

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**JUEGOS TRADICIONALES Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR
EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INMACULADA
CONCEPCIÓN ESPINAR - 2024**

PRESENTADO POR:

Br. MACARIA HUILLCA CHUCO

Br. FELICIA YOVANA ESQUIVEL POLANCO

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD
EDUCACIÓN PRIMARIA**

ASESOR:

Mgt. PEPE QUISPE CCAMA

CUSCO – PERÚ

2025



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

INFORME DE SIMILITUD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-321-2025-UNSAAC)

El que suscribe, el Asesor PEPE QUISPE CCAMA
..... quien aplica el software de detección de similitud al
trabajo de investigación/tesis titulada: JUEGOS TRADICIONALES Y LA
CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO
DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INMACULADA
CONCEPCIÓN ESPINAR-2024

Presentado por: MACARIA HUILLCA CHUCO DNI N° 41669610 ;
presentado por: FELICIA YOVANA ESQUIVEL POLANCO DNI N°: 40567352
Para optar el título Profesional/Grado Académico de LICENCIADA EN EDUCACIÓN:
ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 02 veces, mediante el
Software de Similitud, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso del Sistema Detección de**
Similitud en la UNSAAC y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 9 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No sobrepasa el porcentaje aceptado de similitud.	☒
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las subsanaciones.	☐
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, conforme al reglamento, quien a su vez eleva el informe al Vicerrectorado de Investigación para que tome las acciones correspondientes; Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	☐

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto**
las primeras páginas del reporte del Sistema de Detección de Similitud.

Cusco, 18 de ENERO de 2026



Firma

Post firma PEPE QUISPE CCAMA

Nro. de DNI 40233973

ORCID del Asesor 0000-0002-6398-1673

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud: **oid:** 27259:547158010

FELICIA YOVANA ESQUIVEL POLANCO MACARIA H...

JUEGOS TRADICIONALES Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INST...

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:547158010

Fecha de entrega

18 ene 2026, 1:28 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

18 ene 2026, 2:21 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS-YOVANA-MACARIA.-16-01-25docx.docx

Tamaño del archivo

3.3 MB

88 páginas

16.819 palabras

96.828 caracteres

9% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Trabajos entregados
- ▶ Fuentes de Internet
- ▶ Base de datos de Crossref
- ▶ Base de datos de contenido publicado de Crossref

Exclusiones

- ▶ N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 0%  Fuentes de Internet
- 9%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A Dios porque me dio fortaleza para no desistir y lograr este objetivo. Agradezco a mis padres y hermanos en especial mi mamita Carmen por su audaz aliento en momentos de dificultad y a mis docentes que los tendré siempre presentes.

A mis hijos Traicy y Fernando quienes son mi mayor motivación para no rendirme en los estudios y así poder lograr este éxito junto a ellos.

Gracias también a mis amigos y compañeros que me ayudaron y me compartieron sus conocimientos, alegrías y dificultades.

Macaria.

DEDICATORIA

Gracias doy a Dios por guiarme en cada momento de mí estudio.

A mí mamita estelita por darme mucha fuerza para lograr mí sueño de ser profesional.

A mis hijos Jeampiere, Geovany, Neymar quienes con su apoyo incondicional estuvieron a mí lado durante estos tiempos felices y también en los momentos adversos de mí vida.

A todos los docentes quienes me impartieron sus conocimientos.

Felicia Yovana.

AGRADECIMIENTO

A Dios por brindarnos fortaleza y salud para seguir con nuestro propósito del logro de nuestras metas durante nuestra vida universitaria.

A la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Facultad de Educación a la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar y a sus docentes que compartieron sus experiencias académicas con nosotros en la mejora de nuestros conocimientos.

A la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Espinar, a su director y sus estudiantes que nos dieron las facilidades para el desarrollo del trabajo.

A nuestro asesor Mgt. Pepe Quispe Ccama por su apoyo en la realización del presente trabajo de investigación.

A todos nuestros familiares y amistades por su confianza y su motivación constante en el logro de nuestro objetivo.

Felicia y Macaria.

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE	iv
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN.....	xi
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Ámbito de estudio: ubicación política y geográfica	1
1.2 Área y línea de investigación	1
1.3 Descripción del problema.....	2
1.4 Formulación del problema	4
1.4.1 Problema general	4
1.4.2 Problema específico	4
1.5 Justificación	5
1.5.1 Justificación teórica	5
1.5.2 Justificación metodológica.....	5
1.5.3 Justificación práctica.....	6
1.5.4 Justificación legal.....	6
1.6 Objetivo de la investigación.....	7
1.6.1 Objetivo general	7
1.6.2 Objetivo específico	7
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	8
2.1 Juegos tradicionales	8
2.1.1 El juego	8
2.1.2 Teoría sobre juegos tradicionales	10
2.1.3 Importancia del juego tradicional en centros educativos	11

2.1.4	Características de los juegos tradicionales.....	12
2.1.5	Tipos de juego	12
2.1.6	Clasificación de los juegos tradicionales	16
2.2	Convivencia escolar	19
2.2.1	Principios de la convivencia escolar.....	21
2.2.2	Enfoques.....	22
2.2.3	Importancia de la convivencia escolar	23
2.2.4	Características.....	24
2.2.5	Clasificación de la convivencia escolar.....	26
2.2.6	Estrategias para la mejora de la convivencia escolar.....	27
2.2.7	Dimensiones de la variable convivencia escolar	27
2.2.8	Los juegos tradicionales y la convivencia escolar	29
2.2.9	El currículo nacional sobre la convivencia escolar	29
2.3	Marco conceptual.....	30
2.4	Antecedentes	32
2.4.1	Ámbito internacional	32
2.4.2	Ámbito nacional.....	34
2.4.3	Ámbito regional	37
CAPÍTULO III		40
HIPÓTESIS Y VARIABLES		40
3.1	Hipótesis.....	40
3.1.1	Hipótesis general	40
3.1.2	Hipótesis específica	40
3.2	Variables.....	40
3.2.1	Operacionalización de variables	41
CAPÍTULO IV		42
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		42
4.1	Enfoque	42
4.2	Tipo	42
4.3	Nivel	42
4.4	Diseño	43

4.5	Población y muestra	43
4.6	Técnica e instrumento de recolección de datos.....	44
4.7	Tratamiento estadístico de los datos	45
CAPÍTULO V		46
ANÁLISIS DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN		46
5.1	Análisis descriptivos de la investigación	46
5.2	Análisis inferenciales de los resultados.....	51
CONCLUSIONES		59
RECOMENDACIONES		61
BIBLIOGRAFÍA.....		62
ANEXOS		68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de población de estudio.....	43
Tabla 2 Distribución de la muestra	44
Tabla 3 Distribución de frecuencias de juegos tradicionales	46
Tabla 4 Distribución de frecuencias convivencia escolar	47
Tabla 5 Distribución de frecuencias de ajuste a la disciplina democrática	48
Tabla 6 Distribución de frecuencias de ajuste social entre iguales.....	49
Tabla 7 Distribución de frecuencias de comportamiento violento	50
Tabla 8 Prueba de normalidad	51
Tabla 9 Correlación entre variables juegos tradicionales y convivencia escolar	52
Tabla 10 Correlación entre juegos tradicionales y la dimensión ajuste a la disciplina democrática.....	53
Tabla 11 Correlación entre juegos tradicionales y la dimensión ajuste social entre iguales.....	54
Tabla 12 Correlación entre juegos tradicionales y de dimensión comportamiento violento.....	55

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa de ubicación del estudio.....	1
Figura 2 Gráfico de barras de frecuencias de Juegos tradicionales	46
Figura 3 Gráfico de barras de frecuencias convivencia escolar	47
Figura 4 Gráfica de barras de ajuste a la disciplina democrática	48
Figura 5 Gráfico de barras de ajuste social entre iguales.....	49
Figura 6 Gráfico de barras de comportamiento violento	50

RESUMEN

La investigación tuvo por objetivo principal de determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Espinar - 2024. El aspecto metodológico de esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo básico, nivel descriptivo y diseño no experimental, la población en estudio fueron los estudiantes de la Institución Educativa Inmaculada Concepción y como muestra de estudio conformada por los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa en mención en un número de 48 estudiantes. Aplicando como técnica de recolección de datos la encuesta, siendo su instrumento el cuestionario; se contrastó y verificó las hipótesis correspondientes, con la prueba estadística Ro de Spearman, que demostró la existencia de una relación positiva moderada, con coeficiente de correlación igual a 0.599 entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en los estudiantes del cuarto de primaria; concluyéndose que existe una relación positiva y directa entre la primera y segunda variables.

Palabras clave: Convivencia, Juegos, Aprendizaje, Tradicionales.

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine the relationship between traditional games and school coexistence among fourth-grade elementary school students at the Inmaculada Concepción Educational Institution, Espinar-2024. The methodological approach of this research was quantitative, basic, descriptive, and non-experimental. The study population was students at the Inmaculada Concepción Educational Institution. The study sample consisted of 48 fourth-grade elementary school students. A survey was used as a data collection technique, with a questionnaire as its instrument. The corresponding hypotheses were contrasted and verified using Spearman's R test, which demonstrated a moderately positive relationship, with a correlation coefficient of 0.599, between traditional games and school coexistence among fourth-grade students. It was concluded that there is a positive and direct relationship between the first and second variables.

Keywords: Coexistence, Games, Learning, Traditional.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio tiene como objetivo analizar la relación entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Espinar, durante el año 2024.

De este modo, se pretende contribuir a la reflexión sobre la importancia de las prácticas culturales locales como herramientas educativas para mejorar la calidad de la convivencia escolar y, en última instancia, el aprendizaje en el aula.

En tal sentido el trabajo investigación denominado juegos tradicionales y la convivencia escolar en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa Inmaculada Concepción - Espina, 2024. Contiene cinco capítulos:

El capítulo I, corresponde al planteamiento del problema, formulación de los problemas generales y específicos, además la justificación de trabajo de investigación, así como el planteamiento de los objetivos generales y específicos.

Capítulo II, comprende el marco teórico, conceptual, antecedentes internacionales, nacionales y regionales.

Capítulo III, comprende la hipótesis general, hipótesis específicas, la identificación de variables con sus respectivas definiciones conceptuales y definiciones operacionales, cuadro de operacionalización de variables conteniendo sus dimensiones y escalas de medición

Capítulo IV, corresponde a los aspectos metodológicos del trabajo de investigación, como el enfoque, tipo, nivel, diseño, población, muestra técnicas, instrumentos.

Capítulo V, comprende los resultados de la investigación, dentro de los cuales están las estadísticas descriptivas, con sus respectivas tablas y figuras, además la estadística inferencial donde se comprueban las hipótesis planteadas mediante estadísticos de prueba, prueba de normalidad, así como la discusión de resultados.

Finalmente, se presentan las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos las cuales fueron producto del desarrollo del presente trabajo de investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Ámbito de estudio: ubicación política y geográfica

La investigación se llevó a cabo en La institución educativa N° 501367 Inmaculada Concepción Espinar, es una institución de alta calidad educativa con enfoque en el desarrollo integral y sus modernas instalaciones, siendo así una de las instituciones destacadas entre las mejores de la provincia de Espinar. Esta institución educativa se encuentra ubicada a 3 930 msnm. Siendo sus límites, por:

Este	: Calle 25 de octubre
Oeste	: Avenida Manuel Prado
Norte	: Pasaje panamericana
Sur	: Calle Ismael Zenón

Figura 1

Mapa de ubicación del estudio



Nota: Google maps ubicación de la IE Inmaculada Concepción del distrito y provincia de Espinar

1.2 Área y línea de investigación

El estudio área de educación física y didáctica que corresponde a la línea de investigación en actividad física y recreativa en la educación primaria básica regular cuyo código es EDEF-151, busca contribuir a fortalecer la convivencia

escolar y promover un ambiente educativo más inclusivo, colaborativo y valorar la cultura a través de los juegos tradicionales.

1.3 Descripción del problema

En el mundo actual, los juegos tradicionales están siendo progresivamente olvidados como resultado del avance tecnológico y la globalización, lo que ha llevado a una disminución en la práctica de actividades lúdicas tradicionales en los entornos educativos. La convivencia escolar, que está íntimamente ligada al bienestar emocional y la cohesión social entre los estudiantes, puede verse perjudicada por la desaparición de estas prácticas culturales. Con la urbanización y digitalización de las sociedades, las nuevas generaciones de estudiantes a menudo carecen de las oportunidades de socialización que ofrecían los juegos tradicionales, lo que puede afectar su desarrollo en habilidades como la resolución de conflictos, la empatía y el trabajo en equipo Brockman et al. (2010) asimismo, la escasez de espacios para la interacción social positiva puede contribuir al incremento de conflictos y violencia en el ámbito escolar.

El Perú enfrenta retos relacionados con la implementación de juegos tradicionales en las escuelas. La rápida evolución tecnológica ha llevado a que muchos de estos juegos sean menos utilizados, y las generaciones más jóvenes suelen preferir actividades electrónicas en lugar de juegos físicos y tradicionales. No obstante, algunas áreas del país, especialmente las rurales, aún mantienen estas costumbres. La inclusión de juegos tradicionales en el entorno escolar podría tener un impacto positivo en la convivencia, ya que promueven la comunicación, el trabajo en equipo y el respeto mutuo, aspectos fundamentales para una convivencia armoniosa. Además, es relevante destacar que el sistema

educativo peruano ha adoptado un enfoque intercultural, que fomenta la apreciación de las tradiciones en el aula como una estrategia para mejorar el ambiente escolar y la formación integral de los estudiantes (MINEDU, 2017).

