención y memoria”. Es nuestro entorno social y cultural nos accede a manipular destrezas primordiales para desenvolverse y finalmente obtener situaciones intelectuales superiores. Este autor también Define que el ser humano es dinámico y se adecua con su ambiente en el cual experimenta y aprovecha lo estudiado. La esencia en la idea de Vygotsky está en descubrir a la persona como el efecto

de una causa histórica y social en el cual la información se sitúa en un término fundamental. Vygotsky proyecta que en el progreso del conocimiento está en el inicio elemental que es el vínculo entre el individuo y su contexto; es decir, se aprende con la experiencia y desde la construcción. Concluyentemente este autor rasgó todos los proyectos con relación al enfoque del carácter que adquieren las personas de formarse y descubrir de su entorno (p.43). Y por último Freud (1921), Considera el juego, como un medio para expresar sus sentimientos, desempeño emocional, expresar sus impulsos, y satisfacer sus necesidades al interactuar con el medio social que a través de ello le admite librar emociones reprimidas. Asimismo, el juego simbólico es un instrumento que ayuda a controlar aptitudes negativas, ya que el juego también actúa de la experiencia real, involucrando a los docentes, padres de familia y amigos.

Según el artículo de Vossen (2004), señala que los niños y las niñas a través del juego van construyendo su identidad ,expresan sus emociones, exploran y descubren el mundo enriqueciendo sus oportunidades de aprendizajes en el escenario más natural y pertinente para ellos, en el nivel de educación inicial se constituye en una estrategia pedagógica fundamental, en cuanto permite observar el nivel de desarrollo cognitivo ,social y emocional para conocer nuevos aprendizajes, respetando las características individuales de cada niño y niña. Las bases curriculares de educación inicial diferencian el juego de la actividad lúdica, cualquier actividad de aprendizaje puede y debe ser lúdica, es decir entretenida, motivante y flexible. Además, Ruiz (2011), nos dice que un niño va pensando, creando, inventando cosas, solucionando problemas, que es uno de los aspectos fundamentales de la inteligencia, se ha evaluado que el juego, el arte y el desarrollo de los diferentes lenguajes tiene un impacto en lo que es la educación posterior y en desarrollo del niño. El maestro es facilitador, cuando la forma de la actividad que está planteando y el modo o manera en que permite que se despliegue la actividad, respetando los principios del juego básico, espacio, tiempo, repetición, intervención, desde lo que los niños están pensando y están resolviendo. El motor del aprendizaje simplificando todo el conocimiento que hay al respecto, es el interés del niño, pero para eso hay que confiar en un niño. Así mismo Bodrova (2005), dice que hay juegos en las escuelas como una acción directa que facilita placer, diversión o distracción, en el que comprende, explora, se integra socialmente y desarrolla sus habilidades motrices. El juego es sustancial para la enseñanza y el proceso general del infante, “puesto que aprenden a conocer la vida jugando”, por ello el jugar está estimado hacia la manera de preparación y formación de aspectos culturales, utilizándolos en la

cotidianidad en la que están inmersos. El armar y desarmar torres les permitirán desarrollar mejor sus habilidades motrices finas, para el área cognitivo, podemos hacer que los niños participen en juegos de mesa, como el ludo, ajedrez u otras, así como también el armar rompecabezas, de esta forma vamos a potenciar su concentración y memoria, en cuanto al área socioemocional de las habilidades de comunicación e interacción podemos hacer que jueguen en conjunto con sus compañeros, en donde tengan que estimular situaciones cotidianas. Finalmente, el jugar en equipo, les otorgará el poder de cooperar con otros, el respetar turnos y el poder seguir reglas.

De Medeiros (2018), menciona que el juego es divertido y la escuela es el mejor espacio que permite facilitar el derecho de los niños y niñas. Los docentes que están en la escuela, además de divertirse jugando con los niños, son garantes de esa posibilidad de ejercer el derecho, siendo fundamental la risa, el contacto corporal y la interacción, el conocerse con otros, aprendiendo reglas o esquemas de juego y todo eso tiene que ver con el amor y el afecto.

La importancia de esta acción lúdica, para Solís (2019), se dice que se viene utilizando a lo largo de la historia en toda la sociedad como un instrumento para mejorar el progreso infantil. El niño mientras juega, aprende mucho más rápido y no solo se divierte tal y como imaginamos los mayores, sino que desarrolla la capacidad de aprender. Mientras juega progresan psicológicamente y se asemeja paulatinamente en el trabajo de la sociedad a la que corresponde. Nuestros pequeños emplean el juego como una de las estrategias que le ayuda a descubrir el mundo y adecuarse a él. Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los infantes y su observación de la práctica. Por desplazamiento de ejercicios en donde se crea la iniciativa, su causa de la toma de medidas y su eminencia de decreto propio en el juego. En última instancia, los juegos deberían involucrar un cierto valor de capacidad de acción, que facilite en los niños y niñas acogiendo un papel dinámico y sean dueños de sus propias prácticas, permitiendo explorar y ceder en que son idóneos, libres y agentes de su propio trayecto de enseñanza lúdica.

Tal como lo expresa Putton (2021), que los juegos son muy importantes porque establecen un elemento de fortalecimiento en la enseñanza de los primeros infantes, mediante las estrategias de enseñanza en las escuelas, los niños socializarán con sus compañeros, lo que beneficiará el progreso de los niños. Realizar actividades y mantenerse activo en diferentes áreas curriculares. “El juego es un elemento fundamental para el proceso integral de los infantes”, porque a través del juego, no solo pueden ejercitar sus preferencias sociales, sino que también les ayuda a ganar coherencia y apoyo grupal.

Se define a la variable juegos verbales, según Condemarín (1998), como juegos de palabras utilizados para el estímulo y desarrollo del lenguaje en los infantes, se divide en diferentes tipos y se ejecuta en la relación mutua, como la rima, adivinanza, trabalenguas, refranes, declamaciones, chistes y juegos gramaticales creado por los mismos infantes, poniendo un énfasis de manera lúdica y creativa del lenguaje exploratorio de posibles significados. Así mismo estos juegos se definen como una herramienta primordial en el pre escolar, donde sea útil en las aulas de clase, porque le admitirá a cambiar el mundo social y emocional, el encuentro entre docentes y alumnos, y sobre todo se va preparando ante estos aspectos que son propios de la realidad del mundo, que hace el niño mediante su imaginación. (p.19)

Para Gajewska (2020), los juegos verbales, son importantes porque permiten desarrollar la expresión, comprensión, incrementar el vocabulario y ejercitar los músculos de la boca, siendo una de las herramientas pedagógicas muy versátiles, que beneficia el progreso de la conciencia fonológica, mejora la lectura, escritura, creatividad, vocabulario y hablar con mayor fluidez. Este juego no solamente se utiliza para el área de comunicación, sino que abarca diferentes áreas de nuestro currículo nacional.

Para Iwamura (2022), concuerda como el beneficio que favorece estos juegos en los infantes es que desarrolla la conciencia fonológica, creatividad, valora la cultura oral, percepción auditiva memoriza al retener serie de palabras, aumenta su vocabulario, favorece el desarrollo cognitivo, genera mayor fluidez a través de los trabalenguas, rimas, adivinanzas, estimula el proceso en la búsqueda de información en libros, revistas, diarios etc. y sobre todo mejora el desarrollo de la lecto-escritura.

Para clasificar los tipos de juegos verbales se tomó en cuenta la aportación de Condemarín (1998), donde menciona que un ambiente lingüísticamente enriquecido, se ofrece una variedad de juegos relacionados al lenguaje, entre ellos: juegos con canciones, rimas, juegos con sus nombres propios, juegos con sonidos, letras y palabras. También se

dice que constituyen instrumentos y estrategias educativas utilizadas en el aprendizaje del idioma, que se debe tener en cuenta en el diseño curricular, es por ello que forma parte de nuestras actividades diarias en la escuela, ayudando al maestro a estar más cerca de los alumnos, de una manera interesante, contribuyéndole a beneficiar la comprensión lectora, el habla y el proceso de grafía que se da en los infantes durante el comienzo de su adiestramiento ya protocolizado.

Así mismo al emplear los juegos lingüísticos ayuda a contribuir el desarrollo del pensamiento y las cualidades morales ya que son técnicas didácticas de asombrosa excelencia, accediendo los procesos de búsqueda tanto de forma verbal como escrita y la aportación activa de los escolares. Son de buena satisfacción ya que admiten adoptar la habilidad del lenguaje con el humor, la diversión y el disfrute. También se define al juego lingüístico como unas herramientas didácticas–pedagógicas que propician asimilaciones conscientes y entretenidas del conocimiento, utilizándose para el desarrollo de experiencias gramáticas, siendo gran ventaja para favorecer al progreso del pensamiento, condiciones honestas, volitivas, de conductas y alineación de opiniones, todo lo cual será en observancia de su orden y actividades que los educandos tengan que desempeñar

La dramatización, es un intercambio comunicativo, representa acciones por medio de diálogos, esos diálogos son representados por los personajes en un escenario. Gracias a esto, permite conceptualizarla en forma triple, comprendiéndola en cuanto a; una destreza, proceso para representar, incluyendo una operación mental, siendo un método artístico y una estrategia muy útil, ya que puede renovar el desarrollo de las destrezas lingüísticas y perfeccionar las habilidades sociales, contribuyendo así a la expresión oral, exposiciones, impresión y otras actividades en diversas situaciones y entornos. Juegos con los dedos, contar historias, imitar el papel de los padres, jugar a las casitas, etc. Es importante entender que la dramatización nos ayuda a desarrollar diversos aspectos de la comunicación oral, principalmente como el género de la oralidad, por tanto, esto implica al manejo de recursos verbales como, cohesión en el mensaje. Del mismo modo involucra recursos no verbales como desplazamientos en el lugar, movimientos, contactos visuales entre participantes (p.41).

Por otro lado, tenemos a los juegos de palabras, que cuando se combina una o más palabras en una oración, de una manera que sugiera dos o más significados con enfoque humorístico. A esto se le conoce como una herramienta didáctica para que los niños construyan palabras a partir de letras, silabas y otras nuevas palabras. Estos juegos son

utilizados en chistes, adivinanzas, trabalenguas, canciones, etc.

Dentro de los juegos verbales, se identifica diversas dimensiones como las adivinanzas, que aporta Agranov, Caplin y Tergiman (2015), donde se refiere a los acertijos, en forma de verso, con combinaciones rítmicas muy sencillas y repetitivas. Señala que la adivinanza es un elemento innovador para el genio del niño, puesto que al tener en cuenta le hace vencer barreras de timidez, apresurando a dar una respuesta, fortaleciendo, el efecto de seguridad para opinar. Por esta razón, trabajar con adivinanzas desarrolla la creatividad y la imaginación, además de ayudar a ejercitar la escritura luego de la oralidad, ayuda el desempeño del niño, formando conocimientos, ya que, al descubrir la respuesta correcta, el niño discrimina una variedad de características de objetos y trate de encontrar lo principal.

Tal como menciona Zaid (2018). que las adivinanzas tienen un uso tan amplio y diverso como su perspectiva de capacidad, por medio de ellas se puede aprender temas, incorporar vocabulario, entrenar la mente, compartir socialmente, ayudar y saber encontrar entre las respuestas. Este juego es uno de los principales tipos de tendencia formulada; es el efecto del transcurso esencial de entidad mental, del balance, conocimiento asociado a los estados de ánimo y a la imaginación. Al manifestar semejanza asociadas a cosas, siendo primordial para su obtención: sin asombro no hay acertijos.

Como segunda dimensión sobre las rimas, según el autor De Balbín (1955), menciona que una rima son aquellas palabras cuando las escuchas terminan con sonido igual, del mismo modo se considera un escrito de versos de la índole lírica, frecuentemente está ligado a la poesía como un juego asociado a los fonemas donde se repiten entre dos o más palabras a partir de la última sílaba señalada. Las rimas pueden ser usadas en poemas, cuentos, oraciones, canciones, etc. Se dividen en consonantes, es cuando se repiten los sonidos de ambas palabras, tanto en vocales, las asonantes, es cuando se repite el sonido de ambas palabras, solo de la vocal con mayor fuerza de voz.

Para Rickert (1978), que las rimas deben ser apropiadas para los niños, ya que esta idea se atrae por la armonía, sonido y ritmo. Este juego es un recurso metodológico que debe ser integrado en el aula como un componente importante para la concientización fonológica que apoya a los infantes a entender la combinación de sonidos para constituir palabras, frases además de realizar ejercicios verbales o escritos.

Como tercera dimensión tenemos, los trabalenguas, que para el autor Carrió (2013), define que son frases con sonidos similares, difícil de hablar, por eso se dice que traba la lengua. Los trabalenguas deben ser breves, divertidos, que contienen rima, aliteración y

juegos de palabras. Estos juegos son parte de nuestra cultura popular, que sirven para favorecer la fluidez lectora, aumentar el vocabulario, a hablar rápido. Los trabalenguas, no son más que juegos de palabras, que disponen fonemas similares, creando rimas fáciles consecuencias de sonidos semejantes, esto hace que al pronunciarlos con un volumen adecuado se entorpezca su articulación, implicando que te esfuerces para decirlo bien y ese esfuerzo produce muchos beneficios en tu mente y en tu expresión oral. Tenemos unos de los beneficios: Fomenta la memoria, te ayudan a ejercitar la articulación, ayuda a fomentar la competitividad contigo mismo, despiertan el interés por la lectura, desarrolla la imaginación y enriquecen tu vocabulario. (p, 72)

Por otro lado, se define a la variable convivencia escolar, según Fierro y Carbajal (2019), Los seres humanos interactuamos con otras personas, nos encontramos y compartimos espacios como la casa, la escuela, el trabajo, el parque o la calle, al acto de vivir en compañía de otros, lo llamamos convivencia. Tenemos gustos diferentes, no todos pensamos ni nos comportamos igual, somos diferentes y no siempre estamos de acuerdo, estar en desacuerdo no significa pelear, es una oportunidad para conocer lo que piensan los demás y cómo se comportan, ahí nace la diversidad y es uno de los valores de la sociedad. Todos tenemos un lugar, tenemos derechos, tenemos deberes, en la familia, con los amigos, en una conversación, en el aula de clases, con un vecino, con todos y todas partes estamos conviviendo, ponernos de acuerdo en aquello que nos conviene a todos por igual, así seamos diferentes, reconociendo los límites de cada uno, es el principio de una sana convivencia, cuando te respetas, respetas al otro, cuando respetas al otro, el otro te respeta y todos nos respetamos. Aprender a respetar es aprender a convivir.

La convivencia se plantea en tres niveles: En primer lugar, consigo mismo, los niños una de los principales aprendizajes que hacen a lo largo de la etapa obligatoria, es precisamente aprender hacer, aprender quienes son, a desarrollar sus competencias auto concepto, autoestima, autoevaluación, autocontrol y autonomía, en segundo lugar, a relacionarse con otras personas, aprenden conviviendo con los maestros y maestras, aprenden conviviendo con los compañeros y compañeras y en tercer lugar, a relacionarse con el entorno, no se trata de que la pasemos bien y nos divertimos con otras personas, sino se trata sobre todo y fundamentalmente que dejemos una sociedad mejor, que el entorno en el cual estamos, cambien a mejorar, sea más justo, más equitativo, el que todos ocupemos nuestro lugar en el. La convivencia es la base fundamental para compartir vivencias, no solo en la familia, sino también en la sociedad y la escuela, respetando los diferentes

pensamientos, actitudes, valorando y aceptando las diferencias, de modo que la socialización sea armónica.

Diversos teóricos como Vygotski (1984), habla de cómo las personas desarrollan su comportamiento durante la infancia a partir de la interacción con el mundo que le rodea, en este sentido explica la interiorización de una serie de instrucciones, reglas, hábitos o actitudes que observan a su alrededor. se obtienen aprendizajes a través de la interrelación social, además que la correlación del infante con su contexto debe ser adecuada, ágil e indagadora, así pues. La convivencia escolar repercute en la actividad social del niño, proporcionándole la oportunidad de integrarse y socializarse, por medio de la actividad entre ellos e interviene en el desarrollo integral del infante. Además, la interacción del ser humano ocurre durante su existir y se va de manera simultánea, esto implica, que por un lado se acierta todo el dominio que realizan los individuos aunados a la acogida ejecutada por el infante, así mismo se presenta por medio de la asimilación continua de estas divergencias; no obstante, el infante se incorpora a la escuela, deberá formarse desde otra perspectiva y someterlas como aprendizaje. La socialización en la escuela incluye elementos propios del género humano, que se tornan situaciones mutuas y se presentan como desempeños que deben acomodarse a conjuntos comunitarios, resultando un conjunto de conocimientos adecuados (p.43)

Por su parte, Bandura (1975) se centra en como las personas consiguen nuevas conductas y hechos a través de lo que observa y lo que imitan en su alrededor, según este autor los aprendizajes no solo se dan a través de las experiencias que vive, sino de lo que otros modelan, tal como lo experimentó en los “muñecos bobos”, esta experimentación buscó indicar que exponiendo a los individuos a violencias se ponían más agresivos, también abarca a la sociedad. Los niños aprenden de la conducta de su familia, docentes y amistades.

Para clasificar los tipos de convivencia, se toma como referencia dada por Paredes (2021), donde menciona a la convivencia social, como una práctica para toda la vida, donde todos podamos construir un mundo para vivir mejor. La convivencia social tiene unos modelos de aprendizaje que nos van a permitir mejorar las relaciones humanas. Instruirse a no agredir al otro y entender que todos tenemos algo importante que decir y necesitamos de las demás personas. Aprender a comunicarse. La comunicación es la paz en las relaciones humanas, respetar a la otra persona, saber escuchar, saber dialogar, aprender a interactuar, todos somos extraños hasta que nos conocemos, entender que las demás personas necesitan de nosotros y nosotros necesitamos de las demás personas, entender que las demás personas

no son tus enemigos, sino nuestros complementos, aprender a cuidar la vida, aprender a convivir con el medio ambiente y aprender a respetar el saber cultural (p.50).

Por otro lado, hablar de convivencia familiar, para Aguas (2023), revela que muchos de nosotros afortunadamente compartimos el hogar con la familia más directa, conviviendo en el mismo espacio y al mismo tiempo con personas de distintas edades, gustos y creencias, unidos por un lazo familiar. No todas las familias son iguales, pero cada uno de nosotros pertenece a una y enfrenta diversas situaciones, a veces incluso conflictivas, los conflictos son naturales entre los seres humanos, porque las personas son distintas y muchas veces no concuerdan en algunos temas. Para mantener una buena convivencia familiar hay que comunicarse desde el respeto, usando un lenguaje adecuado, realizando demostraciones de afecto, demostrar cariño, respetar las diferencias que tiene cada persona, respeten lo máximo posible los espacios de soledad y fomente una sana convivencia basada en respeto e igualdad. Además, hablar de convivencia escolar, para García y Ferreira (2005), lo define como una parte esencial de los elementos del sistema educativo, no obstante, hoy en día se ve obstruida por factores sociales, económicos, conductuales, culturales, etc. La convivencia escolar adquiere especial relevancia ya que es esencial para la adquisición de aprendizajes significativos. La interrelación en la escuela a partir de esta perspectiva ayuda primordialmente a uno de los contenidos principales pedagógicamente hablando. Debido a que al relacionarse sirve como base para nuevas enseñanzas. Así mismo, reconoce como la compatibilidad entre los individuos de un ámbito escolar se interrelacionan positivamente entre ellos para alcanzar adecuadamente las metas pedagógicas en un ambiente favorable para el progreso de los niños. Los centros educativos son los primeros mediadores para la convivencia, ya que integran a los alumnos ser futuros ciudadanos, teniendo la función de socializar a través de vivencias frecuentes, logrando así un buen aprendizaje significativo y sobre todo el conocimiento en valores. Convivencia escolar se asemeja como la interacción entre la comunidad educativa principalmente en los estudiantes, desarrollando sus habilidades sociales, relaciones interpersonales, creando un espacio de confianza, apoyo mutuo y respeto permitiendo la autonomía propia al período que proteja el rendimiento y aprobación de otros, concediendo un fundamento preciso, donde origine el acontecimiento pedagógico en acuerdo con los elementos que se relacionan en la vida diaria. (p.6).

La importancia de la convivencia, es prioridad en la sociedad, ya que nos permite tener una tranquilidad y respetar a las demás personas, por medio de unos patrones que son pautados como preceptos, esto nos lleva hacer humanos y convivir con las demás personas

a nuestro alrededor.

Cuando hablamos de conflictos, nos referimos a lo que se ocasiona en una pelea o un mal entendido. Los conflictos que se observan en la escuela son muy diferentes, ya sea por algún compañero que ofende, discrimina o hace sentir mal a otra persona. A veces observamos a niños que ofenden continuamente a sus amigos, no respetan y esto ocasiona temor. Para la resolución de conflictos se debe tener en cuenta, el dialogo. Al dialogar se genera el respeto y la opinión de los demás. Si no llegamos a solucionar este tipo de conflictos pueden generar emociones como enojo o tristeza, por ello, se debe resolver en diferentes contextos: Antes de dialogar, se debe tener la calma, hablar de lo que sientes o disgusta de una manera respetuosa, se debe saber escuchar y ponerse en el lugar del otro, tener empatía y respetar los sentimientos de otras personas, respetar las normas o acuerdos, ya sea en el hogar o la escuela

Por su parte el Minedu (2023), desde el término de la ciudadanía, no solamente es utilizado por el docente de formación cívica, ahora lo encontramos en el curso de Personal social, esta área involucra a todos, ósea es transversal, va a todas las áreas, a todos los niveles y todos los ámbitos. Entonces ya desde el proyecto educativo nacional hacia el 2036, ya se menciona dentro de los propósitos del pen la vida ciudadana y justamente debido a que, si lo planteamos como un propósito, es porque hay una necesidad, de igual manera cuando hablamos de la inclusión, equidad, prosperidad, investigación, sostenibilidad y el bienestar socioemocional. Si ya nuestro proyecto educativo nacional, menciona a la vida ciudadana, es porque ya efectivamente es algo que no se está observando, ósea no estamos observando un buen ciudadano, no observamos un ciudadano que respete sus normas, que sea responsable, que tenga conciencia con respecto a las cosas que hace, pues no solamente le afecta a él, sino también afecta al entorno y la comunidad. Es por ello que se aprueba la implementación de nuevos lineamientos para darle una mejor solución a estos problemas que aquejan a nivel mundial. (p.13).

Cuando se habla de la educación en valores, se habla del replanteamiento, cuya finalidad esencial es fomentar la educación, lo que consiste en resaltar que una educación en valores es necesaria para ayudar a ser mejores personas, como en lo individual o mejorar a integralmente los espacios sociales en lo que nos desarrollamos. Los valores son cualidades reales de las personas, donde educando en valores, se enfoca en potenciar la forma de ser y comportar, basado en el respeto y la inclusión.

Educar en valores, no consiste en enseñar, sino de saber inculcar de forma

significativa y consecuente. Algunos de los valores que se debe tomar en cuenta son: Fomentar la tolerancia con los demás, fomentar los hábitos de vida saludable en los sistemas educativos, establecer la igualdad de oportunidades, rechazar la discriminación y respetar el medio ambiente, ¿Pero ¿cómo podemos educar en valores?

Actualmente vivimos en una época anhelante de paz, compromiso, convivencia social, desigualdad social y donde a diario se escucha hablar de crisis social y crisis de valores. Que busca ampliar una forma de ser y comportarse, basados en el respeto y la inclusión. La educación en valores, no consiste en enseñar, sino de saber inculcarlos de forma significativa y consecuente.

Ante esto, el sistema educativo no debe ni puede permanecer ajeno ante esta situación y se hace vigente el fortalecimiento de la educación en valores. Ya que la escuela es el protagonista central para formar a todos los ámbitos y niveles de educación en valores, formación personal y formación ética.

Según Minedu (2023), hablar sobre el respeto, significa atención, consideración y valoración. Es un valor moral, esencial para las interacciones humanas, respetamos a nuestros padres y maestros, cuando prestamos atención a sus consejos, respetamos a nuestros amigos y compañeros, porque tenemos en consideración sus puntos de vista y sus sentimientos. Respetamos las normas de convivencia y las leyes, no solo por el temor a las consecuencias, sino porque valoramos una sociedad pacífica, armónica, de personas que colaboran entre sí.

El respeto, es un valor moral, es decir, algo muy beneficioso y necesario para el bienestar, tanto de las personas, como de la sociedad. Recordemos que los valores morales, son aquellos principios, que una sociedad establece como las pautas a seguir por quienes pertenezcan a esa sociedad. El respeto, es el sostén fundamental de las relaciones humanas, ya sean estas personales, morales, académicas, o sociales. Sin el respeto, viviríamos unidos en un perpetuo conflicto, reinaría la violencia, la humillación, el abuso, la fuerza bruta, la arbitrariedad, sería imposible tener una relación armoniosa con nadie. Si no existiera el respeto la vida sería como un juego sin reglas, todos harían lo que mejor les pareciera, sin límites, sin normas, un caos absoluto. El respeto es un valor imprescindible para la conservación y desarrollo de las sociedades humanas, por lo tanto, respetar a los demás, es el fundamento básico de la buena convivencia, así pues, el respeto se expresa en distintos ámbitos.

Cuando se habla de generosidad, se dice que es la actitud de una persona para ser útil y generoso con otras personas. La persona generosa, es noble, desprendida y sabe compartir, cuando somos pequeños creemos que todo es nuestro y de nadie más, pero es importante saber que si compartimos lo que tenemos con las personas que nos rodean, seríamos más felices. Todos los niños y niñas, debemos aprender actuar a favor de otra persona, de una forma desinteresada y no por conseguir algo a cambio, eso nos hace ser generosos y no interesados. Cuando hablamos de generosidad, hablamos de compartir con los demás lo que tenemos, pueden ser generosos de muchas formas: Compartiendo tus cosas, ropa, comida, etc. La generosidad, no es dar lo que te sobra, ni dar lo que ya no quieres, además no es siempre dar algo material, sino es dar amor, paz y bondad. Para aprender hacer generosos hay que adquirir una serie de hábitos y es importante fomentar en la familia actos de generosidad por parte de padres o hermanos.

Así también hablar sobre empatía, es la capacidad que tienes para ponerte en el lugar de las demás personas. Cuando lo hacemos, somos capaz de descubrir cómo se sienten en cada momento, sabremos si están tristes, alegres, enojados, preocupados, con vergüenza o sienten dolor. Cuando somos empáticos, aprendemos a comportarnos, sin hacer daño a los demás y comprendemos mejor a los que nos rodean.

Además, la honestidad, es un valor muy importante en cada persona, por qué nos enseña a ser sinceros y honestos con nosotros mismos y con las demás personas, ser honestos implica no mentir, no fingir algo que no puedo ser algo que no tengo, cumplir las promesas que se hacen, no hacer trampas en los juegos, no hablar mal de los demás, regresar los objetos ajenos, siempre decir la verdad, ser transparente, cuando pides disculpas, cuando dices lo que no les gusta, etc.

Con respecto al dialogo, es la acción que se da entre dos o más personas, en dónde surge un intercambio de ideas, de sentimientos, de palabras y puntos de vista. A menudo la comunicación de las personas, resulta ser casi imposible, a que muchas de las veces no sabemos cómo decir lo que pensamos. Por esta razón es importante cuidar la manera con la que transmitimos nuestras ideas. Por eso el dialogo, es la manera en la que el ser humano tiene para poder comunicarse con los demás, es decir el dialogo es el valor fundamental para la convivencia. Dialogar nos ayuda a conocernos y a comprender a los demás, hacer mejores personas, a manejar nuestras emociones, a ser más asertivos y a mejorar las relaciones. El dialogo es una herramienta con la capacidad de construir paz y una buena convivencia.

En el caso de la solidaridad, nos damos cuenta de que existen individuos o grupos a

los que podemos ayudar, gente que sufre de hambre o pobreza extrema, que es discriminada o que vive las consecuencias de un desastre natural, que padece de alguna enfermedad, etc. Pero esto no basta, para que la solidaridad este completa, no es suficiente darse cuenta de que podemos brindar apoyo, sino hacerlo, la solidaridad nos obliga a ir más allá de nuestros propios intereses o necesidades particulares, nos invita a preocuparnos por los demás.

Desde la infancia se debe trabajar este valor para los niños vayan creciendo fortalecidos en el amor y respeto por aquellos que cuentan con menos o que por distintas circunstancias están en una situación de peligro. Nuevamente el hogar representa el principal espacio desde donde ponerla en práctica, al fomentar la ayuda en tareas del hogar, en colaborar entre hermanos con los padres, abuelos y demás familiares.

Siendo así, los principales factores que favorecen a la convivencia son: Un buen tiempo escolar efectivo, buen trato, relaciones interpersonales, valores asociativos, la colaboración independiente y directa de los escolares, ya que los docentes son responsables de generar situaciones donde motiven a querer aprender, teniendo una buena formación cívica dentro y fuera del colegio. Una de las responsabilidades más importantes es promover la buena comunicación a través de la asertiva, dejando de lado la pasiva y agresiva

Por otro lado, encontramos los factores que alteran la convivencia, que parte de una mala conducta, siendo uno de lo más resaltantes el mal comportamiento, desigualdad social, desintegración del grupo familiar, desatención de los hijos, malos hábitos, disrupción en el aula, baja autoestima, el estrés del profesor afectando los valores y la educación en el colegio que se ve reflejado por naturaleza, estableciendo una conducta agresiva.

Dentro de la convivencia escolar, se identifica diversas dimensiones como el aprender a convivir, para Pérez (2020), afirma que es posible imaginar una buena educación donde le permita impedir conflictos o saber solucionarlo de una manera pasiva promoviendo la idea de aprender a convivir con los demás mediante sus culturas y espiritualidad a través de proyectos comunes de una forma asociada. Así mismo aprender a convivir es unos de los grandes desafíos que tiene un elemento entusiasta y expresivo. Se debe gestionar que el aprendizaje de convivencia se establece de un carácter solidario y atractivo. Educar conviviendo, diariamente, se orienta en la convivencia como parte de un proceso pedagógico. Teniendo como propósito para el progreso de conocimientos, destrezas, valores y cualidades en los niños. A través de proyectos procura que los niños se socialicen con sus pares y mayores. Aprender a convivir en armonía implicando a los padres de familia, sociedad y el colegio, implican experiencias destinadas a: El conocimiento de sí mismo,

interactuar en su contexto y las personas de su entorno, conociendo las prácticas sociales y comunicativas

Hoy en día el colegio, es uno de los lugares privilegiados de enseñar a convivir, donde los escolares participen en conjuntos, en la hora de recreo y otras experiencias vivenciales, pero lo más importantes es que los padres sean el principal ejemplo o modelo para seguir, ya que ellos observan el comportamiento de los padres. Convivir significa estar unidos, respetar normas siendo el pilar fundamental para la conformación de una sociedad cónsona con las necesidades de los demás y dirigida a respetar y aceptar la otredad, practicar la alteridad, siendo empáticos y velando por la aplicación de los derechos y deberes en función de apreciar y encontrarse con el otro, respetando y valorando la diversidad como una ocasión de desarrollo.