En la región de Cusco, los juegos tradicionales tienen una gran relevancia, ya que son fundamentales para la identidad cultural de la población andina. Sin embargo, la globalización y la urbanización han comenzado a afectar la transmisión de estos juegos a las nuevas generaciones. En las zonas urbanas de Cusco, los estudiantes tienden a estar más expuestos a los medios digitales y a actividades tecnológicas, lo que ha generado una desconexión con las prácticas lúdicas tradicionales. Integrar juegos tradicionales en el ámbito educativo puede mejorar significativamente la convivencia escolar, ya que sirve como una herramienta que promueve la interacción y el respeto entre los estudiantes, además de fortalecer la identidad cultural de la región (Quispe, 2019).

En la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Espinar, se ha identificado un problema en torno a la convivencia escolar de los estudiantes de cuarto grado de primaria. Los datos estadísticos de la institución muestran que los incidentes disciplinarios, como conflictos, agresiones verbales y físicas entre los estudiantes durante el último año. Al realizar un análisis de la situación, se tiene una tendencia que los estudiantes de cuarto grado practican regularmente los juegos tradicionales, mientras que el porcentaje restante prefieren actividades recreativas modernas, como videojuegos y juegos digitales. Estos datos nos llevan a formular las siguientes preguntas de investigación:

1.4 Formulación del problema

1.4.1 Problema general

¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción - Espinar, 2024?

1.4.2 Problema específico

- a) ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en su dimensión ajuste a la disciplina democrática en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024?
- b) ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en su dimensión ajuste social entre iguales en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024?
- c) ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en su dimensión de comportamiento violento en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024?

1.5 Justificación

1.5.1 Justificación teórica

Radica en la importancia de comprender las variables de estudio, específicamente los juegos tradicionales y la convivencia escolar. Los juegos tradicionales, definidos como actividades lúdicas que han sido transmitidas de generación en generación, juegan un papel crucial en el desarrollo social y emocional de los niños (Gonzales, 2004).

Estos juegos no solo fomentan la diversión, sino que también son vehículos para la transmisión de valores culturales y normas sociales que son esenciales para la convivencia pacífica en el entorno escolar (Kuster, 2021). Al integrar los juegos tradicionales en el contexto educativo, se promueve un aprendizaje significativo que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, alineándose con los principios de la educación intercultural promovidos por el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2017).

1.5.2 Justificación metodológica

Se centra en la necesidad de medir la relación entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar de manera cuantitativa. La elección de un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental permite obtener datos precisos y representativos sobre las variables en estudio, facilitando así la identificación de patrones y correlaciones significativas (Hernández et al., 2014). La utilización de cuestionarios como instrumento de recolección de datos es adecuada para captar la percepción de los estudiantes sobre las actividades lúdicas y su impacto en la convivencia escolar. Este enfoque metodológico ha sido validado en investigaciones previas, lo que respalda su efectividad y pertinencia en el contexto educativo (Montaya et al., 2019). Consecuentemente, esta

investigación no solo contribuirá al conocimiento académico, sino que también proporcionará herramientas prácticas para la mejora de la convivencia escolar a través de la implementación de juegos tradicionales. la educación básica regular.

1.5.3 Justificación práctica

Desde una perspectiva práctica, los resultados de esta investigación ofrecerán a la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Espinar una base sólida para implementar estrategias educativas que incorporen juegos tradicionales en el currículo escolar. Esto es fundamental, ya que la práctica de estos juegos puede mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes, fomentar un ambiente de respeto y colaboración, y reducir conflictos en el aula (Quispe, 2019). Además, la evidencia sugiere que la inclusión de actividades lúdicas en el proceso educativo no solo beneficia a los estudiantes en términos de habilidades sociales, sino que también contribuye a su bienestar emocional (Fierro y Carbajal, 2019). Por lo tanto, esta investigación tiene el potencial de guiar a los educadores en la adopción de métodos que mejoren la convivencia escolar y, en última instancia, el rendimiento académico de los estudiantes.

1.5.4 Justificación legal

Se justifica mediante los reglamentos académicos de grados y títulos de la Facultad de Educación, de la Universidad San Antonio Abad del Cusco, la que se respalda en el estatuto de la universidad, así como ley universitaria 30220 y la constitución política del Perú, señala que la educación superior universitaria tiene como fines la formación profesional, la difusión cultural, la creación intelectual, artística y la investigación científica y tecnológica.

1.6 Objetivo de la investigación

1.6.1 Objetivo general

Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024

1.6.2 Objetivo específico

- a) Establecer la relación que existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en su dimensión ajuste a la disciplina democrática en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024.
- b) Evaluar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en su dimensión ajuste social entre iguales en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024.
- c) Describir la relación que existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en su dimensión de comportamiento violento en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Juegos tradicionales

2.1.1 El juego

De acuerdo con la Real Académica de la Lengua Española (2022) el juego se define como la acción y efecto de jugar para el entretenimiento, a la vez que señala que el juego es una acción que provoca felicidad en quien lo lleva a cabo. Además, el juego para niños es una forma de adquirir conocimientos sin complicaciones ni formalidades; es decir, el niño al jugar adquiere un conocimiento de forma informal, sin la necesidad de un adulto. Así, se puede afirmar que el juego es una actividad que genera felicidad en el individuo, permitiéndolo a su vez obtener conocimientos sin ningún obstáculo.

Para el Ministerio de Educación, el juego es una actividad divertida donde los niños modifican la realidad, utilizando su experiencia personal para dialogar con el mundo exterior en el que se involucran. Además, es una necesidad subconsciente de buscar seguridad. El juego tiene como objetivo representar; es decir, revivir algo que se vivió con intensidad (MINEDU, 2021).

Es una actividad esencial del niño que tiene lugar de manera natural, libre y divertida, en un lugar y tiempo específicos, y promueve el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales.

El juego se define como una actividad recreativa cuyo propósito es divertir y distraer a sus participantes, aunque frecuentemente se emplean con un objetivo educativo. El juego requiere la participación de una o varias personas para su desarrollo (Araujo, 2014).

El juego es un ejercicio esencial para el crecimiento y el aprendizaje en las fases iniciales. Se considera a los juegos como un componente de la vivencia humana y son propios de todas las culturas y sociedades. Mediante este, aprendemos a interactuar en el contexto familiar, cultural y social (Ríos, 2013).

El juego para los niños representa un medio de satisfacción y favorece su crecimiento físico, mental, social, cognitivo y emocional. Es fundamentalmente educativo, ya que promueve la imitación y el avance de habilidades físicas, intelectuales y éticas. En gran medida, son los adultos quienes buscan los modelos culturales que los niños emplean para identificarse con su comunidad y con su identidad personal (Saco et al., 2001).

Mediante el juego, el niño descubrirá y conocerá el gozo de realizar actividades y relacionarse con otros. Es uno de los canales más relevantes que utiliza para manifestar sus diversas emociones, intereses y pasatiempos. Se relaciona con la creatividad, la resolución de problemas, el desarrollo del lenguaje o de roles sociales; en otras palabras, con múltiples fenómenos cognitivos y sociales. Posee una función educativa evidente, ya que asiste al niño en el desarrollo de sus habilidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de fomentar su curiosidad y su ánimo de observar y descubrir lo que le envuelve.

El juego se transforma en un proceso de exploración de la realidad exterior, en el que el niño va moldeando y reorganizando gradualmente sus ideas acerca del mundo. Además, le asiste en su autodescubrimiento, en su autoconocimiento y en la construcción de su personalidad (Pérez, 2000).

Es una actividad que se lleva a cabo principalmente en el niño para trasladar a la ficción las acciones que no son viables en la realidad. Ejercicio o diversión recreativa sujeta a determinadas normas donde se gana o se pierde se aplica a cualquier actividad que no genere bienes materiales o que se realice como distracción o pasa tiempo (Concepción, 2011).

2.1.2 Teoría sobre juegos tradicionales

Se refiere al conjunto de manifestaciones culturales de un pueblo, creadas para el disfrute y goce de los niños, las cuales facilitan la obtención de nuevos saberes y aprendizajes fundamentales en el crecimiento del niño.

Los juegos tradicionales se definen como el conjunto de reglas y tradiciones características de un país, que se han ido ajustando al estilo de vida de la sociedad, los cuales pueden ajustarse y adaptarse a todas las edades sin distinción de género (Sailema y Sailema, 2016).

Kuster (2021) señala que los juegos tradicionales no solo son formas de entretenimiento, sino que representan creaciones culturales que han logrado unir a comunidades a lo largo del tiempo. Estos juegos simbolizan antiguas costumbres que se han transmitido de generación en generación. Diversas investigaciones destacan que la riqueza de los juegos tradicionales radica en su capacidad para reflejar la historia y los valores de una cultura específica, además de funcionar como medios de socialización y cohesión comunitaria. Asimismo, los juegos tradicionales pueden servir como herramientas educativas, enseñando a los jóvenes sobre su historia y fomentando un sentido de identidad y pertenencia en un mundo cada vez más globalizado.

Asimismo, Alías (2021) considera a los juegos tradicionales como un entretenimiento que ha existido desde hace muchos años y que se ha transmitido a lo largo del tiempo, principalmente por medio oral, experimentando tal vez algunas modificaciones, pero conservando su esencia. Así, se puede comprender a los juegos tradicionales como una actividad lúdica o recreativa que se originó en épocas antiguas y es una de las diversas manifestaciones culturales de un pueblo.

Para Ibañez et al. (2010) Los juegos tradicionales son un componente de la cultura de los pueblos, surgen en un periodo histórico específico y se ven afectados por la condición social, económica, cultural y geográfica. Cada cultura cuenta con un sistema lúdico propio, formado por la serie de juegos, juguetes y costumbres que emergen de la realidad dinámica de dicha cultura.

2.1.3 Importancia del juego tradicional en centros educativos

Galindo (2018) argumenta que el juego tradicional tiene un papel crucial en el ámbito educativo de los niños. Igualmente, el juego es innato en los seres humanos, dado que nacieron jugando, de hecho, se formaron desde el vientre materno con ciertos movimientos corporales. Por otro lado, el juego fomenta el crecimiento personal humano, produce disfrute y sentimientos, por lo tanto, les brinda la oportunidad de explorar el ambiente y la naturaleza de una comunidad indígena. Además, estos juegos fomentan la seguridad y autoconfianza de los niños que lo realizan. A través del juego crean lazos de amistad que se mantienen durante toda la vida.

El juego también tiene un valor educativo, ya que es estimulante y motivador para fomentar procesos de aprendizaje significativas, particularmente

en la etapa inicial de la educación. En relación a esto, Bruner señala que el juego representa un instrumento para potenciar la vida cognitiva, psicológica, social y cultural del individuo (Díaz et al., 2013).

2.1.4 Características de los juegos tradicionales

Según Arroyo y Silva (2015), los juegos tradicionales se caracterizan, como: una actividad natural de los seres humanos, particularmente en etapas de la infancia y la niñez, que son parte de la cultura de los pueblos originarios y de esta manera comparten todos los valores educativos. Por otro lado, los juegos tradicionales no están plasmados en ningún libro específico, mucho menos se pueden adquirir en cualquier juguetería (quizás solo se puedan obtener algunos componentes). Estos juegos surgen en distintas etapas o periodos del año, así como también se extinguen durante un periodo y vuelven a aparecer, cada sitio lo realiza de forma singular (Cantor y Polencia, 2017). Igualmente, los juegos tradicionales no demandan gran cantidad de material ni gasto y se realizan en cualquier instante y lugar, es una actividad innata de los niños que proporciona una alegría y satisfacción a la necesidad, y se hereda de una generación a otra. El juego es intrínseco y se incorpora en la vida diaria del niño, empleando los componentes culturales de su comunidad, lo que facilita la divulgación de lo que le rodea, mientras el niño vive y aprende jugando, desarrollándose felices y saludables.

2.1.5 Tipos de juego

Según Molaguerro (2021), hay diversos tipos de juegos implementarse en un aula de educación escolar; que son juegos separados pero que en el fondo tienen relación en el desarrollo de sus actividades:

1. En función de su desarrollo evolutivo.
2. En función de la existencia de reglas o no.
3. En función del número de participantes.

1. En función de su desarrollo evolutivo. Desde la perspectiva del desarrollo evolutivo, los niños emplean el juego como una herramienta fundamental para aprender, disfrutar y comunicarse, a medida que crecen, la complejidad del juego aumenta al incorporar nuevos retos y normas. Se pueden identificar varias etapas: inicialmente, el juego motor permite a los niños explorar su cuerpo a través de acciones simples. Luego, el juego simbólico fomenta la imaginación al permitirles crear situaciones o representar objetos ausentes. Finalmente, el juego de reglas implica la aceptación de normas, lo que agrega un grado de complejidad. Además, los juegos pueden clasificarse en función de su contexto y las habilidades que promueven, como la manipulación de objetos, la planificación de acciones y la resolución de problemas, lo que contribuye al avance de razonamiento.

2. En función de la existencia de reglas. Se pueden clasificar los juegos en reglados y no reglados. Los juegos no reglados, que predominan hasta los dos años, se caracterizan por su espontaneidad y pueden abarcar diversas modalidades, aunque no se abordarán en profundidad en esta propuesta didáctica. En contraste, los juegos reglados emergen una vez que se supera esta etapa inicial y están organizados por normas que regulan la actividad, lo que puede incrementar su complejidad y motivar a los niños a buscar estrategias de resolución dentro de los límites establecidos. La existencia de reglas define el

objetivo del juego, orientando al niño hacia un fin específico y complicando el proceso al requerir estrategias de resolución dentro de un marco normativo.