Se recomienda que para establecer buenas relaciones de convivencia escolar el docente despliegue de recursos didácticos o estrategias que contribuya la formación integral de los alumnos y que puedan ayudarlos a construir vínculos positivos con los otros. Compartiendo actividades lúdicas que le permita vivenciar y dramatizar situaciones que se puedan dar en el colegio, que el docente tenga buena relación con el alumno a través del juego.

El docente debe destacar la colaboración, integración y ayuda, como un componente importante de la participación en dichas actividades de aula y escuela, así también debe promover en los niños el progreso del conocimiento y las prácticas socio afectuosos que ayuden advertir y manejar situaciones de violencia en el aula o colegio.

Aprender a relacionarse, es otra dimensión de la convivencia escolar, como bien lo define Goldberg (2018), que hoy en día la familia como epicentro de enseñanza, debe favorecer el sentido de compromiso de que sus hijos, con el fin que establezcan relaciones sociales desde temprana edad. Es muy importante enseñarle habilidades sociales desde muy pequeños practicando valores y conductas positivas que ayuden a corregir otras circunstancias. De esa manera podrá solucionar un conflicto, venciendo el temor, trabajo en equipo y estableciendo una buena relación de confianza, relacionándose de forma natural sin presiones, sin miedo con otros. Para la mayoría de los niños relacionarse y comunicar con otros les lleva tiempo y práctica, incluso se sienten nerviosos o ansiosos ante otra persona. Esta es la razón por la cual, manifiesta afecto hacia otras personas desde que nace, lo cual ira incrementándose según sus interrelaciones avancen simultáneamente con su desarrollo emocional y cognoscitivo.

La incorporación del niño al colegio le brinda un abanico de oportunidades que le proporcionarán vivencias distintas a la convivencia familiar.

Las personas son seres sociables, que necesitan de los demás, considerando que las relaciones determinan la calidad de vida que tenemos. La vida está llena de oportunidades para conocer personas, relacionarnos y comunicarnos con otros, interactuar con ellos, gestionando positivamente los requerimientos de los demás, de manera de manifestar sus ideas y opiniones. En general les permiten desenvolverse socialmente y facilitando el logro de metas y el desarrollo individual, así como colectivo. La relevancia que tiene cada grupo de habilidades depende de la época y las metas de cada persona. En la actualidad el aprender a relacionarse es imprescindible, ya no para sobrevivir si no para vivir, desde construir un hogar armonioso y sano hasta tener éxito profesional, son cosas que requieren que se cuente con un mínimo de habilidades sociales.

La niñez es el momento ideal para adquirir las bases requeridas en la consolidación de dichas destrezas, estableciéndose la facilidad o dificultad para aplicarlas posteriormente. Timidez, dificultad para hacer amigos, aislamiento, agresividad y miedo a participar son signo de que las habilidades sociales no se están desarrollando al máximo, si bien esto no es algo que deba mortificar a los padres si debe ser una llamada a la acción para entrenar a los hijos en esta importante esfera de la vida llamada socialización.

En la mayoría de los niños se desarrolla de manera natural y solo requieren de ayuda de los padres para que le señalen que se puede hacer y que no cuando se relacionan con otras personas, así como para que los pongan en situaciones donde pongan en práctica sus habilidades como el colegio, parques, cumpleaños infantiles, etc. Los padres siempre deben indicarle cuando utilicen formas de socialización inadecuadas como mentir, agredir, chantajes, lo que es correcto o incorrecto depende de la escala de valores de cada familia. Si deseas tener unos hijos respetuosos, pero eres de los que a la primera provocación ya tienen lista la artillería, así que los padres tienen que ser buenos ejemplos de socialización, procurar que los hijos compartan con otros fuera del núcleo familiar, evitando estar siempre cerca de ellos. A veces los niños tienen dificultades para enfrentar los retos sociales estar lejos de mamá, estar con niños desconocidos o expresarse ante otros niños es algo que no les agrada.

Con respecto a aprender a cumplir normas, como última dimensión de la convivencia escolar, Tyler y Trinkner (2017), explica que desde la infancia los niños tienen que cumplir unas normas, es importante que tengan límites en su educación para conocer cuáles son los riesgos y peligros que les asechan. La ausencia de límites en la educación de los niños se

convirtiera en niños caprichosos, además estimula la empatía y la pasividad en el niño, igualmente ellos necesitan una guía porque no conocen el camino. Muchas veces a los padres les cuesta encontrar el punto medio entre padres autoritarios y padres permisivos. Si los padres son excesivamente autoritarios los hijos podrían tener una baja autoestima y en lugar de ser obedientes serán sumisos. Lo ideal en la educación es el equilibrio, para así lograr experiencias positivas en la familia.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque y Tipo de investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2018) la investigación de enfoque cuantitativo, busca establecer relación entre variables a través de la prueba de hipótesis, teniendo en cuenta la necesidad de calcular magnitudes de los problemas de investigación, a su vez debe saber con precisión lo que le interesa obtener resultados exactos, por lo tanto, el instrumento debe ser establecido previamente. La hipótesis no puede faltar, ya que es primordial en la investigación cuantitativa, así mismo el investigador utiliza la muestra, para poder difundir esa información. Entonces la muestra tiene que ser específica a toda la población de la investigación, porque luego vamos a difundir esos resultados. Por ello se comprueba en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la convivencia escolar en los estudiantes, buscando establecer una relación de causalidad y para ello se requiere todo un proceso determinado de recojo de información de datos, de análisis estadísticos, para comprobar que los juegos verbales si se relacionan significativamente con la convivencia escolar.

Mi trabajo de investigación es de tipo aplicada, ya que tiene como objetivo identificar una problemática para darle solución en particular. Para este estudio la variable convivencia escolar en los niños de la Institución Educativa Particular Benedicto XVI, bajo la aplicación creativa de una propuesta de intervención, en este caso se implementó los juegos verbales, porque consiste en aplicar conocimientos en la práctica, es decir, busca conocer para actuar, innovar, cambiar o producir para conseguir argumentos que se direccionen a optimizar elementos en una determinada situación referente con la realidad y los resultados prácticos que se procedan.

Nivel de investigación

Para este autor, las investigaciones de nivel explicativo contesta a la pregunta por qué suceden diferentes hechos, así mismo mi trabajo de tesis explica él porque es importante aplicar juegos verbales en el desarrollo de la convivencia de los estudiantes de 5 años.

Método de la investigación

Hipotético deductivo

Con este método se buscó recolectar los datos, para luego evaluar si los alumnos poseen o no una mejor convivencia, antes de la aplicación y determinar si influye el uso de juegos verbales en convivencia escolar en los estudiantes de 5 años después de la aplicación,

comprobando asimismo las hipótesis trazadas. Llegando a concluir, en la prueba de “Wilcoxon, con un nivel de significancia de $P= 0.001 < 0.005$; y análisis de fiabilidad alfa de Cronbach para la variable convivencia escolar es de 0.898 lo que quiere decir que el instrumento tiene buena fiabilidad, en ese sentido el instrumento analizado es adecuado para la captura y el análisis de la información obtenida en los estudiantes de 5 años del nivel inicial”.

2.2 Diseño de investigación

La investigación de diseño pre experimental, se manipula una variable y no tiene ningún control sobre ella. Esto quiere decir que con un solo grupo se comprueba el grado de efectividad de los juegos verbales, a través del instrumento aplicado en el pre test – pos-test, antes y después de la aplicación de los juegos verbales como estrategia para evaluar el nivel de convivencia en los estudiantes de la Institución Educativa Particular Benedicto XVI, Piura, 2019.

$$\mathbf{G = O_1 \quad X \quad O_2}$$

Dónde:

G = Está conformado por 20 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa, Piura, 2020, que participaron en el estudio.

O1 = Es el resultado del pre test, que mide el nivel del desarrollo de la variable convivencia escolar, después de aplicar los juegos verbales.

X = Es la aplicación de Juegos Verbales

O2 = Es el resultado del pos test que mide el nivel del desarrollo de la variable convivencia escolar, después de aplicar los juegos verbales.

2.3. Población, muestra y muestreo

a. Población

Quedó establecida a través de las aulas de tres, cuatro y cinco años de la Institución Educativa Benedicto XVI Campo Polo, Distrito Castilla, Provincia Piura”, consta de 60 alumnos del nivel inicial de institución; es mixto y turno mañana. El director a cargo del docente Jorge Girón Rufino.

Tabla 1*Distribución del universo de la Institución Educativa.*

Nivel	grado	hombres	mujeres	total
	3 años	9	10	19
Inicial	4 años	7	14	21
	5 años	8	12	20
TOTAL		24	36	60

Fuente: Extraído de las nóminas de matrículas de la Institución Educativa, Piura, 2020.

a. Muestra

La muestra está conformada con alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de ambos sexos.

Tabla 2:*Distribución de la Muestra de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa*

Distrito	Institución educativa	edad / sección	Sexo	
			varones	mujeres
Castilla	Benedicto XVI	5 años aula única	12	8
Total			20	

Fuente: Extraído de las nóminas de matrículas de la Institución Educativa Piura, 2020.

Criterios de Inclusión

- alumnos de 5 años del nivel inicial.
- Alumnos sin falta a las clases.
- Estudiantes cuyos padres de familia tengan suscrito la aprobación.

a) Criterios de exclusión.

- Estudiantes que no pertenezcan al aula de 5 años.
- Alumnos que tengan faltas a las clases.
- Estudiantes cuyos padres de familia no tengan rubricado la aprobación.

b) Muestreo

Define que las muestras no probabilísticas –intencional, se utiliza en diferentes contextos y la población es muy pequeña, teniendo como muestra a 20 alumnos de 5 años por lo que no es necesario definir tamaño muestral.

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnica

Define a las “técnicas”, como un método de estudio que manipula el investigador para adquirir el recojo y registro de información, ya sea un formulario, una escala de preguntas o actitudes. Castro (2016)

La Observación

Es una observación visual de un contexto real en la cual se consigna el desarrollo de la actividad de los partícipes. Para medir la convivencia escolar, se usó esta técnica, ya que por medio de dicho instrumento se evaluó el antes y después de la convivencia en la clase.

Instrumento de Investigación

Es una herramienta organizada que domina una lista de desempeños para evaluar el aprendizaje o conducta, es decir si logra o no.

El instrumento para el acopio de datos se utilizó la “lista de cotejo, permanente en una matriz en la que se describió a los alumnos integrantes del estudio y sus evaluaciones adquiridas en correspondencia a las otras dimensiones de la investigación”. Teniendo como alternativas de No=0 y Si=2 y rangos de nivel mala (0-9), regular (10-20) y buena (21-36)

Validez

La validez es el recurso que se manipula para alcanzar el valor de medición de un instrumento de acuerdo con las variables, la cual se aprobó por tres expertos que formularon el valor de cada ítem.

Confiabilidad

Es un recurso de medición que se utiliza dos o más veces para tener una solución al problema ya sea en el pre test y post test.

Resultados de fiabilidad para la variable: Convivencia Escolar

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.898	18

Fuente. Confiabilidad del instrumento Análisis desarrollado con el SPSS V25.

El producto del análisis de fiabilidad alfa de Cronbach para la variable convivencia escolar es de 0.898 lo que quiere decir que el instrumento tiene buena fiabilidad en ese sentido el instrumento analizado es adecuado para la captura y el análisis de los datos obtenida en los alumnos en preescolares de 5 años de la educación inicial.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Al efectuar el conteo de las respuestas dadas en la lista de cotejo, como la tabulación gráficas y tablas de frecuencia se elaboró en Excel y Software SPSS 25, la cual fue organizada para cada dimensión de la variable convivencia escolar.

Para la prueba de normalidad se optó Shapiro Wilk y para la contrastación de la prueba de hipótesis se empleó el Wilcoxon.

2.6 Aspectos éticos en investigación

Se consideraron los siguientes aspectos:

- Marco ético – jurídico institucional: Dentro de este precepto se han respetado las normas del colegio, del aula, además de la ética profesional que todo docente debe de resaltar en sus acciones. Como investigadora se emitió un juicio razonable, ponderable, en donde se han tomado las precauciones necesarias para asegurar la integridad del estudiante.

- Respeto a la persona humana: Cuando se aplicó el pre test de la lista de cotejo de la convivencia escolar, presentando un consentimiento informado a los padres de familia de la muestra de estudio para que nos den autorización para medir el nivel de convivencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Benedicto XVI ,Piura, indicando de esta manera que la muestra de estudio se encontraba apta para las respectivas evaluaciones, lo cual demostraba el respeto que debió existir en cada una de las sesiones.

- Consentimiento informado y expreso: Se aplicó un consentimiento al director encargado y padres de la Institución educativa, en donde contamos con su autorización para la aplicación de ese instrumento, expresando que el nombre de los estudiantes no sería expuesto durante el trabajo de investigación, respetando su identidad y derechos como personas íntegras en esta sociedad.

- Fomento del desarrollo sostenible: Plantear, plasmar, desenvolver, elaborar y publicar trabajos de investigación que muestren un descubrimiento académico, haciendo uso de estrategias didáctica que favorezcan significativamente al problema de estudio.

- Justicia y bien común: Los niños de 5 años tuvieron el derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación en la investigación, mostrando un trabajo ético dentro y fuera de los ambientes establecidos, respetando las opiniones de los participantes en las actividades desarrolladas.

III. RESULTADOS

Resultados del Pre-Test

Objetivo específico 1: “Comprobar en qué medida los juegos verbales, mejora la dimensión aprender a convivir en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020”.

Tabla 3:

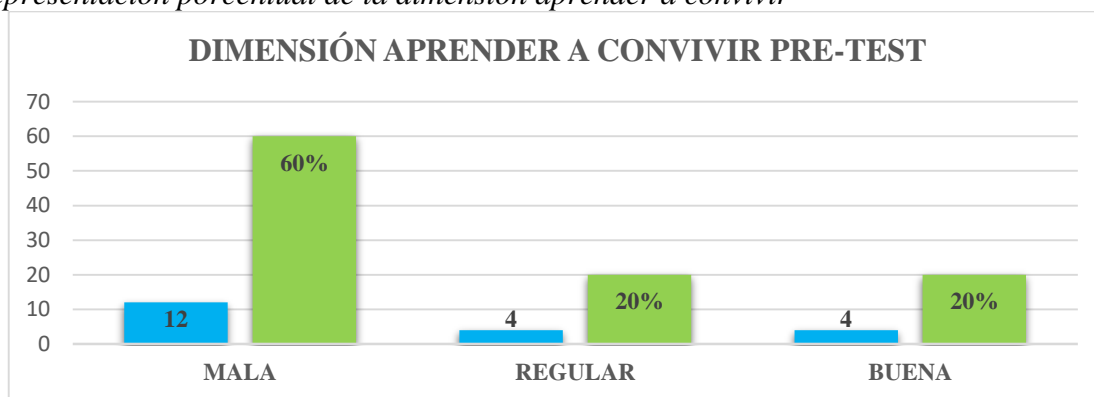
Resultados por niveles del Pre-Test de la dimensión aprender a convivir

Escala	Niveles	f_i	Pre-Test
[0-9]	MALA	12	60%
[10-20]	REGULAR	4	20%
[21-36]	BUENA	4	20%
	Total	20	100%

Nota: Esta tabla evidencia resultados obtenidos del pre test de la dimensión aprender a convivir de la variable convivencia escolar.