- **Juegos no reglados:** Aparecen hasta los dos años y se dividen en varias categorías, como juegos funcionales, hedonísticos, novedosos, de destrucción, de desorden y de arrebató. Estos juegos carecen de estructura y reglas fijas.

- **Juegos reglados:** Se desarrollan después de la etapa anterior, adquiriendo estructura y normas. Incluyen:

Juegos simbólicos, imitativos o figurativos: Los niños reproducen situaciones de su entorno familiar o escolar, lo que estimula la imaginación y la comprensión de relaciones sociales.

Juegos de construcción: Fomentan la coordinación motriz fina y gruesa, así como la creatividad al manipular materiales para crear objetos o estructuras. También fortalecen la planificación, la concentración y la atención, ya que requieren seguir pasos secuenciales y organización.

Juegos de regla arbitraria: No siguen un orden fijo y permiten a los niños modificar las normas según sus preferencias, promoviendo la negociación, la toma de decisiones y la adaptación a cambios durante la actividad.

Juegos sociales y de competición: Estimulan el juego en grupo, fomentando habilidades sociales y cooperación. Además, enseñan a respetar turnos, aceptar resultados y trabajar para alcanzar objetivos comunes.

Juegos de proeza: A partir de los siete años, estos juegos permiten a los niños demostrar habilidades físicas, superar retos y gestionar emociones como el

entusiasmo o la frustración. También contribuyen al desarrollo de la autoconfianza y la perseverancia.

3. En función del número de participantes. Los juegos se clasifican en individuales y grupales. Los juegos individuales se centran en el desarrollo de habilidades motrices, tanto finas, como la escritura, como gruesas, donde los niños exploran su propio cuerpo a través de diversos desafíos. En contraste, los juegos grupales promueven la interacción social y el trabajo en equipo.

En los juegos individuales, el niño enfrenta situaciones de manera independiente, mientras que, en los juegos grupales, aprende a colaborar con otros para lograr un objetivo común.

- **Juegos individuales:** Se enfocan en actividades que estimulan la motricidad fina o gruesa, permitiendo al niño descubrir sus capacidades.
- **Juegos grupales:** Se dividen en:

Juegos asociativos: Carecen de jerarquía y roles, centrándose en la diversión y el disfrute.

Juegos competitivos: Tienen como objetivo ganar, ya sea de manera individual o en grupo.

Juegos cooperativos: Los participantes comparten normas y responsabilidades, lo que fomenta la empatía y disminuye el egocentrismo. Estos juegos contribuyen al desarrollo de habilidades de liderazgo, comunicación y convivencia.

2.1.6 Clasificación de los juegos tradicionales

a) Juegos activos

Los juegos activos se caracterizan por requerir que los participantes se muevan, corran, salten o realicen diversas acciones físicas durante el desarrollo del juego, lo cual favorece el desarrollo motor, la salud física y la socialización de los estudiantes (Saco et al., 2001). Esta modalidad de juego es esencial en el contexto educativo, ya que no solo promueve la actividad física, sino que también contribuye a un desarrollo integral en varias dimensiones.

Entendiéndose que el movimiento constante que implica la participación en juegos activos es fundamental para el desarrollo motor. A través de actividades que requieren correr, saltar y coordinar movimientos, los estudiantes mejoran su destreza física y su capacidad para realizar tareas cotidianas. Estas habilidades motrices son cruciales en la infancia y la adolescencia, ya que sientan las bases para un estilo de vida activo y saludable en la adultez.

Además, la práctica regular de juegos activos tiene un impacto positivo en la salud física de los estudiantes. La actividad física ayuda a mantener un peso saludable, reduce el riesgo de enfermedades crónicas, mejora la salud cardiovascular y fortalece el sistema inmunológico. Los beneficios de la actividad física también se extienden a la salud mental, ya que está demostrado que el ejercicio regular puede disminuir los niveles de estrés y ansiedad, al tiempo que mejora el estado de ánimo y la autoestima.

Por otro lado, los juegos activos son una excelente oportunidad para fomentar la socialización entre los estudiantes. A través de la interacción en un entorno de juego, los participantes desarrollan habilidades sociales importantes,

como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Estas experiencias compartidas no solo promueven la creación de lazos de amistad, sino que también enseñan a los estudiantes a colaborar y a respetar a los demás, valores que son esenciales en la vida en comunidad.

Según sostiene Nastacuas (2021) los juegos activos promueven la actividad física y el movimiento de los participantes, lo que contribuye al desarrollo de habilidades motrices, la mejora de la condición física y la interacción social entre los estudiantes. La naturaleza dinámica de estos juegos obliga a los participantes a involucrarse físicamente, lo que es esencial para el desarrollo de habilidades motrices fundamentales. Estas habilidades incluyen la coordinación, el equilibrio y la agilidad, que son vitales no solo en el contexto de los juegos, sino también en actividades cotidianas. A medida que los estudiantes practican estas habilidades en un entorno lúdico, se sienten más seguros y competentes, lo que puede traducirse en una mayor participación en actividades físicas a lo largo de su vida.

Los juegos activos son una forma de actividad lúdica que exige la participación física de los jugadores, quienes deben moverse, correr, saltar y realizar diversas acciones corporales a lo largo del desarrollo del juego. Esta necesidad de movimiento no solo es fundamental para el disfrute del juego, sino que también promueve un estilo de vida activo en un contexto donde el sedentarismo es cada vez más prevalente. Los juegos activos no solo fomentan el desarrollo de habilidades motrices, sino que también contribuyen al bienestar físico y emocional de los participantes. Se les puede considerar herramientas valiosas para la socialización y el desarrollo integral de los estudiantes, ya que,

a través de la interacción y la cooperación, se fortalecen las relaciones interpersonales y se fomenta un sentido de comunidad (Montoya et al., 2019).

b) Juegos pasivos

Los juegos pasivos se centran en actividades que estimulan la reflexión y el desarrollo de estrategias, así como en la utilización de habilidades cognitivas. A diferencia de los juegos activos, que requieren un alto nivel de movimiento y energía física, los juegos pasivos ofrecen a los jugadores la oportunidad de involucrarse en procesos mentales profundos y análisis críticos. Estas actividades pueden incluir juegos de mesa, rompecabezas o actividades de resolución de problemas, donde el enfoque principal está en la toma de decisiones, la planificación y el pensamiento estratégico. Este tipo de juegos no solo fomenta el desarrollo intelectual, sino que también permite a los participantes trabajar en equipo, comunicarse de manera efectiva y aprender a negociar, habilidades que son esenciales en diversos aspectos de la vida cotidiana (Carrero, 2019).

Según propone Arias y Peralta (2021) los juegos pasivos se distinguen por su enfoque en procesos mentales y cognitivos, lo que los convierte en herramientas valiosas para el desarrollo de habilidades esenciales en los participantes. Estos juegos fomentan la concentración, el razonamiento lógico y la toma de decisiones, permitiendo a los jugadores involucrarse en actividades que requieren un pensamiento crítico y estratégico. A través de la resolución de problemas y la planificación, los jugadores pueden mejorar su capacidad para analizar situaciones y prever consecuencias, habilidades que son aplicables no solo en el contexto del juego, sino también en la vida diaria. Además, los juegos pasivos ofrecen un entorno propicio para la socialización, donde los participantes

pueden compartir ideas y estrategias, enriqueciendo así su experiencia de aprendizaje. En este sentido, los juegos pasivos no solo son una forma de entretenimiento, sino que también actúan como catalizadores para el desarrollo cognitivo y social de los individuos.

Calderón et al. (2019) señala que, en los juegos pasivos, los participantes se involucran en actividades que, aunque requieren un menor grado de movimiento físico, demandan un considerable esfuerzo mental. Estas actividades están diseñadas para fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas cruciales, como la resolución de problemas, la memoria y la planificación estratégica. A través de la interacción con desafíos que requieren pensamiento crítico y análisis, los jugadores pueden mejorar su capacidad para recordar información, formular estrategias efectivas y tomar decisiones informadas. Este tipo de juegos no solo estimula el intelecto, sino que también proporciona un espacio para la colaboración y el intercambio de ideas entre los participantes. De esta manera, los juegos pasivos se convierten en herramientas educativas valiosas que pueden complementar el aprendizaje formal, al permitir a los individuos aplicar sus habilidades mentales en contextos prácticos y sociales.

2.2 Convivencia escolar

La convivencia en el ámbito escolar se configura a partir de las interacciones interpersonales que el estudiante establece dentro de la comunidad educativa, fomentando así el intercambio de ideas y la cooperación entre todos los participantes.

Según Ortega et al. (2008) la convivencia en el entorno escolar responde a la necesidad de que la interacción cotidiana dentro de los espacios educativos

(vinculaciones entre docentes y estudiantes, entre alumnos, así como entre la escuela y las familias) se sustente en principios de respeto entre todos los participantes. Asimismo, implica que las normas democráticas promovidas en el ámbito escolar sean implicadas de manera dinámica, de modo que su carácter convencional integre un fundamento esencial de respeto y compromiso por el bien común que comparte.

La convivencia escolar se define como el conjunto de interacciones interpersonales que configuran la dinámica de una comunidad educativa. Se trata de un proceso colectivo y continuo, cuya responsabilidad recae en todos sus integrantes. Una convivencia escolar basada en principios democráticos se sustenta en el respeto a los derechos humanos, la valoración de la diversidad y la promoción de una convivencia pacífica que favorezca el desarrollo integral de los estudiantes (MINEDU, 2018).

Bustamante y Taboada (2022) sostienen que la convivencia escolar representa un elemento fundamental para facilitar la interacción entre los diversos actores del entorno educativo. En este contexto, cada participante adquiere un compromiso basado en el respeto y la tolerancia, lo que contribuye a la creación de un ambiente favorable para el proceso de aprendizaje.

Los autores definen la convivencia escolar como el conjunto de interacciones sociales que los estudiantes mantienen con los distintos integrantes de la comunidad educativa, en un entorno donde la resolución de conflictos se lleva a cabo de manera proporcional y pacífica (Vásquez y Simmonds, 2020).

Rodríguez (2021) conceptualiza la convivencia escolar como el desarrollo de vínculos tanto individuales como colectivos dentro de la comunidad educativa, caracterizados por conductas positivas alineadas con las normas establecidas. Este enfoque contribuye a generar un ambiente propicio para el aprendizaje, en el que todos los miembros participantes, colaboran e interactúan en condiciones de igualdad de oportunidades.

En ese sentido, convivencia escolar se compone de un conjunto de acciones orientadas a fortalecer las relaciones positivas entre estudiantes y docentes, fundamentadas en aspectos como la disciplina, el comportamiento y las actitudes hacia sus pares. Esto resalta fundamental analizar de manera detallada cómo se gestiona, considerando elementos clave como la disciplina, los límites, los tipos conflictos y los mecanismos.

2.2.1 Principios de la convivencia escolar

La gestión de la convivencia escolar contribuye al fortalecimiento de relaciones seguras, a la erradicación de cualquier manifestación de violencia y discriminación, y a la promoción de experiencias enriquecedoras sustentadas en principios como: la responsabilidad, la solidaridad, y la justicia.

- *Responsabilidad*: Es la observancia de las obligaciones, o la atención al tomar decisiones o ejecutar algo. La responsabilidad implica el hecho de ser responsable de alguien o algo.

La RAE define la responsabilidad como la capacidad de los individuos para identificar y evaluar las repercusiones de un suceso que llevó a cabo en total conciencia y libertad. En cambio, es el individuo que encabeza una actividad.

- *Solidaridad*: Es el reconocimiento de las necesidades de los demás y el anhelo de aportar a su satisfacción. Es un valor que se debe promover en todos los contextos, desde el familiar hasta el escolar.
- *Justicia*: La justicia se ha transformado en una característica del ser humano, donde se determina, se respalda, se evalúa y se definen normas de equidad para todos. El ser humano posee la facultad de emplear la justicia como un medio de beneficio o de aprovecharse de manera autónoma para alcanzar un beneficio colectivo.

2.2.2 Enfoques

MINEDUC (2017) sostiene que la Política Nacional de Convivencia Escolar resguarda por la implementación de un plan de gestión de la Convivencia y que debe fundamentarse en cuatro enfoques principales.

- El enfoque formativo sugiere que todas las acciones del Plan de Gestión de la Convivencia deben enfocarse en el aprendizaje de nuevos métodos para convivir, fundamentados en el respeto a las diferencias. Es necesario entender la Convivencia Escolar como un objetivo en sí misma, y transformarla en un componente esencial del proceso de formación integral, dado que en ella se fusionan los elementos cognitivos con los emocionales y relacionales.

- El enfoque inclusivo busca facilitar la inclusión de todos los integrantes de la comunidad educativa, en particular de los alumnos, en los procesos de aprendizaje que se llevan a cabo en el colegio, transformando así a las instituciones educativas en una que aprecia la diversidad como motor principal de la actividad académica y formativa de los centros.

- El enfoque participativo promueve que las instituciones educativas se constituyan en grupos de trabajo y aprecien la apertura a la comunidad como un rasgo esencial para inculcar en los alumnos su sentido de responsabilidad social y compromiso ciudadano, en un contexto de respeto absoluto a los derechos humanos de todos los individuos.

- El enfoque territorial incluye componentes identificados de las comunidades locales a las que pertenecen los centros educativos, con el fin de hacer el aprendizaje de la convivencia más relevante culturalmente y extender su aplicación a la comunidad aledaña.