Figura 1:

Representación porcentual de la dimensión aprender a convivir



Nota: El gráfico representa los resultados obtenidos del Pre test de la dimensión aprender a convivir, en base a la tabla 3.

Interpretación: Según la tabla 3 y figura 1, se observa en el pre test, de la dimensión aprender a convivir, se mostró que el 60% de estudiantes estaba en nivel malo, así mismo se observó que el 20% de ellos alcanzó un nivel regular, mientras que el 20% se mostró en nivel buena. Llegando así a concluir, que antes de aplicar los juegos verbales, la mayoría de los estudiantes de 5 años se encontró en un nivel malo.

Objetivo específico 2: “Establecer en qué medida la aplicación de los juegos verbales, mejora la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020”.

Tabla: 4

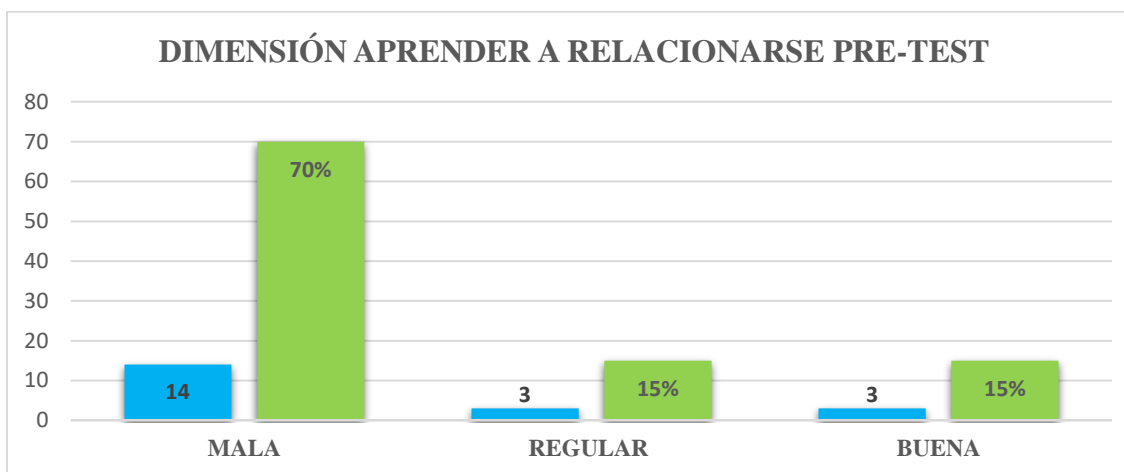
Resultados por niveles del Pre Test de la dimensión aprender a relacionarse

Escala	Niveles	f_i	Pre Test
[0-9]	MALA	14	70%
[10-20]	REGULAR	3	15%
[21-36]	BUENA	3	15%
	Total	20	100%

Nota: Esta tabla evidencia resultados obtenidos del pre test de la dimensión aprender a relacionarse.

Figura 2:

Representación porcentual de la dimensión aprender a relacionarse



Nota: El gráfico representa los resultados obtenidos del Pre test de la dimensión aprender a relacionarse, en base a la tabla 4.

Interpretación: Según la tabla 4 y figura 2, se observa en el pre test, de la dimensión aprender a relacionar, se mostró que el 70% de estudiantes se encontraba en nivel malo, así mismo se observó que 15% de ellos, alcanzó un nivel regular, mientras que el 15% se mostró en nivel buena. Llegando así a concluir que antes de aplicar los juegos verbales, la mayoría de los estudiantes se encontró en un nivel malo.

Objetivo específico 3: “Evaluar en qué medida la aplicación de los juegos verbales, mejora la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020”.

Tabla 5:

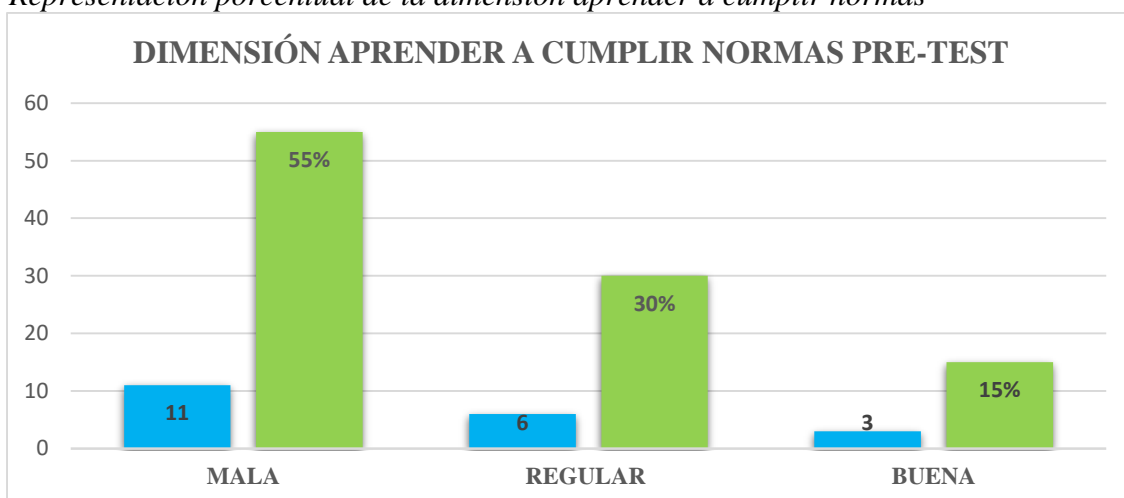
Resultados por niveles del Pre Test de la dimensión aprender a cumplir normas

Escala	Niveles	<i>f_i</i>	Pre Test
[0-9]	MALA	11	55%
[10-20]	REGULAR	6	30%
[21-36]	BUENA	3	15%
	Total	20	100%

Nota: Esta tabla evidencia los resultados obtenidos en el pre test de la dimensión aprender a cumplir normas.

Figura 3:

Representación porcentual de la dimensión aprender a cumplir normas



Nota: El gráfico muestra los resultados obtenidos del Pre test de la dimensión aprender a cumplir normas, en base a la tabla 5.

Interpretación: Según la tabla 5 y figura 3, se observa en el pre test, de la dimensión aprender a cumplir normas, se mostró que el 55% de estudiantes se encontraba en nivel malo, así mismo se observó que el 30% de ellos alcanzó un nivel regular, mientras que el 15 % se mostró en nivel buena. Llegando así a concluir que antes de aplicar los juegos verbales, la mayoría de estudiantes de 5 años, se encontró en un nivel malo.

Resultados del Post Test

Objetivo específico 1: “Comprobar en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a convivir en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020”.

Tabla 6:

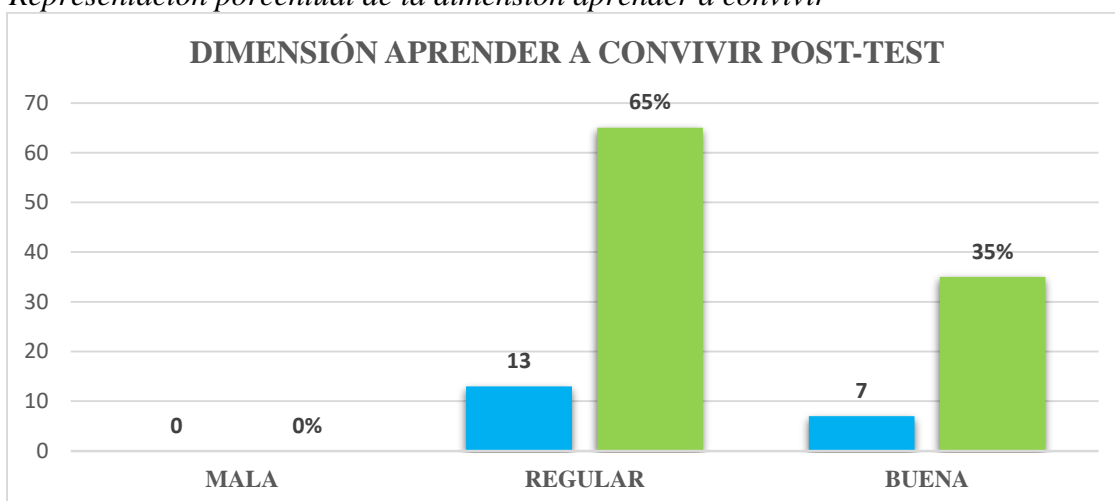
Resultados por niveles del Post Test de la dimensión aprender a convivir

Escala	Niveles	f_i	Post Test
[0-9]	MALA	0	0%
[10-20]	REGULAR	13	65%
[21-36]	BUENA	7	35%
	Total	20	100%

Nota: Esta tabla muestra los resultados obtenidos del Post test de la dimensión aprender a convivir.

Figura 4:

Representación porcentual de la dimensión aprender a convivir



Nota: El gráfico representa los resultados obtenidos por niveles del Post test de la dimensión aprender a convivir, en base a la tabla 6.

Interpretación: Según la tabla 6 y figura 4, se observa en el post test, de la dimensión aprender a convivir, un 0% de estudiantes se encontró en el nivel malo, así mismo se observó que el 65% de ellos alcanzó un nivel regular, mientras que el 35% se mostró en nivel buena, luego de aplicar los juegos verbales. Por lo tanto, se demuestra que el empleo de los juegos verbales ha sido de gran beneficio para los alumnos.

Objetivo específico 2: “Establecer en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020”.

Tabla 7:

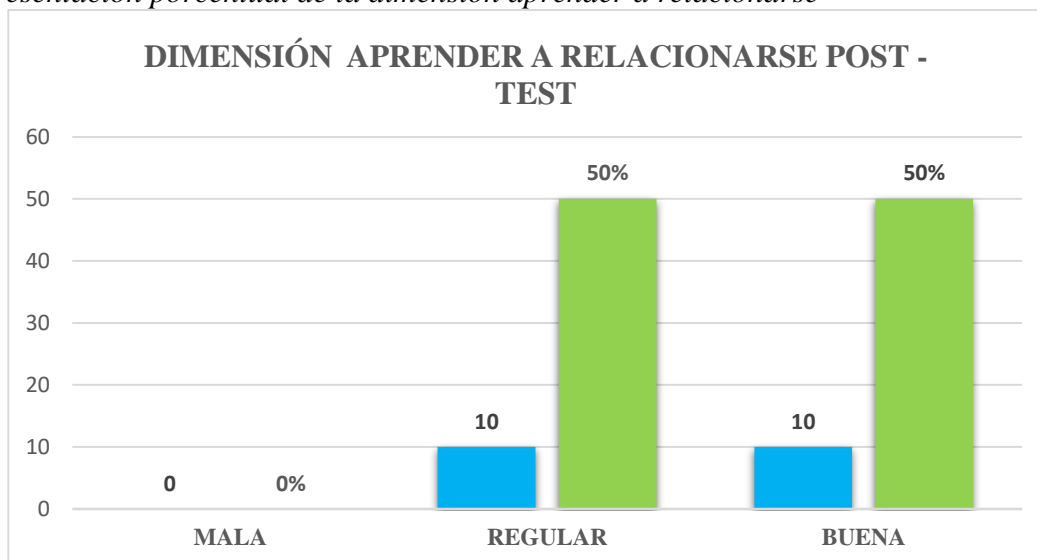
Resultados por niveles del Post Test de la dimensión aprender a relacionarse

Escala	Niveles	F_i	Post Test
[0-9]	MALA	0	0%
[10-20]	REGULAR	10	50%
[21-36]	BUENA	10	50%
	Total	20	100%

Nota: Esta tabla evidencia los resultados obtenidos del Post test de la dimensión aprender a relacionarse.

Figura 5:

Representación porcentual de la dimensión aprender a relacionarse



Nota: El gráfico indica los resultados obtenidos del Post test de la dimensión aprender a relacionarse, en base a la tabla 7.

Interpretación: Según la tabla 7 y figura 5, se observa en el post test, de la dimensión aprender a relacionarse, un 0% de estudiantes se encontró en el nivel malo, así mismo se observó que el 50% de ellos alcanzó un nivel regular, mientras que el 50% se mostró en nivel buena, luego de aplicar los juegos verbales. Por lo tanto, se demuestra que el empleo de los juegos verbales ha sido de gran beneficio en los alumnos.

Objetivo específico 3: “Evaluar en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020”.

Tabla 8.

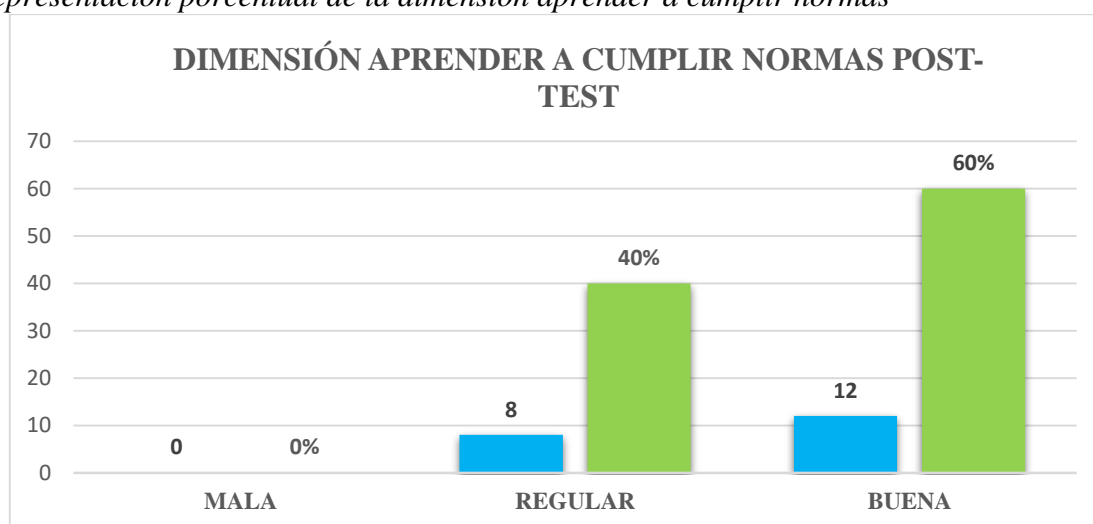
Resultados por niveles del Post Test de la dimensión aprender a cumplir normas

Escala	Niveles	f_i	Post Test
[0-9]	MALA	0	0%
[10-20]	REGULAR	8	40%
[21-36]	BUENA	12	60%
Total		20	100%

Nota: Esta tabla presenta los resultados obtenidos del Post test de la dimensión aprender a cumplir normas.

Figura 6:

Representación porcentual de la dimensión aprender a cumplir normas



Nota: El gráfico presenta los resultados obtenidos del Post test de la dimensión aprender a cumplir normas, en base a la tabla 8.

Interpretación: Según la tabla 8 y figura 6, se observa en el post test, de la dimensión aprender a relacionarse se mostró un 0% de estudiantes se encontró en nivel malo, así mismo se observó que 40% de ellos alcanzó un en nivel regular y, mientras que el 60% se mostró en nivel buena. Por lo tanto, se indica que el empleo de los juegos verbales ha sido de gran beneficio en los estudiantes.

Objetivo general: “Determinar en qué medida la aplicación de juegos verbales mejora la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020”.

Tabla 9:

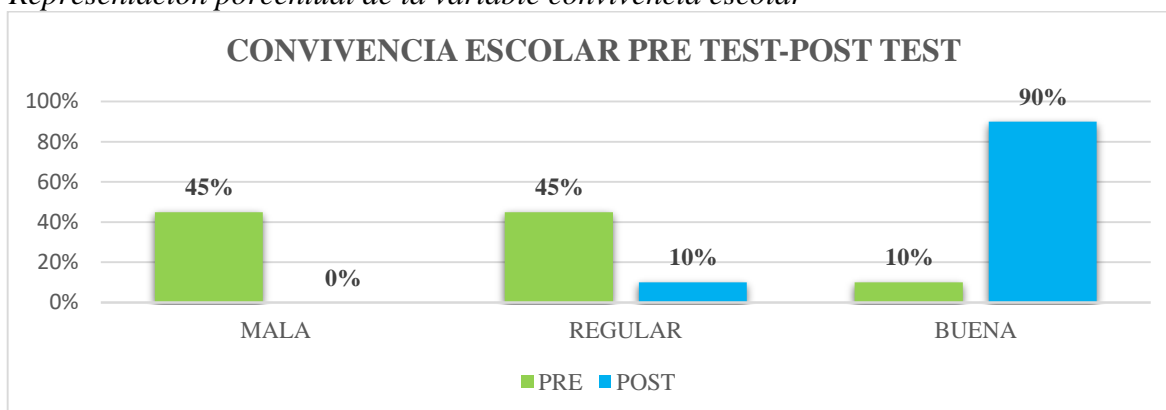
Resultado general por niveles correspondientes a la comparación del Pre Test y Post Test de la variable convivencia escolar.

Escala	Niveles	Pre-Test	Post Test
[0-9]	MALA	45%	0%
[10-20]	REGULAR	45%	10%
[21-36]	BUENA	10%	90%
	Total	100%	100%

Nota: Esta tabla muestra los resultados obtenidos del Pre test y Post test de la variable convivencia escolar.

Figura 7:

Representación porcentual de la variable convivencia escolar



Nota: El gráfico representa los resultados obtenidos por niveles del Pre test y Post test de la variable convivencia escolar, observados en base a la tabla 9

Interpretación: Según la tabla 9 y figura 7, al comparar el Pre test y Pos tes en base a la convivencia escolar de los estudiantes de la Institución Educativa Particular Benedicto XVI, se obtuvo que, en el nivel malo, disminuyó de un 45% a un 0 %, así mismo en el nivel regular tanto en el pre test como en el pos test bajó de un 45% a un 10% y por último en el nivel buena, observamos que de un 10% mejoró a un 90%, luego de aplicar estos juegos verbales. Llegando a concluir que entre los resultados del Pre test y el Post tes, hay una mejor convivencia en los estudiantes, demostrando la importancia de los juegos verbales.

Tabla 10.*Prueba de normalidad de las dimensiones y de la variable*

Dimensiones	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test Aprender a convivir	.294	20	<.001	.771	20	<.001
Post test Aprender a convivir	.126	20	.200*	.959	20	.003
Pre test Aprender a relacionarse	.313	20	<.001	.722	20	<.001
Post test Aprender a relacionarse	.308	20	<.001	.765	20	<.001
Pre test Aprender a cumplir normas	.326	20	<.001	.738	20	<.001
Post test Aprender a cumplir normas	.214	20	.017	.869	20	.011
PRETEST	.208	20	.024	.869	20	.011
POSTEST	.143	20	.200*	.978	20	.900

a. Corrección de significación de Lilliefors

La presente tabla evidencia el estudio de normalidad, de las dimensiones y variable de estudio, la cual me va a permitir determinar el estadístico contraste, por ello cuento con una muestra de 20 elementos, tomando en cuenta la teoría de Shapiro-Wilk.

Según el nivel de significancia del pre test y post test se registró $p > 0.05$, el cual muestra que existe una normalidad. Por lo tanto, lo que vamos a emplear para la contratación de Hipótesis, es la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Prueba de hipótesis

Con la finalidad de determinar la normalidad de los datos de las tres dimensiones de la convivencia escolar, se empleó el programa SSPS versión 25.0, el cual permitió obtener la prueba de Wilcoxon quien determina la correlación variada entre pre test y post test.

Prueba de hipótesis para los resultados de la variable de Convivencia escolar

Formulación de hipótesis

Hi: Existe mejora en el desarrollo de la convivencia escolar antes y después de aplicar los juegos verbales en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020.

Ho: No hay mejora en el desarrollo de la convivencia escolar antes y después de aplicar los juegos verbales en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura,2020.

Tabla 11.

Resultados de la contrastación de la variable convivencia escolar.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogórov- Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test convivencia escolar	.208	20	.024	.869	20	.011
post test convivencia escolar	.143	20	.200*	.978	20	.900

a. Corrección de significación de Lilliefors

Al estar conformada la muestra de 20 datos < 50, se escogió el estadístico de Shapiro Wilk, el cual se utiliza cuando la cantidad de datos son menores de 50.

El resultado para el pre test fue: $p = .011 < 0.05$ y para el post test fue: $p = .900 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos indican que se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis del investigador, mostrando que en la variable convivencia escolar, la población muestral indica una distribución normal.

Estadísticos de prueba^a

	Post test Convivencia Escolar Pre test Convivencia Escolar
Z	-3.852 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	<.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Se utilizó la prueba de rangos de Wilcoxon

Los resultados de la prueba de Wilcoxon, muestran que $P = 0.001 < 0.005$, demostrando que existe significancia estadística, lo cual se está haciendo rechazo de la hipótesis nula y aceptando la hipótesis del investigador, indicando que la aplicación de los juegos verbales tiene una contribución significativa para la mejora de la convivencia escolar antes y después de aplicar los juegos verbales en los alumnos de la Institución Educativa.Piura,2020.

Prueba de normalidad de la dimensión: Aprender a convivir

Se realizó la prueba de normalidad para el conjunto de 20 datos, obtenidos de la dimensión aprender a convivir de la Institución Educativa. Piura,2020.

Determinación de hipótesis para prueba de normalidad:

- ✓ Hi: La dimensión aprender a convivir, la población muestra una distribución normal.
- ✓ Ho: La dimensión aprender a convivir, la población es distinta a la distribución normal.

Tabla 12.

Resultados de la contrastación de la dimensión aprender a convivir

Pruebas de normalidad

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístic o	gl	Sig.	Estadístic o	gl	Sig.
Pre test. Aprender a convivir	.294	20	<.001	.771	20	<.001
Post test Aprender a convivir	.126	20	.200*	.959	20	.003

a. Corrección de significación de Lilliefors

Al estar conformada la muestra de 20 datos < 50 , se escogió el estadístico de Shapiro Wilk, el cual se utiliza cuando la cantidad de datos son menores de 50.

El resultado para el pre test fue: $p = 0.001 < 0.05$ y para el post test fue: $p = 0.003 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos indican que se va a rechazar la hipótesis nula y acepta la hipótesis del investigador, mostrando que en la dimensión aprender a convivir, la población muestral indica una distribución normal.

Prueba de Wilconxon para muestras relacionadas en la dimensión de Aprender a convivir

Como son datos que tienen una curva de distribución no normal, se realizó la prueba de Wilcoxon, considerándose las siguientes hipótesis:

Hi: La dimensión aprender a convivir muestra una significancia relativa en el pretest y post test de los estudiantes de la Institución Educativa. Piura,2020.

Ho: La dimensión aprender a convivir no muestra una significancia relativa en el pretest y post test de los estudiantes de la Institución Educativa. Piura,2020.

Estadísticos de prueba^a

	Post test Aprender a convivir
	Pre test Aprender a convivir
Z	-3.111 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Se utilizó la prueba de rangos de Wilcoxon

Los resultados de la prueba de Wilconxon, muestran que $P= 0.002 < 0.005$ indicando que se está haciendo rechazo de la hipótesis nula y aceptando la hipótesis del investigador, indicando que la dimensión aprender a convivir muestra una significancia relativa en el pretest y posttest de los estudiantes de la Institución Educativa. Piura,2020.

Prueba de normalidad de la dimensión: Aprender a relacionarse

Se efectuó la prueba de normalidad para el conjunto de 20 datos obtenidos de la dimensión aprender a convivir en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020.

Determinación de hipótesis para prueba de normalidad:

- ✓ Hi: Existe una distribución normal, en la dimensión aprender a relacionarse.
- ✓ Ho: No existe una distribución normal, en la dimensión aprender a relacionarse.

Tabla 13.*Resultados de la contrastación de la dimensión aprender a relacionarse*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test Aprender a relacionarse	.313	20	<.001	.722	20	<.001
Post test Aprender a relacionarse	.308	20	<.001	.765	20	<.001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Al estar conformada esta muestra por 20 datos < 50 , fue escogido el estadístico de Shapiro Wilk, el cual se utiliza cuando la cantidad de datos son menores de 50.

El resultado para el pre test fue: $p = 0.001 < 0.05$ y para el post test fue: $p = 0.001 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos indican que se va a rechazar la hipótesis nula y aceptando la hipótesis del investigador, mostrando la existencia de una distribución normal en la dimensión aprender a relacionarse.

Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas en la dimensión de Aprender a relacionarse

Como son datos que tienen una curva de distribución no normal, se realizó la prueba de Wilcoxon, considerándose las siguientes hipótesis:

- ✓ H_1 : La dimensión aprender a relacionarse, muestra una significancia relativa en el pretest y post test de los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020.
- ✓ H_0 : La dimensión aprender a relacionarse, no muestra una significancia relativa en el pretest y post test de los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020.

Estadísticos de prueba^a

Post test Aprender a relacionarse

Pre test Aprender a relacionarse

Z	-3.649 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	<.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Se utilizó la prueba de rangos de Wilcoxon

Los resultados de la prueba de Wilcoxon, muestran que $P = 0.002 < 0.005$ indicando que se está haciendo rechazo de la hipótesis nula y aceptando la hipótesis del investigador, indicando que en la dimensión de aprender a relacionarse se encuentra una significancia relativa en cuanto al pretest y posttest de los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020.

Prueba de normalidad de la dimensión: Aprender a cumplir normas

Se realizó la prueba de normalidad para el conjunto de 20 datos obtenidos de la dimensión aprender a convivir en preescolares de 5 años, de la Institución Educativa, Piura, 2020.

Determinación de hipótesis para prueba de normalidad:

Hi: Existe una distribución normal, en la dimensión aprender a cumplir normas de los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020.

✓ Ho: No existe una distribución normal, en la dimensión aprender a cumplir normas de los de los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020.

Tabla 14.*Resultados de la contrastación de la dimensión aprender a cumplir normas*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test Aprender a cumplir normas	.326	20	<.001	.738	20	<.001
Post test Aprender a cumplir normas	.214	20	.017	.869	20	.011

a. Corrección de significación de Lilliefors

El resultado para el pre test fue: $p = 0.001 < 0.05$ y para el post test fue: $p = 0.011 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos indican que se va a rechazar la hipótesis nula y aceptando la hipótesis del investigador mostrando que en la dimensión aprender a cumplir normas existe una distribución normal de los alumnos de 5 años de edad.

Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas en la dimensión aprender a cumplir normas.

Como son datos que tienen una curva de distribución no normal, se realizó la prueba de Wilcoxon, considerándose las **Wilcoxon para muestras relacionadas en la dimensión de Aprender a cumplir normas**

Como son datos que tienen unas siguientes hipótesis:

Hi: La dimensión aprender a cumplir normas, muestra una significancia relativa en el pretest y post test de los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020.

Ho: La dimensión aprender a cumplir normas, no muestra una significancia relativa en el pretest y post test de los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020.

Estadísticos de prueba^a

	Post test Aprender a cumplir normas Pre test Aprender a cumplir normas
Z	-3.705 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	<.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Se utilizó la prueba de rangos de Wilcoxon

Los resultados de la prueba de Wilcoxon, muestran que $P = 0.001 < 0.005$ indicando que se está haciendo rechazo de la hipótesis nula y aceptando la hipótesis del investigador, mostrando que en la dimensión de aprender a cumplir normas se está desarrollando una significancia relativa tanto en el pretest y posttest de los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Desde los tiempos de la colonia nos damos cuenta que el proceso de interacción o algún medio en el cual nosotros compartimos el conocimiento, las costumbres o diferentes formas de vida con otras personas, nos va a nutrir de diferentes maneras; ya sea como conocer el desarrollo de algo básico o por las diferentes actividades complejas que se pueden dar día a día en los procesos cognitivos y sociales de un individuo, todo ello se genera gracias a la interacción que se da entre pares sabiendo que es importante para el desarrollo de los mismos.

Dichas interacciones se van a dar en mayor frecuencia en las etapas de escolaridad, donde los menores comparten vivencias, conocimientos y aprendizajes dentro de la escuela.

A este proceso se le conoce como convivencia escolar, la cual es un misterio mundial que existe en la sociedad, el 80% de estudiantes mayormente están expuestos a acciones muy frecuentes como, exclusión, intolerancia, la falta de respeto, presencia de comportamientos violentos e indisciplina afectando a otros. (UNICEF, 2011).

En el territorio nacional, en el año 2019 se reportaron 1,2070 casos de niños y niñas que han pasado por estos problemas en colegios del Perú y la mitad de la totalidad de procesos del 2019, se dieron bajo la responsabilidad del personal de estos colegios hacia los estudiantes. Por otro lado, se consideran siete tipos de violencia, el 52,5% de violencia física, 20,5% de violencia psicológica, 14,2% violencia Sexual, 9,8% violencia verbal 1,5 % de violencia tecnológica y acoso. Es ahí donde nace la idea principal de proponer esta herramienta innovadora de juegos verbales, para darle una mejoría a la convivencia escolar, cuya meta es determinar de qué manera esta aplicación de juegos verbales mejora la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Particular Benedicto XVI, Piura 2019”.