2.2.3 Importancia de la convivencia escolar

Los docentes desempeñan un papel fundamental en la promoción de una convivencia armoniosa y saludable dentro de la institución educativa, ya que este entorno brinda a los niños la oportunidad de aprender a gestionar sus emociones y sentimientos. A través del desarrollo del autocontrol, se favorece un proceso de enseñanza – aprendizaje basado en el respeto mutuo y el diálogo.

Fierro y Carbajal (2019) sostienen que la convivencia escolar constituye un pilar fundamental para el desarrollo de la ciudadanía y la democracia, ya que contribuye a que los niños fortalezcan su autonomía, así como su capacidad para reconocer, aceptar y comprender las diferencias que tienen las personas.

De la misma forma Gómez y Agramonte (2022) sustentan que la convivencia escolar desempeña un papel esencial en la formación integral de las personas, ya que facilita el establecimiento de relaciones armoniosas con los demás y contribuye al desarrollo de habilidades para gestionar y resolver conflictos.

Del mismo modo, la relevancia de la convivencia escolar radica en la construcción y consolidación de entornos seguros y libres de violencia que favorecen en los niños el desarrollo de habilidades sociales fundamentales para su crecimiento y desarrollo social y afectivo (Tovar, 2019).

Por ello, los centros educativos deben promover el reconocimiento tanto de los valores individuales como colectivos, facilitando que los niños desarrollen habilidades sociales mediante el respeto y cumplimiento de normas, reglas y principios éticos, no solo en el ámbito escolar, sino también dentro de la sociedad.

2.2.4 Características

MINEDUC (2019) en la Política Nacional de Convivencia Escolar (PNCE) proponen cuatro características básicas de la convivencia escolar, que se quieren incentivar en todas las instituciones educativas. Dichas características buscan ser una orientación objetiva para los procesos de enseñanza-aprendizaje y de gestión.

- a. Una convivencia basada en un trato respetuoso entre todos los actores de la comunidad.

Estas hacen referencia a las formas de convivencia basadas en la confianza, la veracidad y la equidad, las cuales reflejan un compromiso con el bienestar y la protección de los demás. Además, implican el reconocimiento de cada integrante de la comunidad como un individuo con dignidad y derechos. Garantizar un trato respetuoso representa un desafío que involucra a todos los miembros de la comunidad educativa y abarca todas las interacciones dentro del entorno escolar, incluyendo, de manera particular, aquellas que ocurren en el ámbito digital, las redes sociales y en todo el espacio virtual.

b. Una convivencia inclusiva

Fomentar y consolidar relaciones inclusivas requiere que todos los actores reconozcan y respeten la diversidad en sus múltiples dimensiones, ya sea cultural, social, personal o de género. Esta diversidad se manifiesta en las distintas identidades, tanto individuales como colectivas, y debe ser valorada como una fuente de riqueza y una oportunidad para favorecer el desarrollo integral de todos los miembros de la comunidad educativa.

c. Una convivencia caracterizada por la participación democrática y la colaboración

La participación democrática y colaborativa se enfoca en el diseño y ejecución de un proyecto colectivo que involucre a todos los actores y que tenga como objetivo principal la formación integral de los estudiantes. Paralelamente, fomenta el desarrollo de vínculos basados en la responsabilidad y la solidaridad con el entorno y la sociedad, los cuales se traducen en acciones concretas dirigidas al cuidado de las personas, los bienes públicos.

d. La resolución pacífica y dialogada de los conflictos

Este enfoque para la resolución de conflictos debe integrarse en un modelo de convivencia pacífica basado en el respeto mutuo, la inclusión y la participación democrática y colaborativa. La gestión pacífica de los conflictos se complementa con el desarrollo de un proyecto común dentro de la comunidad y promueve el diálogo como herramienta esencial para abordar desacuerdos, entendiendo estos como oportunidades de aprendizaje significativo para todos los involucrados. Asimismo, conlleva la responsabilidad de cumplir los acuerdos

establecidos y de asumir medidas de reparación en caso haya algún daño producido.

2.2.5 Clasificación de la convivencia escolar

García y Ferreira (2005) clasifican la convivencia escolar de la siguiente forma:

a) Convivencia familiar

Destaca lazos para mantener a los integrantes de una familia en un mismo hogar.

b) Convivencia escolar

Sus integrantes se relacionan durante un extenso período semanal, usualmente excluyendo los fines de semana, lo que permite mantener vínculos éticos, sociales y educativos.

c) Convivencia social

Es el respeto recíproco que debe prevalecer entre los miembros de la sociedad en cualquier entorno en el que residamos.

d) Convivencia humana

No requiere de un lazo familiar, se trata de preservar el respeto y de interactuar adecuadamente con el entorno que nos envuelve para que el individuo se desarrolle de forma provechosa.

e) Convivencia democrática

Es decir, aprender a vivir sin distinciones, esto abarca cualquier tipo de idea, ya sea de índole religiosa, cultural, política o económica.

f) Convivencia ciudadana

Incluye la calidad de un conjunto de relaciones que los integrantes de una comunidad de desempeño específico.

2.2.6 Estrategias para la mejora de la convivencia escolar.

La innovación educativa permite intervenir en toda la comunidad escolar mediante el diseño y aplicación de estrategias que pueden incorporarse en cualquier área del currículo. Esto contribuye significativamente a la mejora de la convivencia y la resolución de conflictos. Entre estas estrategias se incluyen el fortalecimiento de la autoestima a través de actividades en el aula, la implementación de programas de desarrollo de habilidades sociales y la formación mediante el trabajo en equipo. Los docentes de educación primaria tienen la gran responsabilidad de implementar estrategias y actividades innovadoras que fomenten una convivencia escolar armoniosa, promoviendo el buen comportamiento, los valores y el respeto, independientemente de las diferencias culturales de los niños. Dado que las instituciones educativas desempeñan un papel fundamental en la formación de valores, es esencial emplear diversas estrategias didácticas, talleres y juegos tradicionales como herramientas para fortalecer la comunicación y reforzar las relaciones positivas (Gallego y Méndez, 2018).

2.2.7 Dimensiones de la variable convivencia escolar

Ortega et al. (2012) en su libro menciona que: “tras los análisis exploratorios AFE Y AFC, se ha obtenido un instrumento de treinta y siete ítems que hace referencia a seis dimensiones” (p.73).

Por lo tanto, para esta investigación solo se cogió tres dimensiones el cual mencionamos a continuación:

a) Ajuste a la disciplina democrática

Habermas (1994) señala que la comunicación participativa y el dialogo son esenciales para establecer normas justas y equitativas. Desde esta perspectiva, el cumplimiento de la disciplina democrática implica que todos los miembros de la comunidad escolar tengan la oportunidad de expresar sus opiniones y participar en la formulación de reglas.

Ortega et al. (2012) “Es un análisis del comportamiento del alumnado respecto a las normas básicas de convivencia y del conocimiento que está tiene de las mismas” (p. 73).

b) Ajuste social entre iguales

Vygotsky (1978) enfatiza que el entorno social juega un papel crucial en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes, destacando que las interacciones entre compañeros son fundamentales para el aprendizaje y la formación de valores sociales. De esta manera, la adaptación social entre iguales no solo promueve la convivencia, sino que también enriquece el aprendizaje para resolver problemas de manera conjunta.

“Es un estudio de indicadores del alumno respecto a sus actitudes y comportamiento en las relaciones simétricas que mantiene, como la amistad, cooperación, asertividad y aceptación” (Ortega et al., 2012, p. 73).

c) Comportamiento violento

Bandura (1973) sostiene que, a través de la teoría del aprendizaje social, el comportamiento violento se adquiere mediante la observación e imitación de modelos agresivos, lo cual especialmente relevante en el entorno escolar. Los testigos o víctimas de violencia pueden adoptar respuestas violentas como una forma de defensa o adaptación a su contexto. Así, el comportamiento violento

puede llegar a ser una reacción habitual ante los conflictos si no se implementan intervenciones adecuadas.

Los investigadores Ortega et al. (2012) mencionan que: “El Comportamiento violento son las agresiones verbales, físicas, psicológicas y de exclusión social” (p. 73).

2.2.8 Los juegos tradicionales y la convivencia escolar

El análisis de la literatura y el estudio del contenido evidencia el papel fundamental de los juegos tradicionales en el fortalecimiento y mejora de la convivencia escolar. Esto subraya la necesidad de fomentar su implementación como una herramienta clave para desarrollo integral de la institución educativa. Los resultados de la investigación evidenciaron que los juegos tradicionales constituyen una herramienta efectiva para mejorar la convivencia escolar. Su impacto se observa en tres dimensiones clave: responsabilidad, solidaridad y justicia lo que permitió demostrar que estos juegos brindan diversas oportunidades para que los niños participen en dinámicas estructuradas con mayor complejidad y secuencias más elaboradas. Además, los juegos tradicionales favorecen el intercambio de ideas y propuestas entre los niños y niñas, fortaleciendo así la interacción y convivencia.

2.2.9 El currículo nacional sobre la convivencia escolar

El estudiante actúa en la sociedad relacionándose con los demás de manera justa y equitativa, reconociendo que todas las personas tienen los mismos derechos y deberes. Muestra disposición por conocer, comprender y enriquecerse con los aportes de las diversas culturas, respetando las diferencias. De igual forma, toma posición frente a aquellos asuntos que lo involucran como ciudadano y contribuye en la construcción del bienestar general, en la

consolidación de los procesos democráticos y en la promoción de los derechos humanos.

El estudiante interactúa en la sociedad estableciendo relaciones basadas en la justicia y la equidad, reconociendo que todas las personas poseen los mismos derechos y responsabilidades. Demuestra interés por conocer, comprender y enriquecerse con las contribuciones de diversas culturas, manteniendo una actitud de respeto hacia las diferencias. Asimismo, asuma una postura crítica ante los asuntos que lo conciernen como ciudadano y participe activamente en la construcción del bienestar colectivo, el fortalecimiento de los procesos democráticos y la promoción de los derechos humanos.

2.3 Marco conceptual

- a) **Ajuste a la disciplina democrática:** capacidad de los miembros de la comunidad educativa para adherir a normas y reglas establecidas mediante procesos participativos y consensuados.
- b) **Comportamiento violento:** Son acciones agresivas y destructivas que los estudiantes pueden manifestar dentro del entorno escolar, tanto de manera física como verbal o psicológica.
- c) **Convivencia:** Se refiere a la interacción y relación entre las personas en un determinado espacio, como una comunidad o grupo social. Implica la convivencia pacífica, respetuosa y armónica. Basada en la comprensión y el respeto, para alcanzar una buena integración dentro del grupo.
- d) **Convivencia escolar:** Abarca no solo la coexistencia física en el espacio educativo, sino también la construcción de un ambiente inclusivo, respetuoso y colaborativo.

- e) **Comportamiento:** Son las acciones, reacciones y actitudes que los estudiantes tienen tanto dentro como fuera del aula, lo que incluye cómo se relacionan con otros compañeros, profesores y entorno educativo.
- f) **Disciplina:** Es el respeto por las normas, valores establecidos, así como la capacidad de los estudiantes para autorregularse y comportarse de manera adecuada.
- g) **Juego:** La real academia española (RAE) define en su sentido más amplio al juego como un: “Conjunto de actividades que generalmente se realizan por diversión o disfrute e implican el uso de algún tipo de habilidad o destreza”. Por otra parte, el diccionario de la Real Academia Española (DRAE) sostiene que es la “actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometándose a unas reglas convencionales creadas por ellos mismos”.
- h) **Juegos tradicionales:** Son actividades lúdicas que poseen un carácter cultural y social arraigado en la tradición de una comunidad educativa.
- i) **Juego activo:** Es aquel tipo de juego que involucra movimiento físico y que requiere que los participantes se desplacen, corran, salten o realicen acciones físicas. Este tipo de juego favorece el desarrollo motor, la salud física y la socialización.
- j) **Juego pasivo:** Son aquellos juegos en los que no se requiere una gran actividad física o movimiento. En Lugar de esto, se enfocan más en actividades de reflexión, estrategias o habilidades cognitivas.

2.4 Antecedentes

2.4.1 Ámbito internacional

De acuerdo con Calderón et al. (2019) en su trabajo de investigación denominado: *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en alumnos de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala, Bogotá*, para optar el título profesional en pregrado, se propone como meta principal analizar el efecto que una propuesta educativa fundamentada en juegos tradicionales tiene en la convivencia escolar de los estudiantes en el citado colegio de Bogotá. El estudio, de naturaleza cuantitativa y experimental, se realizó utilizando un diseño preexperimental. El grupo de estudio abarcó a 30 alumnos, de los cuales 16 eran hombres y 12 eran mujeres, y la información se examinó a través de métodos estadísticos descriptivos e inferenciales. Las conclusiones más relevantes incluyen: a) El reconocimiento del estado actual de la convivencia escolar entre los alumnos del grado 401 del Colegio Técnico República de Guatemala, lo que puso de manifiesto la importancia de aplicar tácticas para robustecer el respeto y una coexistencia pacífica. b) Se consiguió implementar tácticas educativas enfocadas en juegos tradicionales, lo que favoreció significativamente la comunicación e interacción entre los alumnos.

De acuerdo con Carrero (2019) en su estudio denominado *Gestión estratégica para salvaguardar los juegos tradicionales para la integración comunitaria y el proceso educativo*, para optar el título profesional de pregrado, Colombia, el objetivo principal consistió en sugerir una administración estratégica que unificara a la comunidad educativa mediante la recuperación de los juegos tradicionales en el NER 07 San José de Bolívar. La investigación de metodología

cuantitativa y descriptiva, utilizó como población y muestra a 42 empleados del NER 07 San José de Bolívar.

Como conclusión, se resaltó que la administración estratégica, al implementarse de forma ordenada, promueve la integración de la comunidad educativa mediante los juegos tradicionales, que posibilitan a los alumnos involucrarse en un proceso de transmisión de vivencias y experiencias de periodos históricos. Esto tiene un impacto en los niños y niñas, funcionando como un instrumento educativo y social que les brinda la oportunidad de conocer los orígenes de su comunidad de forma lúdica y divertida.

Arias y Peralta (2021) basándose en su estudio titulado *Juegos tradicionales para mejorar la convivencia en alumnos de cuarto año de educación básica, para optar el título profesional de licenciado en educación primaria universidad de Bogotá Argentina*. El propósito principal que establecieron fue impulsar la actitud proactiva y propositiva de los estudiantes mediante la práctica de estos juegos tradicionales y robustecer la vida en comunidad de los estudiantes. La investigación fue cuantitativa, descriptiva y no experimental; se analizó una muestra de 90 alumnos de la población de la Unidad Educativa Fiscal Vices, utilizando como método de recolección de datos una encuesta y como herramienta un cuestionario. Teniendo como concluyendo, la detección de conflicto entre los alumnos de la Unidad Educativa Fiscal Vices. Por lo tanto, se adoptaron los juegos tradicionales como táctica para potenciar la convivencia entre los estudiantes, alcanzándose el propósito al lograr el objetivo. Modificar las actividades según las necesidades del estudiantado y las particularidades sociales, además de hallar la satisfacción de los profesores y autoridades con el manual de juegos convencional.

Nastacuas (2021) a través de su investigación titulada: *Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia en la escuela*, para optar el título profesional de educación Primaria Costa Rica. Sugirieron entender cómo estos juegos impactan en su desarrollo infantil y su relación con la coexistencia en la escuela. El estudio fue de naturaleza cualitativa, histórica y hermenéutica, contando con 40 documentos de referencia como muestra, utilizando como método de recolección de datos la revisión documental. Concluyendo, los juegos tradicionales se convierten en bienes culturales valiosos en las comunidades, con objetivos preventivos, educativos, además de indagación, promoción y gestión, con el objetivo de fomentar el crecimiento y construcción que favorece a: niños, adolescentes y adultos; por lo que las aulas se convierten en el lugar idóneo para practicar los juegos tradicionales, creando bienestar en los alumnos e incidiendo.

2.4.2 Ámbito nacional

Montaya et. al, (2019) en su trabajo de investigación denominado *Juegos tradicionales como táctica para potenciar las relaciones interpersonales y la coexistencia escolar en el grado cuarto de la institución educativa general La Salle, ubicada en José Antonio Galán de Ocaña N de S*, tesis para optar el título profesional de licenciada en educación primaria de la universidad UNMSM, cuyo propósito es fomentar los juegos tradicionales para potenciar las relaciones interpersonales y la coexistencia escolar en el cuarto grado de la institución educativa el colegio La Salle, sede José Antonio Galán, llevó a cabo un estudio de nivel experimental con un diseño preexperimental. Su población consta de 32 estudiantes, incluyendo una muestra de 18 niñas y 14 niños. Los datos se han analizado utilizando la estadística de datos descriptiva e inferencial, Entre las

conclusiones se destacan: la convivencia en el aula durante el período de descanso no es la apropiada para el crecimiento de los niños, ya que en ella se desvía la práctica de valores y el respeto hacia los demás. El uso de juegos tradicionales durante el tiempo de descanso puede potenciar las relaciones interpersonales y la coexistencia saludable, desarrollar todas sus habilidades aprovechando sus capacidades. Por lo tanto, los maestros tienen la obligación de implementar los juegos que estimulen a los niños, dado que tiene un rol crucial en su cotidianidad y el juego fomenta el crecimiento de las capacidades emocionales a través del disfrute que las personas sienten y las emociones que experimentan en juegos de personajes ficticios, de esta manera, el juego favorece el desarrollo de las habilidades emocionales. Además, la autoestima se eleva cuando los niños alcanzan objetivos a través del juego. También se afirma que el juego fomenta la creatividad y la imaginación cuando el niño/a simula ser doctor, profesor, padre o madre, bombero. Él o ella adquiere la comprensión de que la vida está repleta de posibilidades y oportunidades, alterando la realidad a su voluntad.

De acuerdo con Quispe (2019) en su tesis denominada: *Uso de juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N° 170/Mx-P "Aguada de Palo" de Ica, 2018*, para optar el título profesional de educación en la universidad de Ica. El objetivo de la investigación fue establecer la aplicación de juegos antiguos para mejorar la convivencia escolar en los alumnos de segundo grado. La investigación se llevó a cabo con un enfoque cuantitativo de nivel experimental y con un diseño preexperimental de una prueba de pre y pos test. La población consistió en 256 estudiantes de primero a sexto grado de primaria, se trabajó con una muestra de

27 niños y niñas de segundo grado. Se utilizó la observación como método y los datos se recolectaron a través de una ficha de observación, para el procesamiento de datos se utilizó el software SPSS y Excel, donde se efectuó la estadística descriptiva e inferencial. Llegando a las conclusiones: De que la aplicación de los juegos ancestrales mejora la convivencia escolar entre los alumnos, incentivando en el aula el manejo de conflictos, brindando momentos de diversión y la deliberación de asuntos comunes y la utilización de juegos ancestrales potencia la discusión sobre temas compartidos en el aula, además, proporciona un fundamento sólido para potenciar la discusión sobre temas compartidos en el aula. Desde potenciar la comunicación hasta promover la toma de decisiones en equipo, estos juegos potencian el proceso de enseñanza al fomentar habilidades fundamentales en los alumnos.

Quispe y Ticona (2022), desde su investigación: *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano Tamburco, 2021*. Para optar título profesional de educación primaria universidad UNAMBA. Con el objetivo de patentizar qué grado como estrategia en el ámbito educativo, los juegos tradicionales contribuyen a mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años, llevada a cabo mediante una estrategia implementada con el proyecto pre experimental, en un grupo de 66 estudiantes de 3, 4 y 5 años, con 19 estudiantes de 5 años que presentan dificultades en la convivencia escolar. Los resultados estadísticos del test de contraste de Wilcoxon de 3815e, señalan una correlación relevante o significativa, la significancia bilateral es 0,006, lo que sugiere que los juegos tradicionales, como método de formación,

se originan de la falta de socialización con sus pares, siendo un hecho innato; por ende, contribuirán a la convivencia escolar.

Calderon (2024) en su investigación *Los Juegos Tradicionales como medio para el Desarrollo de la Convivencia Escolar en los Niños de la IEP N° 70 263 Zepita*. Para optar el título profesional de educación primaria universidad del Altiplano Puno. Tuvo como objetivo determinar la importancia de los juegos tradicionales como medio para desarrollar la convivencia escolar, la metodología utilizada fue experimental con diseño cuasi experimental, asimismo la recolección de datos se efectuó con cuestionario o test sociométrico de entrada y salida las que se aplicaron a los grupos de estudio control y experimental, donde la muestra estuvo conformada por un total de 30 estudiantes. Los hallazgos del pre test del grupo de control mostraron un 53,3% de desarrollo regular y después del post test un 86% de óptimo desarrollo de la convivencia. Por otro lado, los hallazgos del pre test del grupo experimental mostraron un 73% de desarrollo regular y después del post test un 86% de óptimo desarrollo de la convivencia escolar mediante juegos tradicionales. En conclusión, la utilización de juegos tradicionales fomenta el crecimiento de la convivencia escolar entre los estudiantes, lo que a su vez incentiva la independencia del estudiante para alcanzar mejores resultados en términos de su aprendizaje.

2.4.3 Ámbito regional

Galiano & Pillco, (2023) en su investigación titulada: *Habilidades blandas y convivencia escolar de estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera - Cusco 2022*. Para optar título profesional de educación primaria UNSAAC. El estudio, que adoptó una perspectiva básica y un diseño de correlación descriptivo, se enfocó en un grupo de 25 alumnos de cuarto grado

de primaria de la Institución Educativa "Fortunato L. Herrera" en Cusco. La meta principal consistió en examinar la conexión entre las destrezas blandas y la interacción escolar de los alumnos. Como resultado sobresaliente, se descubrió una correlación relevante entre ambas variables, corroborada por una línea de regresión que evidenció que, si las habilidades blandas son habituales, la convivencia en el ámbito escolar también será habitual. Este hallazgo se corroboró a través de un análisis estadístico utilizando la prueba de chi cuadrada de tau b de Kendall, la cual presentó un coeficiente de correlación de 0.860, lo que señala una correlación elevada, con un nivel de significatividad apropiado ($p < 0,05$).

Calderon (2024) en su investigación denominada: *Juegos tradicionales y su relación con la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la institución educativa Rosario, Cusco - 2023*. Para optar el título profesional de educación física UNSAAC. El propósito central del estudio fue analizar la conexión entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los alumnos de la educación primaria de la Institución Educativa Rosario, Cusco, durante el 2023. Para ello, se empleó un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, de naturaleza básica y de correlación descriptiva, con una muestra de 116 estudiantes. Estos fueron sometidos a dos encuestas para valorar las variables mencionadas. Los hallazgos mostraron que el 56% de la muestra mostró un rendimiento deficiente en los juegos convencionales, mientras que el 57,8% logró un nivel medio en psicomotricidad gruesa. Desde una perspectiva inferencial, se verificó una correlación positiva, moderada y relevante entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad ($p=0,000$; $Rho= 0,501$). En conclusión, los alumnos que adquieren destrezas en juegos tradicionales, como correr con

rapidez o mantener el equilibrio en circunstancias retadoras, están ejercitando y potenciando las habilidades motoras requeridas para un correcto desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis

3.1.1 Hipótesis general

Los juegos tradicionales tienen una relación significativa con la convivencia escolar en estudiantes de escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024

3.1.2 Hipótesis específica

- a) Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la dimensión ajuste a la disciplina democrática en estudiantes de escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024.
- b) Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la dimensión ajuste social entre iguales en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024.
- c) Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la dimensión comportamiento violento en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024.

3.2 Variables

Variable 1: Juegos tradicionales

Variable 2: Convivencia escolar

3.2.1 Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable 1: Juegos tradicionales	Según Gonzales (2004) los juegos tradicionales son aquellos que han trascendido el tiempo y espacio cultural, transmitidos entre generaciones y representan la identidad colectiva de un grupo social.	Los juegos tradicionales se definen como aquellos juegos que los estudiantes practican sin el uso de la tecnología moderna, en los cuales las reglas son conocidas y compartidas por la comunidad y requieren la participación activa de los jugadores en interacción directa.	Juego activo Juego pasivo	Usa su habilidad física Usa concentración, movimientos y conocimientos. Desarrolla un clima especial de alegría, música, colores. Poco dinámico y menor movimiento. Se puede realizar en espacios reducidos o amplios. Aprende a compartir en equipo. Necesita de muy poco esfuerzo físico.	1 - 8 9 - 16	Inicio Proceso Logro Logro previsto Logro esperado
Variable 2: Convivencia escolar	Según Delors (1996) la convivencia escolar es el entorno en el que los estudiantes, docentes y demás miembros de la comunidad educativa interactúan, favoreciendo su desarrollo integral, emocional, social y académico. Esta convivencia es un proceso fundamental para el aprendizaje de los estudiantes y su desarrollo social.	La convivencia escolar viene a ser la interacción de los miembros de una comunidad educativa, principalmente en los estudiantes, siendo ellos el desarrollo personal e interpersonal en el desarrollo ético.	Ajuste a la disciplina democrática. Ajuste social entre iguales. Comportamiento Violento.	Análisis del comportamiento del estudiante respecto a las normas de convivencia y del conocimiento que este tiene de las mismas. Actitudes del estudiante, amistad, cooperación, Asertividad, Aceptación. Agresiones verbales, físicas, psicológicas y exclusión social	1 – 6 7 – 12 13 - 18	

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Enfoque

En nuestro trabajo se buscó alcanzar el propósito de la investigación mediante el enfoque cuantitativo de las variables de estudio.

En lo referente, Hernández et al. (2014) indica que, “el enfoque hace uso de la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y los análisis estadísticos, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p. 285).

4.2 Tipo

Este trabajo de investigación es de tipo básica, descriptiva y correlacional, que tiene el objetivo de recopilar datos e información sobre características, propiedades, dimensiones, puesto que las variables no son manipuladas.

Según señala Hernández et al. (2014), la investigación correlacional, busca “conocer el grado de asociación o la relación que exista entre dos o más variables, categorías o conceptos en una muestra o contexto específico” (p. 93).

4.3 Nivel

Este estudio se encuentra enmarcado en el nivel descriptivo correlacional, puesto que el objetivo de la investigación es medir o recopilar datos de forma conjunta o independiente sobre los conceptos o variables a los que hacen referencia.

En lo referente a ello, “busca especificar atributos y propiedades relevantes de cualquier fenómeno que se estudie. Explica las tendencias de una población o de una muestra.” (Hernández y Mendoza, 2018).