Los resultados obtenidos revelan lo siguiente: En el objetivo específico 1: “Comprobar en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a convivir en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura 2020”, se alcanzó que en nivel malo que se encontraba 60 % en el Pre Test, bajó a un 0% en el Post Test, así mismo en el nivel regular de un 20% superó a 65%, mientras que en el nivel buena del 20% que se encontraba, creció a 35%. Al comparar el Pre Test y Pos Test de esta dimensión, se obtuvo que: $Z = -3.111$ con $P = 0.002 < 0.005$, lo cual se hace rechazo a la hipótesis nula y acepta la hipótesis del investigador, llegando a concluir que la dimensión aprender a convivir muestra un efecto significativo, en el pre test y pos test de los alumnos. Este resultado que

hemos alcanzado concuerda con Pereda (2020), donde manifiesta en su tesis “Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de educación inicial.”, después del programa de juegos tradicionales se obtuvo un 50% que estaba en nivel malo bajó a un 0%, así mismo el 36% que estaba en nivel regular mejoró al 60%, mientras que el 20 % que se encontraba en nivel buena superó a un 40%. Por lo tanto, se puede concluir que estos juegos, sí influye de forma considerable en la mejora de la dimensión aprender a convivir, ya que es uno de los pilares muy importantes para el ser humano. En el objetivo específico 2: “Establecer en qué medida la aplicación de los juegos verbales, mejora la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura 2020”, se obtuvo que en nivel malo que se encontraba el 70 % en el Pre Test, bajó a un 0% en el Post Test, así mismo en el nivel regular de un 15% superó a un 50%, mientras que en el nivel buena del 15% que se encontraba, incrementó a un 50%. Al contrastar el Pre Test y Pos Test de esta dimensión, se consiguió que: $Z= -3.649$ con $P= 0.002 < 0.005$, lo cual se hace rechazo a la hipótesis nula y acepta la hipótesis del investigador, llegando a concluir que la dimensión aprender a relacionarse, muestra un efecto significativo en el pre test y pos test de los estudiantes. Este resultado que hemos alcanzado ,concuerda con Cruz (2019), donde manifiesta en su investigación “El juego dramático para mejorar la convivencia en el aula del nivel inicial de 5 años de la I.E.I. N° 15251 “Juan Velasco Alvarado” caserío Palo Blanco, Huarmaca, Huancabamba - Piura, después del programa del juego dramático ,permitió observar que el 68% que estaban en nivel inicio bajó a un 9%, así mismo el 20 % que estaba en nivel proceso superó a un 21%, mientras que el 12 % que se encontraba en nivel logrado, mejoró a un 70%. Por lo tanto se puede concluir que se estableció una mejora significativa en la “dimensión aprender a relacionarse”, gracias a la aplicación del juego dramático, ya que es una de las herramientas muy importantes para el aprendizaje, fomenta las relaciones con sus pares, expresar actitudes positivas y demuestra el respeto hacia sus compañeros. En el objetivo específico 3: “Evaluar en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura 2020”, se obtuvo que en el nivel malo que se encontraba el 55% en el Pre Test, bajó a un 0% en el Post Test, así mismo en el nivel regular de un 30% superó a un 40%, mientras que en nivel buena del 15% que se encontraba, incrementó a un 90%. Al contrastar el Pre Test y Pos Test de esta dimensión, se obtuvo que: $Z= -3.705$ con $P= 0.001 < 0.005$, lo cual se hace rechazo a la hipótesis nula y acepta la hipótesis del investigador, llegando a concluir que la dimensión aprender a cumplir normas,

muestra un efecto significativo en el pre test y pos test de los estudiantes. Este resultado concuerda con Gilari y Rafael (2019), tal como lo manifiesta en su tesis “Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en niños y niñas del segundo grado”, después de aplicar estos juegos tradicionales, permitió observar que el 27% que estaba en nivel malo bajó a un 0%, así mismo el 10% que estaba en el nivel regular superó a un 40%, mientras que el 33% que estaba en nivel buena, mejoró a un 60%. Por lo tanto, se concluyó que estableció una mejora significativa en la dimensión aprender a cumplir normas, gracias a la aplicación de estos juegos los niños fomentan la tolerancia con los demás, respeta las opiniones de sus compañeros, pone en práctica las palabras mágicas, respeta turnos y practica los valores en cualquier situación que se le presente. Teniendo como el objetivo general: “Determinar en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020”, se obtuvo que en nivel malo que se encontraba el 45% en el Pre Test, bajó a un 0% en el Post Test, así mismo en el nivel regular de un 45% redució a un 10%, mientras que en el nivel buena del 10% que se encontraba, aumentó a un 90%. Al comparar el Pre test y Pos Test de esta variable, se obtuvo que el resultado para el Pre y Pos test fue: $Z = -3.852$ con $P = 0.001 < 0.005$, lo cual se está haciendo rechazo de la hipótesis nula y aceptando la hipótesis del investigador, llegando a concluir que la variable convivencia escolar muestra un efecto significativo en el pre test y pos test de los estudiantes. Este resultado que se alcanzó, concuerda con la investigación de Domínguez y Vera (2019), tal como lo indica en su tesis “Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 5 años de la I.E.P La Providencia-2018”, permitió observar que el 70% que estaban en nivel deficiente bajó a un 0%, así mismo el 25% que se encontraba en nivel suficiente subió a un 32%, mientras que el 5% que se encontró en nivel excelente, logró el 68%. Por lo tanto, se puede determinar, que se estableció una mejora significancia en la variable general. Llegando a concluir, que dicha herramienta didáctica se ejecutó con el fin de fomentar una mejor convivencia, relacionarse con los demás, cumplir las normas o acuerdos y sobre todo que fortalezca la educación en valores, ya sea en el hogar, sociedad o escuela, ya que la escuela no debe ni puede permanecer ajeno ante toda esta situación.

Finalmente, los resultados adquiridos también coinciden con las apreciaciones de la teoría de Karl Gross que define sobre el juego como una presteza esencial en el proceso evolutivo para el desarrollo de la formación y la preparación de experiencias, donde el niño se desenvuelva con autonomía, se desarrolle emocionalmente, construya su creatividad y

fomente el desarrollo de las estructuras de la conducta social y por lo tanto permita mejorar la convivencia.

De la misma forma, apreciamos la teoría de Freud donde manifiesta que el juego, es un medio para expresar sus sentimientos, desempeño emocional, expresar sus impulsos, y satisfacer sus necesidades al interactuar con el medio social que a través de ello le admite librar emociones reprimidas, involucrando a los docentes, padres de familia y amigos.

Asimismo, se da razón a la teoría de Vygotsky en la que certifica que el juego es una técnica socio y cultural, que accede al proceso mental del infante, donde el aprendizaje se cumple de carácter consiente, entretenido y sin dificultades. Por último, se logra evidenciar en cuanto a las teorías y antecedentes de otros estudios que encaja con los resultados adquiridos de mi trabajo de tesis, lo cual da un gran valor al juego como un instrumento facilitador para la interacción social y una sana convivencia.

V. CONCLUSIONES

En este estudio demuestra como el empleo de juegos verbales optimiza el convivir estudiantil de los alumnos.

Así también, se determinó en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a convivir, dado que se observó, que en el nivel malo que se encontraba el 60 % en el Pre Test, bajó a un 0% en el Post Test, así mismo en el nivel regular de un 20% superó a un 65%, por el contrario, en el nivel buena del 20% que se encontraba, aumentó a un 35%.

Se estableció en qué medida la aplicación de los juegos verbales, mejora la dimensión aprender a relacionarse, debido a que se notó, que en el nivel malo que se encontraba el 70 % en el Pre Test, bajó a un 0% en el Post Test, así mismo en el nivel regular de un 15% superó a un 50%, en cambio el nivel bueno del 15% que se encontraba, aumentó a un 50%.

Se comprobó en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a cumplir normas, visto que se percibió, que en el nivel malo que se encontraba el 55% en el Pre Test, bajó a un 0% en el Post Test, así mismo en el nivel regular de un 30% superó a un 40%, a diferencia del nivel buena del 15% que se encontraba, aumentó a un 90%.

Se concluyó posteriormente los juegos verbales, el promedio de las 3 dimensiones de la convivencia escolar, se obtuvo que los escolares prosperaron en nivel malo que se encontraba el 45% en el Pre Test, bajó a un 0% en el Post Test, así mismo en el nivel regular de un 45% disminuyó a un 10%, mientras que en el nivel buena del 10% que se encontraba, aumento a un 90%. Dichos resultados demuestran una mejora significativa en la mejora de convivencia escolar.

Así mismo la confiabilidad del instrumento de estudio y la lista de cotejo fue evaluada y aplicada en el transcurso de la investigación, dicho instrumento de recopilación de datos fue trabajado a 20 escolares, como parte de la muestra. Para el análisis de los datos fiables “alfa de Cronbach de la variable convivencia escolar” es de 0.898, por lo que se manifiesta, que este instrumento tiene buena fiabilidad, en este aspecto el instrumento examinado es apropiado para el análisis de la información obtenida en los estudiantes.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda a los maestros de la Institución educativa, realizar programas de estos juegos, no solo en el nivel inicial, sino también en los diferentes niveles del colegio y reconozcan así mismo al juego como un elemento importante para los niños, ya que en él encuentran diversión y a la vez convivir con sus pares.

Al señor director, se le plantea promover en los educadores la elaboración de proyectos innovadores, donde incluyan juegos verbales, con el fin de encontrar elementos adecuados que ayuden a mejorar sus aprendizajes y corrijan la mala convivencia. Puesto que queda evidenciado como se obtuvo buenos resultados.

A las futuras estudiantes a formarse como docentes de Educación inicial, se les recomienda que continúen realizando nuevas investigaciones, sobre cómo implementar juegos verbales, como una propuesta lúdica para optimizar el convivir escolar y otras potencialidades primordiales para los infantes de este nivel educativo, ya que se determinó una incidencia positiva.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agranov, M., Caplin, A. & Tergiman, C. (2015). Naive play and the process of choice in guessing games. *Journal of the Economic Science Association*, 1, 146-157.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s40881-015-0003-5>
- Aguas - Veloz, J. (2019). Convivencia familiar y su incidencia en la formación integral de los estudiantes. *Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, 4(4), 106-118.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/713/616>
- Alvarado-Robles, R., Baena-Quintana, L y Torres-Sarmien, L. (2023). *El “Dado de la paz” como estrategia para mejorar la convivencia escolar* [Tesis de Especialista, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Archivo digital.
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/6017>
- Bandura, A. (1975). Análisis del aprendizaje social de la agresión. *Emilio Ribes Iñesta y Albert Bandura (recop.), Modificación de conducta: análisis de la agresión y la delincuencia. México, Trillas.*
- Barquero, A. (2014). convivencia en el contexto familiar: un aprendizaje para construir cultura de paz. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 14(1), 1-19.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2005). The importance of play: Why children need to play. *Early Childhood Today*, 20(1), 6-7.
- Carrió, C. (2013). Ni trabalenguas ni trabas en lengua: son los que no son... Ana, aunque crezca, no será anón. *El toldo de Astier*, 4(6), 82-91.
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.5601/pr.5601.pdf
- Condemarín, M. (1998). *Jugar y leer: guía para padres y animadores de lectura*. Editorial

Del Nuevo Extremo.

Córdova-Montalbán, A. (2021) “*Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la institución educativa N° 1289 caserío la loma andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020*” [Tesis de Licenciada, Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote]. Archivo digital.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24827>

Cueva-Álvarez, M. (2023) “*Juego dramático como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes de la institución educativa primaria N°15136 Remberto de Jesús Pardo Ochoa sector Espíndola Ayabaca, Piura - 2021*” [Tesis de Licenciada, Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote]. Archivo digital.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32652>

De Balbín, R. (1955). Acerca de la rima. *Revista de Literatura*, 8(15), 103.

<https://www.proquest.com/openview/0f563ef2209f3feb265bd2222a06e39a/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1817792>

De Medeiros - García, A. (2018). Benefits of a memory game as a didactic strategy in the learning of human physiology. *Mundo saúde Impr*, 422, 316-332.

Fierro-Evans, C., & Carbajal-Padilla, P. (2019). Convivencia Escolar: Una revisión del concepto. *Psicoperspectivas*, 18(1), 9-27.

Fondo de las Naciones Unidas para la infancia. (2022). *Una mirada en profundidad al acoso escolar en el Ecuador*.

https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2019-06/acoso_escolar.pdf

Freud, S. (1921). *Más allá del principio del placer* (Vol. 357). Ediciones Akal.

Gajewska, K. (2020). *Polish intermediate students' reception of storytelling-based games in EFL secondary school instructed speaking practice: An action research study*. *Konińskie Studia Językowe*, 8(1), 85-109.

- García, A. & Ferreira, G. (2005). La convivencia escolar en las aulas. *International Journal of developmental and educational psychology*, 2(1), 163-183.
- Goldberg, S. (2018). *Interacción social—Cómo superar la ansiedad social y aprender a relacionarse*. Babelcube Inc.
- Gozcu, E., & Caganaga, C. K. (2016). The importance of using games in EFL classrooms. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 11(3), 126-135.
- Groos, K. (1899). *Die Spiele der Menschen*. Рипол Классик.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Iwamura, S. (2022). *The verbal games of pre-school children*. Taylor & Francis.
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=a0OMEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP14&dq==Iwamura,+S.+G.+\(2022\).+The+verbal+games+of+pre-school+children.+Taylor+%26+Francis.&ots=IQ0yvGp0g2&sig=n38nw3-tJ6UOeqDCVtuTa2qd07Q#v=onepage&q=Iwamura%2C%20S.%20G.%20\(2022\).%20The%20verbal%20games%20of%20pre-school%20children.%20Taylor%20%26%20Francis.&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=a0OMEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP14&dq=<u>=Iwamura,+S.+G.+(2022).+The+verbal+games+of+pre-school+children.+Taylor+%26+Francis.&ots=IQ0yvGp0g2&sig=n38nw3-tJ6UOeqDCVtuTa2qd07Q#v=onepage&q=Iwamura%2C%20S.%20G.%20(2022).%20The%20verbal%20games%20of%20pre-school%20children.%20Taylor%20%26%20Francis.&f=false</u>)
- Minerva, T. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Ministerio de Educación. (2023). *Resolución ministerial N° 213-2023-minedu - aprueban actualización del plan de trabajo para la implementación de los lineamientos para la gestión de la convivencia escolar la prevención y la atención de la violencia contra niñas niños y adolescentes para la Gestión de la Convivencia Escolar la Prevención y la Atención de la Violencia Contra Niñas Niños y Adolescentes para el periodo 2022 – 2023*.
<https://www.drepuno.gob.pe/web/archivos/2023/Prensa%20y%20Comunicaciones/Normas%20MINEDU/RM%20N%C2%BA%20213-2023-MINEDU.pdf>

Morales, M., & López, V. (2019). Políticas de convivencia escolar en América Latina: Cuatro perspectivas de comprensión y acción. *Education Policy Analysis Archives*, 27, 5-5.

<https://epaa.asu.edu/index.php/epaa/article/view/3800/2195>

Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria* (Vol. 16). Ediciones Morata.

Paredes-Zavaleta, E. (2021). La educación inclusiva y la convivencia escolar. *Polo del Conocimiento*, 6(2), 483-499.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2273>

Pérez, J. (2020). *Aprender a convivir desde la escuela*. Corporación Editora Nacional.

Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia y aprendizaje*, 4(sup2), 13-54.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02103702.1981.10821902>

Rickert, W. E. (1978). Rhyme terms. *Style*, 35-46. <https://www.jstor.org/stable/45109024>

Rodríguez-Rivera, D y Tomalá-Mero, C. (2023). *Convivencia escolar y el bullying en niños de educación general básica media de la unidad educativa “Malena Drouet de carrera” durante el periodo lectivo 2022-2023 2* [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena].

<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9532>

Ruiz de Velasco -Gálvez, Á. (2011). El juego simbólico. *Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 6, 303-304.

Suarez-Solís, M. (2022). *Juegos verbales y la expresión oral en niños de 5 años de una institución educativa de San Juan de Miraflores* [Tesis de Maestra, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/119177>

Tyler, T. & Trinkner, R. (2017). *Why children follow rules: Legal socialization and the*

development of legitimacy. Oxford University Press.

Vargas-Ceseña, A. (2022). *Programa de apoyo para la mejora de la convivencia escolar, a través de las TAC, en un aula de primaria en Ensenada, México – Versión 2* [Tesis de Doctorado, Universidad de Salamanca, España]. Archivo digital.

<https://repositorio.grial.eu/handle/grial/2657>

Vera, A. (2021, mayo 2). Plataforma SíseVe reporta casos de ciberacoso escolar durante la pandemia. *El Regional Piura*.

<https://www.elregionalpiura.com.pe/index.php/nacionales/154-politica/49718-plataforma-siseve-reporta-casos-de-ciberacoso-escolar-durante-la-pandemia>

Vielma, E., & Salas, M. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Educere*, 3(9), 30-37.

Vigotsky, L. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Editorial Pueblo y Educación.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=CGM0EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Vigotsky,+L.+S.+\(1978\).+Pensamiento+y+lenguaje.+Editorial+Pueblo+y+Educaci%C3%B3n.&ots=Hbd9nYBC2f&sig=18AwkEMRzvhRUGNhMERdJl6wr8A#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=CGM0EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Vigotsky,+L.+S.+(1978).+Pensamiento+y+lenguaje.+Editorial+Pueblo+y+Educaci%C3%B3n.&ots=Hbd9nYBC2f&sig=18AwkEMRzvhRUGNhMERdJl6wr8A#v=onepage&q&f=false)

Vossen, D. P. (2004). The nature and classification of games. *Avante*, 10(1).