4.4 Diseño

Corresponde al diseño no experimental puesto que no se altera las variables de estudio, solamente se procede a observar y analizar tal cual se encuentran las variables y los autores (Hernández & Mendoza, 2019) señalan que “a tal efecto, cada variable no es manipulable y su desarrollo se da en su estado natural”

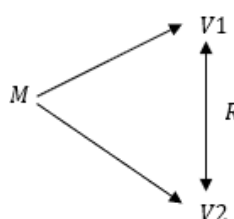
A partir de esa premisa, el esquema de esta investigación fue el siguiente:

M = muestra de estudio

V1 = Juegos tradicionales

V2 = Convivencia escolar

R = Relación entre las variables



4.5 Población y muestra

Población

Sánchez et al. (2018) quienes mencionan que es el “conjunto formado por todos los elementos que posee una serie de características comunes” (p.102).

En tal sentido, la población de esta investigación estuvo conformada por todos los estudiantes de la Institución Educativa Inmaculada Concepción Espinar.

Tabla 1

Distribución de población de estudio

Género: M = Mujer; V = Varón											
Primero		Segundo		Tercero		Cuarto		Quinto		Sexto	
V	M	V	M	V	M	V	M	V	M	V	M
25	13	24	20	24	16	26	22	28	32	14	33
Total = 277; V = 141; M = 136											

Nota: Registro de matrícula 2024

Muestra

Según Hernández et al. (2014) la muestra “es un subconjunto de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población” (p.173). Para nuestro estudio se hizo uso del muestreo no probabilístico por conveniencia; donde no todos los sujetos de la población tienen la misma probabilidad de ser elegidos para formar parte del estudio que se está desarrollando. Los elementos se seleccionan porque son fáciles de medir y están convenientemente disponibles para el investigador, el cual no considera seleccionar una muestra que represente a toda la población.

Tabla 2
Distribución de la muestra

Estudiantes del cuarto grado			
	Varón	Mujer	Total
Cuarto “A”	14	12	26
Cuarto “B”	12	10	22

Nota: Registro de matrícula 2024

4.6 Técnica e instrumento de recolección de datos

Técnica

Se usó la técnica de la encuesta, esta permitió al investigador establecer una interacción directa con los participantes, puesto que estuvo presente durante su aplicación. La encuesta se realizó de forma individual y destacó por su lenguaje sencillo, la sencillez de sus escalas y su objetividad.

Instrumento

El instrumento elegido para la recopilación de la información en esta investigación fue el cuestionario a través de la escala de Likert. Compuesto por preguntas que relacionan a las variables y en sintonía con el problema y la comprobación de la hipótesis. (Hernández, et al. 2014).

4.7 Tratamiento estadístico de los datos

Al concluir el proceso de la recolección de los datos, procedemos a la codificación, clasificación, análisis e interpretación de los mismos. Como manifiesta (Encinas, 1993) “los datos en sí mismos tienen limitada importancia, es necesario hacerlos hablar, en ello consiste, en esencia, el análisis e interpretación de los datos”. En el presente estudio de investigación la presentación de los datos e información será realizada fundamentalmente a través de tablas de frecuencia y representaciones gráficas, que deben de presentarse por cada variable y dimensión, luego estos datos serán analizados e interpretados considerando para ello los objetivos de investigación entre otros.

CAPÍTULO V

ANÁLISIS DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

5.1 Análisis descriptivos de la investigación

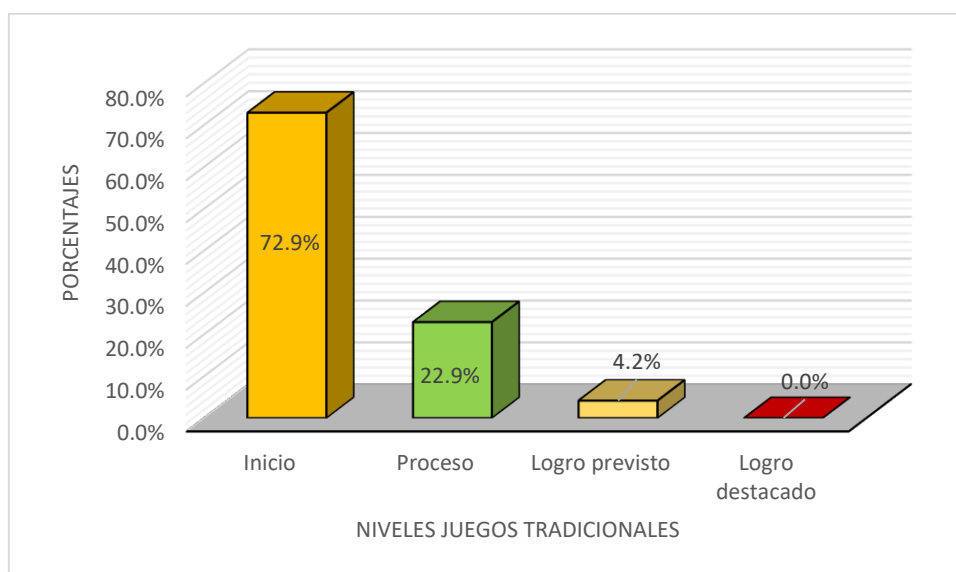
Tabla 3

Distribución de frecuencias de juegos tradicionales

Niveles	Rango	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Inicio	16 _27	35	72.9%	72.9%	72.9%
Proceso	28 _39	11	22.9%	22.9%	95.8%
Logro previsto	40 _51	2	4.2%	4.2%	100.0%
Logro destacado	52 _64	0	0.0%	0.0%	100.0%
Totales		48	100.0%	100.0%	

Figura 2

Gráfico de barras de frecuencias de Juegos tradicionales



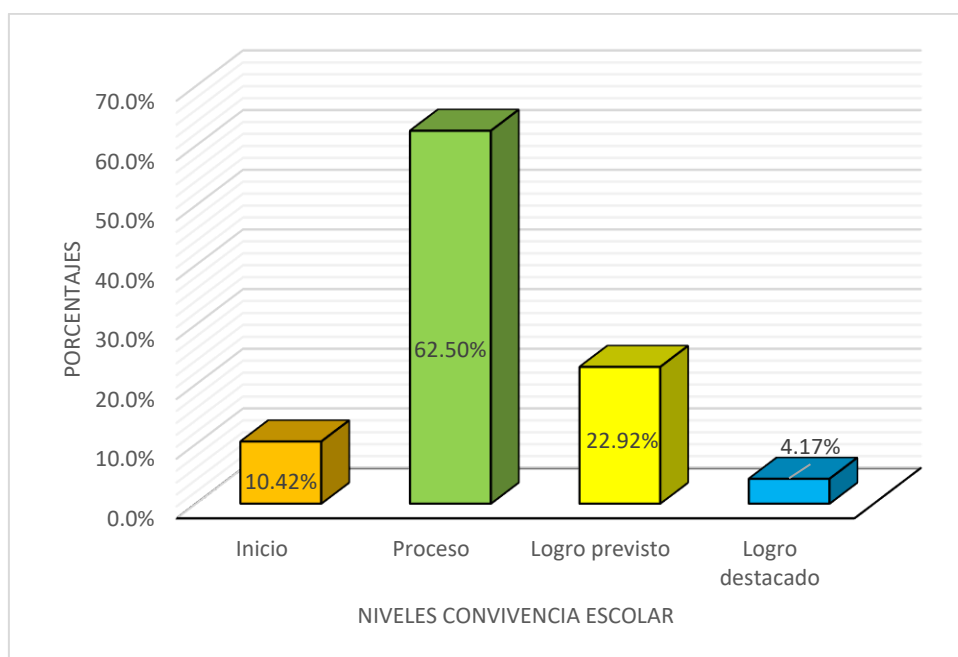
Interpretación

En la tabla 3 y figura 2 que precede de la variable juegos tradicionales, según los resultados se reporta que de un total de 48 estudiantes de la muestra de estudio, 35 de ellos manifiestan encontrarse en nivel inicio que representa el 72.9% de estudiantes de total de la muestra, 11 estudiantes indican estar en el nivel proceso que representa el 22.9% de estudiantes de total de la muestra; por otra parte 2 estudiantes se encuentran el nivel logro previsto que representa el 4.2% de estudiantes de total de la muestra, mientras que no se encuentra ningún estudiante en el nivel logro destacado.

Tabla 4
Distribución de frecuencias convivencia escolar

Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	18_31	5	10.42%	10.42%	10.42%
Proceso	32_45	30	62.50%	62.50%	72.92%
Logro previsto	46_59	11	22.92%	22.92%	95.83%
Logro destacado	60_72	2	4.17%	4.17%	100.00%
		48	100.00%		

Figura 3
Gráfico de barras de frecuencias convivencia escolar

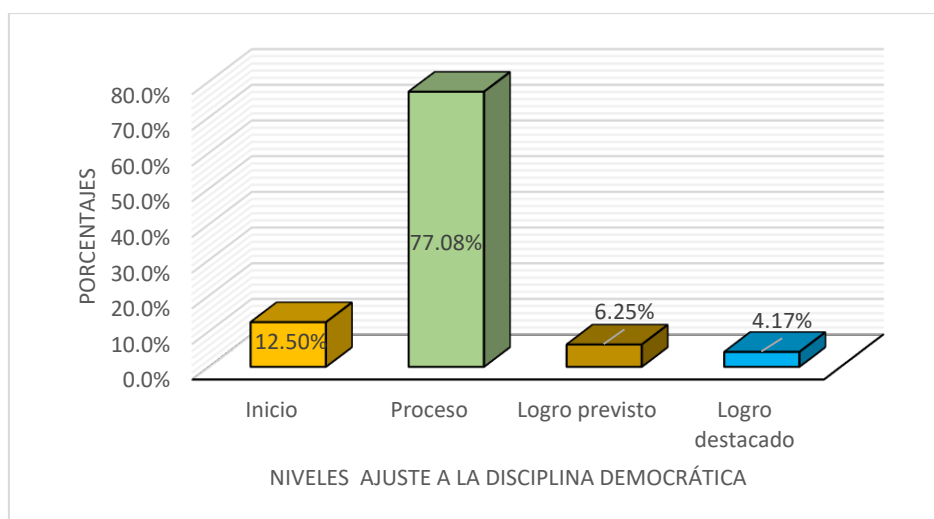


Interpretación

En la tabla 4 y figura 3 que precede de la variable convivencia escolar, según los resultados se reporta que de un total de 48 estudiantes de la muestra de estudio, 5 de ellos manifiestan encontrarse en nivel inicio que representa el 10.42% de estudiantes del total de la muestra, 30 estudiantes indican estar en el nivel proceso que representa el 62.50% de estudiantes del total de la muestra; por otra parte 11 estudiantes se encuentran en el nivel logro previsto que representa el 22.92% de estudiantes de total de la muestra, mientras que 2 estudiantes se encuentran en el nivel logro destacado que representa un 4.17 % del total de estudiantes encuestados.

Tabla 5*Distribución de frecuencias de ajuste a la disciplina democrática*

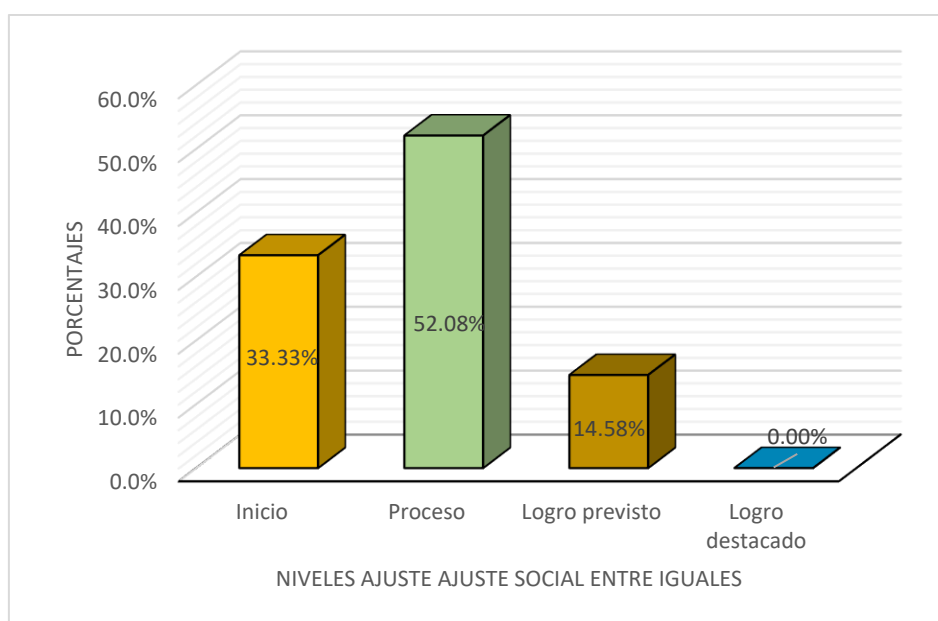
Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	6_10	6	12.50%	12.50%	12.50%
Proceso	11_15	37	77.08%	77.08%	89.58%
Logro previsto	16_20	3	6.25%	6.25%	95.83%
Logro destacado	21_24	2	4.17%	4.17%	100.00%
		48	100.00%		

Figura 4*Gráfica de barras de ajuste a la disciplina democrática***Interpretación**

En la tabla 5 y figura 4 que precede de ajuste a la disciplina democrática, según los resultados se reporta que de un total de 48 estudiantes de la muestra de estudio, 6 de ellos manifiestan encontrarse en nivel inicio que representa el 12.50% de estudiantes de total de la muestra, 37 estudiantes indican estar en el nivel proceso que representa el 77.08% de estudiantes de total de la muestra; por otra parte 3 estudiantes se encuentran el nivel logro previsto que representa el 6.25% de estudiantes de total de la muestra, mientras que 2 estudiantes se encuentran en el nivel logro destacado que representa un 4.17 % del total de estudiantes encuestados.

Tabla 6*Distribución de frecuencias de ajuste social entre iguales*

Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Inicio	6_10	16	33.33%	33.33%	33.33%
Proceso	11_15	25	52.08%	52.08%	85.42%
Logro previsto	16_20	7	14.58%	14.58%	100.00%
Logro destacado	21_24	0	0.00%	0.00%	100.00%
		48	100.00%		

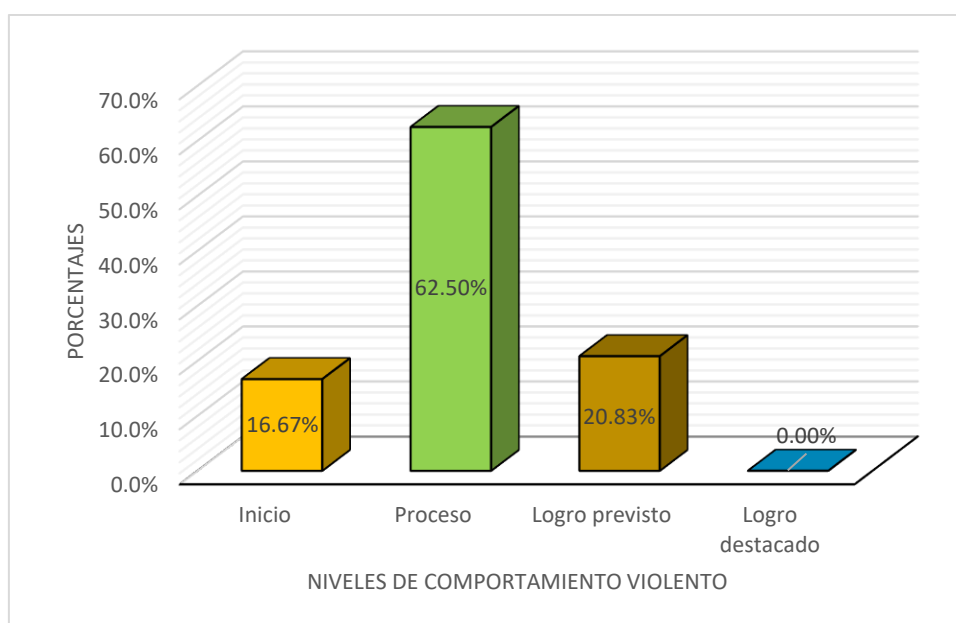
Figura 5*Gráfico de barras de ajuste social entre iguales*

Interpretación

En la tabla 6 y figura 5 que precede de ajuste social entre iguales, según los resultados se reporta que de un total de 48 estudiantes de la muestra de estudio, 16 de ellos manifiestan encontrarse en nivel inicio que representa el 33.33% de estudiantes de total de la muestra, 25 estudiantes indican estar en el nivel proceso que representa el 52.08% de estudiantes de total de la muestra; por otra parte 7 estudiantes se encuentran el nivel logro previsto que representa el 14.58% de estudiantes de total de la muestra, mientras que no se encuentra ningún estudiante en el nivel logro destacado.

Tabla 7*Distribución de frecuencias de comportamiento violento*

Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Inicio	6_10	8	16.67%	16.67%	16.67%
Proceso	11_15	30	62.50%	62.50%	79.17%
Logro previsto	16_20	10	20.83%	20.83%	100.00%
Logro destacado	21_24	0	0.00%	0.00%	100.00%
		48	100.00%		

Figura 6*Gráfico de barras de comportamiento violento***Interpretación**

En la tabla 7 y figura 6 que precede de comportamiento violento, según los resultados se reporta que de un total de 48 estudiantes de la muestra de estudio, 8 de ellos manifiestan encontrarse en nivel inicio que representa el 16.6% de estudiantes de total de la muestra, 30 estudiantes indican estar en el nivel proceso que representa el 62.50% de estudiantes de total de la muestra; por otra parte 10 estudiantes se encuentran el nivel logro previsto que representa el 20.83% de estudiantes de total de la muestra, mientras que no se encuentra ningún estudiante en el nivel logro destacado.

5.2 Análisis inferenciales de los resultados

Prueba de normalidad y contraste de hipótesis

Tabla 8

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos tradicionales	,283	48	,000	,530	48	,000
Convivencia escolar	,296	48	,000	,730	48	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Puesto que tamaño de la muestra es igual o inferior a cincuenta la prueba de contraste de bondad de ajuste a una distribución normal es la prueba de Shapiro – Wilks, así mismo se observa de la tabla que las variables no siguen una distribución normal ya que p-valor(sig.) es menor a 0.05, a partir de ello se empleará la prueba no paramétrica de Rho de Spearman para medir la correlación de variables.

Contraste de hipótesis

El análisis inferencial de los resultados se desarrolla considerando un nivel de significancia es de 5% y el 95% de confianza; esto es, el rechazo o aceptación de la hipótesis nula se efectúan tomando en consideración dichos parámetros.

Contraste de la hipótesis general

Ha: Los juegos tradicionales tienen una relación significativa con la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024

Ho: Los juegos tradicionales no tienen una relación significativa con la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024

Tabla 9
Correlación entre variables juegos tradicionales y convivencia escolar

Correlaciones			Juegos tradicionales	Convivencia Escolar
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	,599**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	48	48
	Convivencia Escolar	Coefficiente de correlación	,599**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	48	48

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Los resultados que figuran en la tabla, muestran un nivel de significancia de 0.000 del cual se permite el rechazo de la hipótesis nula y por lo que se acepta la hipótesis de investigación. Por otro lado, se evidencia un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0.599; esto último permite concluir que los juegos tradicionales y la convivencia escolar tienen correlación positiva moderada.

Contraste de la hipótesis específica 1

Ha: Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la dimensión ajuste a la disciplina democrática en en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024.

Ho: Los juegos tradicionales no se relacionan significativamente con la dimensión ajuste a la disciplina democrática en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024.

Tabla 10*Correlación entre juegos tradicionales y la dimensión ajuste a la disciplina democrática*

Correlaciones			Juegos Tradicionales	Ajuste a la Disciplina Democrática
Rho de Spearman	Juegos Tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	,667**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	48	48
	Ajuste a la Disciplina Democrática	Coeficiente de correlación	,667**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	48	48

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Los resultados que figuran en la tabla muestran un nivel de significancia de 0.000 del cual se permite el rechazo de la hipótesis nula y por lo que se acepta la hipótesis de investigación. Por otro lado, se evidencia un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0.667; esto último permite concluir que los juegos tradicionales y ajuste a la disciplina democrática tienen correlación positiva moderada.

Contraste de la hipótesis específica 2

Ha: Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la dimensión ajuste social entre iguales en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024.

Ho: Los juegos tradicionales no se relacionan significativamente con la dimensión ajuste social entre iguales en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024.

Tabla 11*Correlación entre juegos tradicionales y la dimensión ajuste social entre iguales*

Correlaciones			Juegos tradicionales	Ajuste Social entre Iguales
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	,545**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	48	48
	Ajuste Social entre Iguales	Coefficiente de correlación	,545**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	48	48

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Los resultados que figuran en la tabla muestran un nivel de significancia de 0.000 del cual se permite el rechazo de la hipótesis nula y por lo que se acepta la hipótesis de investigación. Por otro lado, se evidencia un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0.545; esto último permite concluir que los juegos tradicionales y el ajuste social entre iguales tienen correlación positiva moderada.

Contraste de la hipótesis específica 3

Ha: Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la dimensión comportamiento violento en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024.

Ho: Los juegos tradicionales no se relacionan significativamente con la dimensión comportamiento violento en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024.

Tabla 12*Correlación entre juegos tradicionales y de dimensión comportamiento violento*

Correlaciones			Juegos Tradicionales	Comportamiento Violento
Rho de Spearman	Juegos Tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	,566**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	48	48
	Comportamiento Violento	Coefficiente de correlación	,566**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	48	48

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Los resultados que figuran en la tabla muestran un nivel de significancia de 0.000 del cual se permite el rechazo de la hipótesis nula y por lo que se acepta la hipótesis de investigación. Por otro lado, se evidencia un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0.566; esto último permite concluir que los juegos tradicionales y el comportamiento violento tienen correlación positiva moderada.

Discusión

La investigación realizada sobre la relación entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Espinar ha revelado hallazgos significativos que aportan a la comprensión del impacto de las prácticas lúdicas en el entorno educativo. A través de un enfoque cuantitativo y correlacional, se ha establecido una correlación positiva moderada ($Rho = 0.599$) entre la práctica de juegos tradicionales y la mejora de la convivencia escolar, lo que indica que la inclusión de estas actividades en el currículo escolar puede ser una estrategia efectiva para abordar problemas de convivencia entre los estudiantes.

Los resultados obtenidos en esta investigación son consistentes con estudios internacionales que han explorado la importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo. Así Calderón et al. (2019) encontraron que la implementación de juegos tradicionales en las aulas contribuye a mejorar la convivencia escolar, fomentando el respeto y la cooperación entre los estudiantes. Este hallazgo se alinea con la teoría de Vygotsky, que enfatiza el papel crucial de la interacción social en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. En este sentido, los juegos tradicionales no solo sirven como una forma de entretenimiento, sino que también facilitan un espacio para la socialización y el aprendizaje de habilidades interpersonales, esenciales para una convivencia armoniosa.

Además, la investigación de Arias y Peralta (2021) respalda la idea de que los juegos tradicionales pueden ser herramientas efectivas para la resolución de conflictos, al proporcionar un entorno seguro donde los estudiantes pueden practicar habilidades de comunicación y negociación. Esto es particularmente

relevante en el contexto escolar, donde la capacidad de gestionar conflictos de manera pacífica es fundamental para el bienestar emocional de los estudiantes y la creación de un ambiente de aprendizaje positivo.

Otros estudios del ámbito nacional han corroborado la importancia de los juegos tradicionales en la mejora de la convivencia escolar. Quispe (2019) destacó que la inclusión de juegos tradicionales en las aulas peruanas no solo contribuye a la disminución de comportamientos agresivos, sino que también promueve la empatía y el respeto entre los compañeros. Esto se alinea con las políticas educativas del Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2017), que promueven la integración de prácticas culturales en el currículo escolar como medio para fortalecer la identidad y la cohesión social.

Además, Montoya et al. (2019) subrayan que los juegos tradicionales son fundamentales para el desarrollo de habilidades interpersonales, lo que se traduce en un ambiente escolar más colaborativo. La correlación positiva moderada observada en nuestra investigación refuerza la idea de que la práctica de juegos tradicionales puede ser una estrategia efectiva para abordar problemas de convivencia en las escuelas, contribuyendo así a la formación integral de los estudiantes.

La investigación de carácter local de Galiano y Pillco (2023) ha demostrado que las habilidades blandas, como la empatía y la colaboración, están estrechamente relacionadas con la convivencia escolar en estudiantes de primaria en Cusco. Este estudio resalta la importancia de integrar actividades lúdicas que fomenten estas habilidades, lo que coincide con los resultados de nuestra investigación. La inclusión de juegos tradicionales no solo apoya el

desarrollo de habilidades sociales, sino que también refuerza la identidad cultural de la región andina, un aspecto vital en la educación contemporánea.

Por otro lado, Calderón (2024) encontró que los juegos tradicionales ayudan a los estudiantes a manejar mejor sus emociones y a interactuar de manera más efectiva con sus pares. Esto sugiere que la práctica de juegos tradicionales puede ser una herramienta poderosa para mejorar la salud emocional y social de los estudiantes en contextos educativos rurales, como el de la Institución Educativa Inmaculada Concepción.

Las teorías sobre la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil subrayan su papel como vehículos de aprendizaje cultural y social. Según González (2004), los juegos tradicionales son fundamentales para la transmisión de valores y normas sociales, esenciales para la convivencia pacífica. Esta perspectiva se alinea con la visión de Delors (1996), quien argumenta que la educación debe ser un proceso integral que fomente no solo el conocimiento académico, sino también la formación de ciudadanos responsables y solidarios.

La teoría del aprendizaje social de Bandura (1973) también es relevante en este contexto, ya que sugiere que los comportamientos se aprenden a través de la observación y la imitación. Los juegos tradicionales permiten a los estudiantes modelar comportamientos positivos y aprender a resolver conflictos de manera constructiva, lo que es crucial para la convivencia escolar.

CONCLUSIONES

PRIMERA: En correspondencia con el objetivo general, se demostró que existe una relación directa positiva considerable entre los variables juegos tradicionales y la variable convivencia escolar en estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Inmaculada Concepción Espinar, 2024. Evidenciándose una correlación positiva moderada a través de los resultados del coeficiente de Rho de Spearman igual a 0.599; con un valor = 0.000 que está por debajo del valor de significancia ($\alpha = 0.05$).

SEGUNDA: En correspondencia con el primer objetivo específico, se demostró que existe una relación directa positiva considerable entre los juegos tradicionales y ajuste a la disciplina democrática en estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Inmaculada Concepción Espinar, 2024. Evidenciándose una correlación positiva moderada a través de los resultados del coeficiente de Rho de Spearman igual a 0.667; con un valor = 0.000 que está por debajo del valor de significancia ($\alpha = 0.05$).

TERCERA: En correspondencia con el segundo objetivo específico, se demostró que existe una relación directa positiva considerable entre juegos tradicionales y el ajuste social entre iguales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Inmaculada Concepción Espinar, 2024. Evidenciándose una correlación positiva moderada a través de los resultados del coeficiente de Rho de Spearman igual a 0.545; con valor = 0.000 que está por debajo del valor de significancia ($\alpha = 0.05$).