<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=f51f6b4bae3bed7cfe78196644ccbec867c1ab4b>

Zaid, G. (2018). Adivinanzas. *Letras libres*.

Anexo 01: Instrumento de recolección de la información

Instrumento de recolección de la información

NOMBRE Y APELLIDO:

Descripción de la escala valorativa.

- Si realiza la acción = 2
- No realiza la acción= 0

DIMENSIÓN APRENDER A CONVIVIR		Escala valorativa	
	Ítems	0	2
1	Toma decisiones en situaciones de juego u otras actividades.		
2	Muestra seguridad al jugar con sus compañeros.		
3	Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as.		
4	En su interacción con sus pares dice: permiso, gracias, disculpa.		
5	Respeto la opinión de sus compañeros/as.		
6	Demuestra buen comportamiento durante la clase.		
7	Considera amigos/as a los participantes del juego.		
8	Realiza trabajos grupales con sus compañeros/as en armonía.		
9	Ayuda a sus compañero/a, durante las actividades de juego.		
DIMENSIÓN APRENDER A RELACIONARSE		0	2
	Ítems		
10	Muestra amabilidad a sus compañeros, durante el juego y otras actividades.		
11	Contesta correctamente, cuando otro niño/a le invita a participar con él.		
12	Se expresa correctamente en grupo, es decir respetando el turno de palabra.		
13	Comparte sus experiencias con el grupo.		
DIMENSIÓN APRENDER A CUMPLIR NORMAS		0	2
	Ítems		
14	Respeto las indicaciones de la docente.		
15	Propone normas de convivencia en clase.		
16	Práctica los valores morales y democráticos.		
17	Demuestra tolerancia en situaciones de conflictos con sus compañeros.		
18	Soluciona su conflicto de forma asertiva.		

Constancia de validez de contenido del instrumento: Juegos verbales.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		1	No	2	No	3	No
DIMENSIÓN 1: ADIVINANZAS		Si	No	Si	No	Si	No
1	Discrimina los sonidos al escuchar las adivinanzas	x		x		x	
2	Imagina y crea adivinanzas	x		x		x	
3	Aprende nuevas palabras.	x		x		x	
4	Utiliza nuevas palabras para hacer adivinanzas	x		x		x	
5	Oralidad espontánea	x		x		x	
6	Pronunciación y entonación correcta	x		x		x	
7	Las adivinanzas se relacionan a sus pensamientos y sentimientos	x		x		x	
8	Utiliza habilidades lingüísticas, motrices, destrezas corporales, coordinación, y otros mediante las adivinanzas	x		x		x	
DIMENSIÓN 2: Rimas		Si	No	Si	No	Si	No
9	Discrimina los sonidos y entonación al escuchar una rima	x		x		x	
10	Las rimas son creativas y congruentes al tema solicitado	x		x		x	
11	Reconoce las palabras nuevas	x		x		x	
12	Las rimas son espontáneas.	x		x		x	
13	Pronuncia y entona correctamente la rima.	X		x		x	
14	La rima es un medio para expresar sus sentimientos	X		x		x	
15	Utiliza habilidades lingüísticas, motrices, destrezas corporales, coordinación, y otros con el uso de la rima	x		x		x	
DIMENSIÓN 3: Trabalenguas		Si	No	Si	No	Si	No
16	Discriminar las palabras en el trabalenguas	x		x		x	
17	Produce trabalenguas creativos	x		x		x	
18	Descubre y se interesa por aprender nuevas palabras	x		x		x	
19	Entona y vocaliza adecuadamente	x		x		x	
20	Desarrolla la articulación, elocución, pronunciación y entonación	x		x		x	
21	Los trabalenguas presentan relación a las actitudes del estudiante	x		x		x	
22	Existe congruencia en los trabalenguas	x		x		x	

Constancia de validez de contenido del instrumento: Convivencia escolar.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		1		2		3	
DIMENSIÓN 1: Aprender a convivir		Si	No	Si	No	Si	No
1	Toma decisiones en situaciones de juego u otras actividades	x		x		x	
2	Muestra seguridad al jugar con sus compañeros	x		x		x	
3	Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as	x		x		x	
4	En su interacción con sus pares dice: permiso, gracias, disculpa	x		x		x	
5	Respeto la opinión de sus compañeros/as	x		x		x	
6	Demuestra buen comportamiento durante la clase	x		x		x	
7	Considera amigos/as a los participantes del juego.	x		x		x	
8	Realiza trabajos grupales con sus compañeros/as en armonía	x		x		x	
9	Ayuda a sus compañero/a, durante las actividades de juego	x		x		x	
DIMENSIÓN 2: Aprender a relacionarse		Si	No	Si	No	Si	No
10	Muestra amabilidad a sus compañeros, durante el juego y otras actividades	x		x		x	
11	Contesta correctamente, cuando otro niño/a le invita a participar con él	x		x		x	
12	Se expresa correctamente en grupo, es decir respetando el turno de palabra	x		x		x	
13	Comparte sus experiencias con el grupo	x		x		x	
DIMENSIÓN 3: Aprender a cumplir normas		Si	No	Si	No	Si	No
14	Respeto las indicaciones de la docente	x		x		x	
15	Propone normas de convivencia en clase	x		x		x	
16	Práctica los valores morales y democráticos	x		x		x	
17	Demuestra tolerancia en situaciones de conflictos con sus compañeros	x		x		x	
18	Soluciona su conflicto de forma asertiva	x		x		x	

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad:

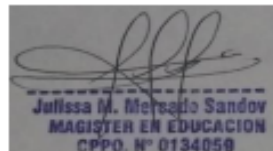
Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Juez validador:

Mg. Julissa Mercedes Mercado Sandoval

DNI: 02878266

Piura, 1 de octubre del 2020.



.....
Mg. Julissa Mercedes Mercado Sandoval

DNI: 02878266

Constancia de validez de contenido del instrumento: Juegos verbales.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		1		2		3	
DIMENSIÓN 1: ADIVINANZAS		Si	No	Si	No	Si	No
1	Discrimina los sonidos al escuchar las adivinanzas	x		x		x	
2	Imagina y crea adivinanzas	x		x		x	
3	Aprende nuevas palabras.	x		x		x	
4	Utiliza nuevas palabras para hacer adivinanzas	x		x		x	
5	Oralidad espontánea	x		x		x	
6	Pronunciación y entonación correcta	x		x		x	
7	Las adivinanzas se relacionan a sus pensamientos y sentimientos	x		x		x	
8	Utiliza habilidades lingüísticas, motrices, destrezas corporales, coordinación, y otros mediante las adivinanzas	x		x		x	
DIMENSIÓN 2: Rimas		Si	No	Si	No	Si	No
9	Discrimina los sonidos y entonación al escuchar una rima	x		x		x	
10	Las rimas son creativas y congruentes al tema solicitado	x		x		x	
11	Reconoce las palabras nuevas	x		x		x	
12	Las rimas son espontáneas.	x		x		x	
13	Pronuncia y entona correctamente la rima.	X		x		x	
14	La rima es un medio para expresar sus sentimientos	X		x		x	
15	Utiliza habilidades lingüísticas, motrices, destrezas corporales, coordinación, y otros con el uso de la rima	x		x		x	
DIMENSIÓN 3: Trabalenguas		Si	No	Si	No	Si	No
16	Discriminar las palabras en el trabalenguas	x		x		x	
17	Produce trabalenguas creativos	x		x		x	
18	Descubre y se interesa por aprender nuevas palabras	x		x		x	
19	Entona y vocaliza adecuadamente	x		x		x	
20	Desarrolla la articulación, elocución, pronunciación y entonación	x		x		x	
21	Los trabalenguas presentan relación a las actitudes del estudiante	x		x		x	
22	Existe congruencia en los trabalenguas	x		x		x	

Constancia de validez de contenido del instrumento: Convivencia escolar.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		1		2		3	
DIMENSIÓN 1: Aprender a convivir		Si	No	Si	No	Si	No
1	Toma decisiones en situaciones de juego u otras actividades	x		x		x	
2	Muestra seguridad al jugar con sus compañeros	x		x		x	
3	Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as	x		x		x	
4	En su interacción con sus pares dice: permiso, gracias, disculpa	x		x		x	
5	Respeto la opinión de sus compañeros/as	x		x		x	
6	Demuestra buen comportamiento durante la clase	x		x		x	
7	Considera amigos/as a los participantes del juego.	x		x		x	
8	Realiza trabajos grupales con sus compañeros/as en armonía	x		x		x	
9	Ayuda a sus compañero/a, durante las actividades de juego	x		x		x	
DIMENSIÓN 2: Aprender a relacionarse		Si	No	Si	No	Si	No
10	Muestra amabilidad a sus compañeros, durante el juego y otras actividades	x		x		x	
11	Contesta correctamente, cuando otro niño/a le invita a participar con él	x		x		x	
12	Se expresa correctamente en grupo, es decir respetando el turno de palabra	x		x		x	
13	Comparte sus experiencias con el grupo	x		x		x	
DIMENSIÓN 3: Aprender a cumplir normas		Si	No	Si	No	Si	No
14	Respeto las indicaciones de la docente	x		x		x	
15	Propone normas de convivencia en clase	x		x		x	
16	Práctica los valores morales y democráticos	x		x		x	
17	Demuestra tolerancia en situaciones de conflictos con sus compañeros	x		x		x	
18	Soluciona su conflicto de forma asertiva	x		x		x	

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable

Aplicable después de corregir

No aplicable

Juez validador:

Dra. Mónica Patricia Arias Muñoz

DNI: 03644784

Piura, 1 de octubre del 2020.



Dra. Mónica Arias Muñoz
CPPP 316534

.....
Dra. Mónica Patricia Arias Muñoz

DNI: 03644784

Constancia de validez de contenido del instrumento: Juegos verbales.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		1	2	3	4	5	6
DIMENSIÓN 1: ADIVINANZAS		Si	No	Si	No	Si	No
1	Discrimina los sonidos al escuchar las adivinanzas	x		x		x	
2	Imagina y crea adivinanzas	x		x		x	
3	Aprende nuevas palabras.	x		x		x	
4	Utiliza nuevas palabras para hacer adivinanzas	x		x		x	
5	Oralidad espontánea	x		x		x	
6	Pronunciación y entonación correcta	x		x		x	
7	Las adivinanzas se relacionan a sus pensamientos y sentimientos	x		x		x	
8	Utiliza habilidades lingüísticas, motrices, destrezas corporales, coordinación, y otros mediante las adivinanzas	x		x		x	
DIMENSIÓN 2: Rimas		Si	No	Si	No	Si	No
9	Discrimina los sonidos y entonación al escuchar una rima	x		x		x	
10	Las rimas son creativas y congruentes al tema solicitado	x		x		x	
11	Reconoce las palabras nuevas	x		x		x	
12	Las rimas son espontáneas.	x		x		x	
13	Pronuncia y entona correctamente la rima.	X		x		x	
14	La rima es un medio para expresar sus sentimientos	X		x		x	
15	Utiliza habilidades lingüísticas, motrices, destrezas corporales, coordinación, y otros con el uso de la rima	x		x		x	
DIMENSIÓN 3: Trabalenguas		Si	No	Si	No	Si	No
16	Discriminar las palabras en el trabalenguas	x		x		x	
17	Produce trabalenguas creativos	x		x		x	
18	Descubre y se interesa por aprender nuevas palabras	x		x		x	
19	Entona y vocaliza adecuadamente	x		x		x	
20	Desarrolla la articulación, elocución, pronunciación y entonación	x		x		x	
21	Los trabalenguas presentan relación a las actitudes del estudiante	x		x		x	
22	Existe congruencia en los trabalenguas	x		x		x	

Constancia de validez de contenido del instrumento: Convivencia escolar.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		1		2		3	
DIMENSIÓN 1: Aprender a convivir		Si	No	Si	No	Si	No
1	Toma decisiones en situaciones de juego u otras actividades	x		x		x	
2	Muestra seguridad al jugar con sus compañeros	x		x		x	
3	Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as	x		x		x	
4	En su interacción con sus pares dice: permiso, gracias, disculpa	x		x		x	
5	Respeto la opinión de sus compañeros/as	x		x		x	
6	Demuestra buen comportamiento durante la clase	x		x		x	
7	Considera amigos/as a los participantes del juego.	x		x		x	
8	Realiza trabajos grupales con sus compañeros/as en armonía	x		x		x	
9	Ayuda a sus compañero/a, durante las actividades de juego	x		x		x	
DIMENSIÓN 2: Aprender a relacionarse		Si	No	Si	No	Si	No
10	Muestra amabilidad a sus compañeros, durante el juego y otras actividades	x		x		x	
11	Contesta correctamente, cuando otro niño/a le invita a participar con él	x		x		x	
12	Se expresa correctamente en grupo, es decir respetando el turno de palabra	x		x		x	
13	Comparte sus experiencias con el grupo	x		x		x	
DIMENSIÓN 3: Aprender a cumplir normas		Si	No	Si	No	Si	No
14	Respeto las indicaciones de la docente	x		x		x	
15	Propone normas de convivencia en clase	x		x		x	
16	Práctica los valores morales y democráticos	x		x		x	
17	Demuestra tolerancia en situaciones de conflictos con sus compañeros	x		x		x	
18	Soluciona su conflicto de forma asertiva	x		x		x	

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Juez validador:

Mtro. Víctor Humberto Infantes Ríos

DNI: 27164782

Piura, 1 de octubre del 2020.



Mtro. Víctor Humberto Infantes Ríos
CPPe 001337

.....
Mtro. Víctor Humberto Infante Ríos

DNI: 02878266

Anexo 2: Ficha Técnica

Nombre original del instrumento:	Guía de observación
Autor y año:	Original: Jely Del Pilar López Crisanto (2020)
	Adaptación:
Objetivo del instrumento:	Medir el nivel de convivencia escolar en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa, Piura,2020.
Usuarios	20 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa, Piura,2020.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Desarrollándose mediante una guía de observación, que consta de 18 ítems, divididas en tres dimensiones: Aprender a convivir, Aprender a relacionarse y Aprender a cumplir normas. El avance se fue observando mediante la aplicación de sesiones didácticas, en las cuales se evaluó la mejoría de la variable del problema.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	El instrumento presenta la validez de los expertos que evaluaron y asimismo emitiendo su juicio de valor, indicando que se encontraba apto para correspondiente evaluación.
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	El análisis de fiabilidad de alfa de Cronbach para la variable Convivencia escolar, fue 0.898, lo que quiere decir que el instrumento analizado es adecuado para la captura y el análisis de la información

Título de la investigación: “JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA,2020”

El instrumento de medición pertenece a la variable: Convivencia Escolar

CONFIABILIDAD

La fiabilidad de un test se refiere a la consistencia interna de sus preguntas, a la mayor o menor ausencia de errores de medida. Un test confiable significa que si lo aplicamos por más de una vez a un mismo elemento entonces obtendríamos iguales resultados.

MÉTODO UTILIZADO

Entre los métodos aceptados para medir la fiabilidad está el de las dos mitades o Splifthalf, que consiste en hallar el coeficiente de correlación de Pearson entre las dos mitades de cada factor (par e impar) de los elementos, y luego corregir los resultados según la fórmula de Spearman- Brown. Utilizando el método de las dos mitades y aplicada 18 elementos con las mismas características de la población de estudio, el instrumento elaborado por el autor para estudiar LA CONVIVENCIA ESCOLAR, se sometió a la prueba de confiabilidad, el resultado se presenta a continuación:

Reporte de salida.

Tabla N°01

Estadístico de consistencia interna del cuestionario

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,956	18

Fuente: Ordenador, SPSS 25

En la Tabla N°01 se observa el coeficiente correspondiente al Alfa de Cronbach para el análisis de consistencia interna de la encuesta para recopilar la información necesaria para estudiar los procesos de técnicas lúdicas, de 0,956 dentro del rango de muy buena confiabilidad del instrumento.

Tabla N°02

Estadísticos de consistencia interna del cuestionario si se suprime un ítem.

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Item1	10.8571	147.829	0.797	0.953
Item2	11.0476	149.848	0.750	0.954
Item3	10.8571	148.629	0.763	0.953
Item4	11.0476	149.048	0.786	0.953
Item5	11.0476	148.648	0.804	0.953
Item6	10.9524	147.848	0.813	0.952
Item7	11.2381	154.190	0.626	0.955
Item8	10.9524	147.848	0.813	0.952
Item9	11.0476	149.048	0.786	0.953
Item10	11.2381	156.590	0.511	0.957
Item11	11.1429	153.429	0.620	0.956
Item12	11.1429	153.029	0.639	0.955
Item13	11.2381	154.190	0.626	0.955
Item14	10.8571	151.429	0.643	0.955
Item15	11.1429	150.629	0.749	0.954
Item16	11.1429	150.229	0.768	0.953
Item17	11.1429	149.829	0.787	0.953
Item18	11.0476	150.248	0.732	0.954

Fuente: Ordenador, SPSS 25

En la Tabla N°02 se observa el Alfa de Cronbach para cada uno de los Ítem si un elemento es suprimido con la finalidad de mejorar el coeficiente de 0,956 de la tabla N°01, suprimiendo el Ítem 10 se consigue una confiabilidad de 0.957, que es ínfimo por lo que se decide continuar con el cuestionario y la totalidad de sus Ítems.

Tabla N°03

Estadístico de consistencia interna del cuestionario, prueba de dos mitades

Estadísticas de fiabilidad			
Alfa de Cronbach	Parte 1	Valor	0.949
		N de elementos	9 ^a
	Parte 2	Valor	0.911
		N de elementos	9 ^b
	N total de elementos		18
Correlación entre formularios			0.771
Coeficiente de Spearman-Brown	Longitud igual		0.871
	Longitud desigual		0.871
Coeficiente de dos mitades de Guttman			0.866

a. Los elementos son: VAR00044, VAR00045, VAR00046, VAR00047, VAR00048, VAR00049, VAR00050, VAR00051, VAR00052.
b. Los elementos son: VAR00053, VAR00054, VAR00055, VAR00056, VAR00057, VAR00058, VAR00059, VAR00060, VAR00061.

Fuente: Ordenador, SPSS 25

En la Tabla N°03 se observa la prueba de mitades de la encuesta para recopilar la información necesaria para estudiar los procesos de la convivencia escolar mediante el Coeficiente de Spearman para longitudes iguales es de 0,871 y el Coeficiente de confiabilidad del instrumento basada en dos mitades de Guttman de 0,866 ambos superiores al mínimo establecido para pruebas de este tipo. En tal sentido se decide aprobar la confiabilidad del Instrumento en cuestión.

Los resultados que se presentan nos permiten concluir que la encuesta para Recopilar la información necesaria para estudiar el comportamiento de los estudiantes basada en aplicación de los juegos verbales, **ES ALTAMENTE CONFIABLE PARA SU USO.**

Según los resultados el instrumento presenta Confiabilidad Interna Altamente Significativa.

Universidad Nacional de Cajamarca
 Facultad de Ingeniería
 Comisión Académica
 Msc. Cs. Luis Alcántara Zárate
 Coordinador de Investigación

Pretest

	Aprender a convivir										Aprender a relacionarse					Aprender a cumplir normas						
	Interacción con los demás				Comunicación y correspondencia			Cooperación			Total	Habilidades Sociales				Total	Compromiso			Manejo de Conflicto		Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		11	12	13	14		15	16	17	18		
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
6	2	2	2	2	2	2	0	2	2	16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
7	2	0	2	0	0	0	0	0	0	4	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	
8	0	2	2	0	0	0	0	0	0	4	0	2	2	0	4	2	2	0	0	0	4	
9	2	0	0	2	0	2	0	0	2	8	2	0	0	2	4	2	0	0	0	2	4	
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	4	0	0	2	0	2	4	
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
13	2	0	2	0	2	2	0	2	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
14	0	2	2	0	2	0	2	2	0	10	0	0	2	0	2	2	2	0	2	0	6	
15	2	0	0	2	0	2	0	2	2	10	0	2	0	0	2	0	0	2	0	2	4	
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	2	0	4	
17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

Postest

	Aprender a convivir										Aprender a relacionarse					Aprender a cumplir normas						
	Interacción con los demás				Comunicación y correspondencia			Cooperación			Total	Habilidades Sociales				Total	Compromiso			Manejo de Conflicto		Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		11	12	13	14		15	16	17	18		
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	
2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	12	2	2	2	0	6	2	2	0	2	0	6	
3	2	2	2	0	0	0	2	2	2	12	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	
4	2	2	2	0	0	0	2	2	2	12	2	2	2	2	8	2	0	2	0	2	6	
5	2	0	2	2	0	0	2	2	0	10	2	2	2	2	8	2	0	2	2	0	6	
6	2	2	2	2	2	0	2	2	2	16	2	0	2	2	6	2	0	2	2	2	8	
7	2	2	2	0	2	2	0	2	2	14	2	2	2	2	8	2	2	2	0	2	8	
8	2	0	2	2	2	2	2	0	2	14	2	2	2	0	6	2	2	0	2	2	8	
9	2	2	2	2	0	0	2	0	0	10	2	2	2	2	8	2	2	2	0	2	8	
10	2	0	0	2	2	2	0	0	2	10	0	2	2	2	6	2	2	2	2	2	10	
11	2	0	2	2	0	2	0	2	2	12	0	2	0	2	4	2	0	2	0	2	6	
12	2	2	2	2	0	2	2	0	2	14	2	2	0	0	4	2	2	2	0	2	8	
13	2	2	0	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	0	2	2	8	
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	0	2	2	6	2	2	2	2	2	10	
15	2	2	2	0	2	2	2	2	0	14	2	2	2	2	8	2	0	2	0	2	6	
16	2	0	2	2	0	2	0	2	2	12	0	2	0	2	4	2	2	2	2	2	10	
17	2	0	2	0	2	0	2	0	0	8	2	2	0	2	6	2	2	2	0	2	8	
18	0	0	2	0	0	2	0	2	0	6	2	2	0	2	6	2	2	0	2	0	6	
19	2	0	2	0	2	0	2	0	0	8	2	2	2	2	8	2	0	2	0	0	4	
20	2	0	0	2	2	0	2	0	0	8	2	2	2	2	8	2	0	0	2	2	6	

Anexo 3: Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Convivencia Escolar	Según García y Ferreira (2005) Convivencia escolar se asemeja como la interacción entre la comunidad educativa principalmente en los estudiantes, desarrollando sus habilidades sociales, relaciones interpersonales, creando un espacio de confianza, apoyo mutuo y respeto. Por ello es primordial que el plan de mejora de la convivencia escolar considere el cómo convivir con los demás, no solo a nivel curricular, sino también en los diferentes espacios y oportunidades que la escuela presenta.	La convivencia escolar, busca ser un instrumento primordial, que contribuya a la educación y a la toma de conocimientos sobre todos los miembros de la escuela. Por ello, se pretende diagnosticar de cómo es la convivencia en los espacios educativos y de cómo se espera que sea en un futuro, guiado por herramientas de gestión, tales como proyectos educativos institucionales y proyectos de mejoramiento escolar.	Aprender a convivir	Interacción con los demás Comunicación y correspondencia Cooperación	1- 9	Observación	Lista de cotejo
			Aprender a relacionarse	Habilidades Sociales	10 - 13		
			Aprender a cumplir normas	Compromiso Manejo de conflicto	14 - 18		

Anexo 4: Carta de presentación

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Jely del Pilar Lopez Crisanto, de nacionalidad peruana identificado con DNI N° 77284615, con domicilio en AA.HH. El indio Mz. E5 LT.41, provincia Piura. Departamento Piura, bachiller de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, autora de la tesis denominada “Juegos Verbales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa, Piura,2020”.

Declaro bajo juramento:

- Que la tesis cuenta con autorización verbal del director de la Institución Educativa Particular Benedicto XVI, del distrito de Castilla, de la provincia Piura, del Departamento Piura; así mismo, no se está vulnerando la reserva de los participantes, quienes de manera voluntario y anónima, fueron parte de la muestra de mi investigación.
- Que según la Ley 29733, "Ley de protección de datos personales", se está respetando la información personal de los involucrados, en la presente tesis denominada “Juegos Verbales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa, Piura,2020”.

En la Ciudad Piura, fecha, mes, 2023



Firma

Apellidos y nombres: Jely del
Pilar López Crisanto

Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que facultad el recojo de datos



I.E.P "BENEDICTO XVI"
RESOLUCION DIRECTORAL REGIONAL N° 0661-
03/01/2007
CALLE 4 FR DICIEMBRE MZ L LOT 19-A.H. CAMPO POLO



CONSTANCIA PARA LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

El señor director de la Institución Educativa Particular Benedicto XVI

JORGE GIRÓN RUFINO

HACE CONSTATAR

El director de la I.E.P Benedicto XVI; hace constatar a la estudiante, Jely Del Pilar López Crisanto, identificada con DNI 77284615, de la Universidad Católica de Trujillo – UCT, facultad de Humanidades, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, se le otorga autorización para aplicar los instrumentos con el fin de recolectar y registrar información para un Proyecto de investigación el cual es titulado “ **JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA ,2020**”, para así optar el título profesional de Licenciada en Educación ,con mención a nivel inicial.

Se expide el documento para los fines que sea conveniente.



REGISTRO REGIONAL DE EDUCACIÓN PIURA
I.E.P. BENEDICTO XVI
CAMPO POLO CASTILLA
Jorge Girón Rufino

Piura, 08 de octubre del 2020

Anexo 6: Consentimiento informado

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

Título del estudio: Juegos Verbales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020.

Investigador (a): López Crisanto, Jely Del Pilar

Propósito de la investigación: Estamos invitando a la Institución Educativa Benedicto XVI, Piura. A participar de la investigación titulada “Juegos Verbales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020.”

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica de Trujillo.

Hoy en día, nuestros estudiantes muestran indiferencia y empatía, en las diferentes áreas, por tanto, el rendimiento académico se ve influenciado, esto incitó a la realización del trabajo. Los logros obtenidos en la investigación servirán para ayudar en la modernización educativa y como herramienta futura a los docentes.

Procedimientos:

Si usted decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Se analiza los datos recogidos.
2. Se tabulará y codificará los datos recolectados.
3. Se elaborarán y analizarán los cuadros, gráficos y resultados.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de la obtenida. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de los estudiantes.

Derechos del participante:

Si usted decide que, participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 959934279.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que la información ha sido tratada inadecuadamente puede contactarse con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica de Trujillo. Para la Institución Educativa Benedicto XVI Piura.

Una copia de este consentimiento informado le será entregará.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que la Institución Educativa Benedicto XVI– Piura, participe en este estudio, comprendo las actividades en las que participará si se ingresa al trabajo de investigación.



Lic. Jorge Girón Rufino

Jely del Pilar López Crisanto

Anexo 7: Asentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

Piura, 10/ octubre / 2020

Título del estudio “Juegos verbales para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020”

Investigador (a): Jely del Pilar López Crisanto

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su menor hijo (a), a participar en un trabajo de investigación “Juegos verbales para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020”, este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica de Trujillo.

Se ha considerado este tema de investigación, puesto que diversos estudios reflejan los problemas y conflictos sociales en distintas instituciones educativas, por falta de estímulos de estrategias lúdicas, afectando el nivel académico y social de los niños. Por ello se ha creído conveniente aplicar la estrategia de juegos verbales en donde les facilite relacionarse con los demás, expresando sus sentimientos, sus ideas y tengan confianza en sí mismos, logrando enfrentar y superar sus miedos.

Procedimientos:

Si usted acepta que su menor hijo(a) participe y él decida participar en este estudio, se realizará lo siguiente.

1. Se observará como es la convivencia de los estudiantes mediante las sesiones de aprendizaje de la docente de la I.E.P.
2. Se aplicará una lista de cotejo
3. Se empleará el plan de análisis correspondiente para evaluar el nivel de convivencia escolar, después de la aplicación de juegos verbales.
4. Comparar los resultados den antes y después de la aplicación de juegos verbales, resaltando las mejorar en el nivel de convivencia escolar.

Riesgos: (ninguno)

Beneficios:

1. Fortalecer la interacción y comunicación con los demás, mediante la aplicación de juegos verbales.
2. Facilitar los procesos de aprendizaje, a través de actividades grupales donde muestre un buen comportamiento con sus compañeros durante el juego y otras actividades.
3. Emplear normas, que sean claras y concisas durante las actividades, que enseñe a los niños a compartir un mismo espacio de una forma armónica, pacífica y constructiva.

4. Fortalecer los valores éticos y morales, para que los niños aprendan desde pequeños la importancia de ser honestos y respetuosos con ellos mismos y con el resto, influyendo en su desarrollo y comportamiento a lo largo de su vida.

Costos y /o compensación:

Este trabajo de investigación será autofinanciado por el investigador.

Confidencialidad: Se guardará la información de su menor hijo(a), sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo (a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante: Si usted decide que su hijo (a) no participe en el estudio, podrá retirarse de este en cualquier momento, sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 959934279. Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio o cree que su hijo (a) ha sido tratado injustamente puede contactar con la Universidad Católica de Trujillo – Benedicto XVI, una copia de este consentimiento informado le será entregada.

Declaración y/o consentimiento: Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendiendo las actividades en las que participara si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo (a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Lic. Jorge Girón Rufino

Jely del Pilar López Crisanto

Anexo 8: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Juegos verbales para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020.	<p>Problema general ¿En qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020?</p>	<p>Hipótesis General H1: La aplicación de los juegos verbales mejora significativamente la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020. H0: La aplicación de los juegos verbales no mejora significativamente la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020.</p>	<p>Objetivo general Determinar en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020?</p>	Juegos verbales		<p>Tipo: Aplicada</p>
	<p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a convivir en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020? • ¿En qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020? • ¿En qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura 2020? 	<p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> •La aplicación de los juegos verbales mejora significativamente la dimensión aprender a convivir en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020. • La aplicación de los juegos verbales mejora significativamente la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020 • La aplicación de los juegos verbales mejora significativamente la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020. 	<p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> •Comprobar en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a convivir en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020? •Establecer en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a relacionarse en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020? •Evaluar en qué medida la aplicación de los juegos verbales mejora la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes de la Institución Educativa, Piura ,2020? 		Convivencia escolar	<p>Adivinanzas</p> <p>Rimas</p> <p>Trabalenguas</p> <p>Aprender a convivir</p> <p>Aprender a relacionarse</p> <p>Aprender a cumplir normas</p>

Anexo 9: Captura de similitud Turnitin

Tesis LOPEZ CRISANTO JELY

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe	5%
	Fuente de Internet	
2	hdl.handle.net	1%
	Fuente de Internet	

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía Activo