CUARTA: En correspondencia con el tercer objetivo específico, se demostró que existe una relación directa positiva considerable entre los juegos tradicionales y el comportamiento violento en estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inmaculada Concepción Espinar, 2024. Evidenciándose una correlación positiva moderada a través de los resultados del coeficiente de Rho de Spearman igual a 0.566; con un valor = 0.000 que está por debajo del valor de significancia ($\alpha = 0.05$).

RECOMENDACIONES

PRIMERA: A la dirección académica de la institución educativa a propiciar con más empeño la participación de los estudiantes en desarrollar talleres de los juegos tradicionales con la finalidad de la obtención de valores de comportamiento y convivencia que conlleven a las mejoras de sus futuros.

SEGUNDO: A los docentes de la institución educativa inmaculada Concepción, con continuidad deben practicar y aplicar diversas estrategias en los juegos tradicionales para que se tenga una buena relación de convivencia escolar entre los niños y niñas.

TERCERA: Los padres de familia coadyubar e inculcar a sus hijos o hijas a practicar diversidad de juegos tradicionales, sea esto en la sociedad o en la casa, para tener una positiva relación de convivencia escolar estableciendo fortalezas de valores en los niños.

CUARTA: Los estudiantes de la institución educativa Inmaculada Concepción, deben ser partícipes en diferentes juegos y que todos los integrantes de la comunidad educativa convivan y sean unidos de manera armoniosa y además se propiciaría una mejor relación entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar.

BIBLIOGRAFÍA

- Alías, J. (2021). Juegos Tradicionales: Juegos que jugamos aquí.
<https://lc.cx/D2lsnA>
- Araujo, J. (2014). Juegos de Musica y Expresión Corporal. Madrid, España.
- Arias, D., Peralta, F. (2021) Juegos tradicionales para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de cuarto año de Educación Básica – Guayaquil-Ecuador, Tesis de pregrado.
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/61632>
- Arias, J., & Peralta, L. (2021). Juegos tradicionales para mejorar la convivencia en alumnos de cuarto año de educación básica. Revista de Educación, 16(2), 35-50.
- Arroyo, F., & Silva, G. (2015). Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de ate - vitarte. Tesis de maestría.
<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6677/.pdf?sequence=1&isAllowed=>
- Bandura, A. (1973). Agresión: Un análisis de aprendizaje social. Prentice-Hall.
- Brockman, R., Jago, R., Fox KR. (2011). Juegos activo infantil: motivadores, barreras y facilitadores autodeclarados BMC Publ. Health, pág. 461
- Bustamante, I., & Taboada, H. (2022). Convivencia escolar: una revisión bibliografica. Ciencia latina.
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1579
- Calderón, A., Martínez, L., & Chacón, D. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en alumnos de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala, Bogotá. Revista Científica de Educación, 12(3), 45-60.

- Calderon, J. (2024). Juegos tradicionales y su relación con la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la institución educativa Rosario, Cusco-2023. Cusco, Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12918/9215>
- Calderon, L. (2024). Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en los niños de la IEP N° 70 263 Zepita. Puno. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/23005>
- Calderón, F., Rodríguez, J., & Vera, J. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala. <https://hdl.handle.net/10901/17677>
- Cantor, C., & Polencia, M. (2017). Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado tercero del colegio universidad libre en la clase de educación física. Tesis de pregrado. Obtenido de [https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F. Cantor Y PALENCIA%20final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F._Cantor_Y_PALENCIA%20final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carrero, J. (2019). Gestión estratégica para salvaguardar los juegos tradicionales para la integración comunitaria y el proceso educativo. Revista de Investigación Educativa, 20(1), 35-50.
- Concepción, H. (2011). Juegos para Educar. Madrid.
- Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro: Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Ediciones UNESCO.
- Díaz et al. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. Investigación en Educación Médica, 2(7), 162 – 167.

Encinas. (1993). Encinas y Encinares. Editorial: S.A. Mundi-Prensa Libros. ISBN: 9788471144096.

Fierro, C., & Carbajal, P. (2019). Convivencia escolar: una revisión del concepto. <https://doi.org/https://doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol18-issue1-fulltext-1486>

Galiano, C., & Pillco, M. (2023). Habilidades blandas y convivencia escolar de estudiantes de primaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera - Cusco 2022. Cusco, Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12918/7904>

Galindo , C. (2018). Juegos tradicionales de la Provincia de Lucanas. Universidad Nacional de Tumbes Facultad de Ciencias Sociales escuela profesional de Educación. Tesis de pregrado. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/918/GALIN>
DO%20D%c3%8dAZ%2c%20CRIS%20SADRINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gallego, A., & Méndez, L. (2018). Mediación del conflicto escolar: una estrategia de intervención para la convivencia escolar. San Andrés islas, Colombia. <https://doi.org/https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/3016/39351758-32780288.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, A., & Ferreira, G. (2005). La convivencia escolar en aulas.

Gómez , M., & Agramonte, R. (2022). La convivencia escolar: una tema recurrente en el contexto de las prácticas educativas actuales. <https://doi.org/https://doi.org/10.48082/espacios-a22v43n06p01>

Gonzales, J. (2004). Juegos tradicionales: una herramienta para la educación. Editorial Universitaria.

Habermas, J. (1994). Entre hechos y normas: Contribuciones a una teoría del derecho y de la democracia. Ediciones Siglo XXI.

- Hernández, & Mendoza. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación (6. ed.). McGraw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación (6 ed.). México D.F: McGraw Hill.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2019). Metodología de la investigación.
- Ibañez Domenech, E., Montiel Sastre, J., & Moreno Soldevilla, L. (2010). Los Juegos Tradicionales de Arnedo.
- Kuster, E. (2021). El uso de juegos como estrategia motivadora en el proceso enseñanza y aprendizaje de la educación profesional. <https://lc.cx/nZ97F6>
- MINEDU. (2017). Lineamientos para la gestión de la convivencia escolar, la prevención y la atención de la violencia contra niñas, niños y adolescentes. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.
- MINEDU. (2018). Lineamientos para la gestión de la convivencia escolar, la prevención y la atención de la violencia contra, niñas, niños y adolescentes. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.
- MINEDUC. (2017). Orientaciones para la conformación y funcionamiento de los equipos de Convivencia Escolar en la escuela/liceo. Ministerio de Educación de Chile. <https://www.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/19/2017/04/convivencia-escolar.pdf>
- MINEDUC. (2019). Política Nacional de Convivencia Escolar. Ministerio de Educación de Chile. <https://convivenciaparaciudadania.mineduc.cl/wp-content/uploads/2019/04/Politica-Nacional-de-Convivencia-Escolar.pdf>
- MINEDU. (2021). Favoreciendo a actividad autónoma y el juego libre.

- Montaya, S., Abril, J., & Peñaranda, S. (2019). Juegos tradicionales como táctica para potenciar las relaciones interpersonales y la coexistencia escolar en el grado cuarto de la institución educativa general La Salle, ubicada en José Antonio Galán de Ocaña N. de S. Ocaña. <https://www.enso.edu.co>
- Montoya, J., Gómez, L., & Sánchez, A. (2019). Juegos tradicionales como táctica para potenciar las relaciones interpersonales y la coexistencia escolar en el grado cuarto de la institución educativa general La Salle, ubicada en José Antonio Galán de Ocaña N de S. Tesis de Pregrado, Universidad de Pamplona.
- Nastacuas, B. (2021) Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/43200>
- Nastacuas, J. (2021). Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia en la escuela. Revista Científica de Educación, 16(2), 35-50.
- Ortega, R., Del Rey, R., & Sánchez, V. (2012). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Nuevas dimensiones de la convivencia escolar y juvenil. España.
- Ortega, R., Del Rey, R., Córdoba, F., & Romera, E. (2008). Diez ideas clave. Disciplina y gestión de la convivencia. Barcelona, España: Graón. Barcelona, España: Graón, España: Graón.
- Peréz Bonachera, M. (2000). El Juego Tradicional. Almeria: Universidad de Almeria. .
- Quispe, M. (2019). Uso de juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N° 170/Mx-P "Aguada de Palo" de Ica, 2018. <http://hdl.handle.net/20.500.14082/23005>

- Quispe, M., & Ticona, K. (2022). Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco SolanoTamburco, 2021. Abancay. <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1137>
- RAE. (2022). juego. Obtenido de Deficinion: <https://dle.rae.es/juego>
- Rios Quilez, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil. Madrid.
- Rodríguez, H. (2021). Convivencia escolar: revisión del concepto a partir de dos estudios de caso. [https://doi.org/https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2021\)0057-003](https://doi.org/https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2021)0057-003)
- Saco Prorras, M., Acedo Garcia, E., & Vicente Felipe, C. (2001). Los juegos populares y tradicionales una propuesta de aplicaciòn. Merida.
- Sailema Torres, A., & Sailema, T. M. (2016). Juegos tradicionales y populares del Ecuador. Universidad Técnica de Ambato., Ecuador.
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Universidad Ricardo Palma, Lima.
- Saco, J., Martínez, L., & Chacón, D. (2001). Juego y desarrollo infantil. Editorial Paidós.
- Tovar, M. (2019). convivencia Escolar: punto de convergencia para la cultura de paz en las instituciones educativas venezolanas. [https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.38%20\(150-162\)-T%C3%B3var%20Miguel_articulo_id502.pdf](https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.38%20(150-162)-T%C3%B3var%20Miguel_articulo_id502.pdf)
- Vásquez, L., & Simmonds, M. (2020). Convivencia escolar: una perspectiva de las relaciones entre adolescentes, padres y maestros. <https://lc.cx/jgO45R>
- Vygotsky, L. S. (1978). La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Crítica.

ANEXOS

a) MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INMACULADA CONCEPCIÓN ESPINAR-2024

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
Problema General ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024?	Objetivo General Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024	Hipótesis General Los juegos tradicionales tienen una relación significativa con la convivencia escolar en estudiantes de escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024	Variable 1: Juegos tradicionales	Enfoque: cuantitativo Tipo: Básico Nivel: Descriptivo Diseño: No experimental- Correlacional Población: Estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. Inmaculada Concepción de Espinar. Muestra: Estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. Inmaculada Concepción de Espinar.
Problemas Específicos ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en su dimensión ajuste a la disciplina democrática en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024?	Objetivos Específicos Establecer la relación que existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en su dimensión ajuste a la disciplina democrática en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024	Hipótesis Específicos Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la dimensión ajuste a la disciplina democrática en estudiantes de escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024. Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la dimensión ajuste social entre iguales en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024. Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la dimensión comportamiento violento en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024.		
¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en su dimensión ajuste social entre iguales en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024?	Establecer la relación que existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en su dimensión ajuste social entre iguales en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024		Variable 2: Convivencia Escolar	
¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en su dimensión de comportamiento violento en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024?	Establecer la relación que existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en su dimensión de comportamiento violento en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Espinar, 2024.			

b) INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN DEL A INVESTIGACIÓN

JUEGOS TRADICIONALES

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INMACULADA CONCEPCIÓN ESPINAR - 2024.

Señor estudiante marque con aspa(x) según corresponda los ítems que se presenta:

ITEMS					
N°	DIMENSIONES	Inicio	Proceso	Logro Previsto	Logro destacado
JUEGOS ACTIVOS					
1	Supera la timidez durante el juego				
2	Muestra interés en el desarrollo del juego				
3	Utiliza su habilidad física				
4	Se integra sin dificultad en el juego				
5	Mantiene concentración durante el juego				
6	Trabaja en equipo de manera armónica				
7	Participa activamente durante el desarrollo del juego				
8	Ejercita todas las partes de su cuerpo durante el juego				
JUEGOS PASIVOS					
9	Es poco dinámico durante el juego				
10	Utiliza menos movimientos durante el juego				
11	Demuestra menos equilibrio durante el juego				
12	Utiliza poco esfuerzo físico				
13	Utiliza menor movimiento de su cuerpo				
14	Es paciente durante el juego				
15	Juega lentamente en diversos juegos				
16	Demuestra menos entusiasmo al realizar el juego				

c) INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN
CONVIVENCIA ESCOLAR

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INMACULADA CONCEPCIÓN ESPINAR - 2024.

Señor estudiante marque con aspa(x) según corresponda los ítems que se presenta:

ITEMS					
N°	Dimensiones	Inicio	Proceso	Logro Previsto	Logro destacado
AJUSTE A LA DISCIPLINA DEMOCRÁTICA					
1	Cumple los acuerdos establecidos del aula				
2	Evita golpear o empujar a algún compañero				
3	Levanta la mano para poder participar en aula				
4	Respeta las opiniones de sus compañeros				
5	Muestra respecto con sus compañeros en el aula				
6	Deja trabajar a sus compañeros sin molestarlos				
AJUSTE SOCIAL ENTRE IGUALES					
7	Le gusta trabajar en grupo				
8	Ayuda a los demás cuando lo necesitan				
9	Se une a las actividades que realizan los demás				
10	Evita marginar o excluir a algún compañero				
11	Expresa y defiende sus opiniones sin dañar a los demás				
12	Se relaciona de manera adecuada con sus compañeros.				
COMPORTAMIENTO VIOLENTO					
13	Golpea a sus compañeros				
14	Excluye a sus compañeros en diferentes actividades				
15	Quita algún material a sus compañeros				
16	Muestra agresividad ente sus compañeros				
17	Insulta a sus compañeros				
18	No le gusta reunirse con sus compañeros				

d) JUICIO DE EXPERTOS

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

JUEGOS TRADICIONALES Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INMACULADA CONCEPCIÓN ESPINAR-2024

1.2. NOMBRE DEL INVESTIGADOR:

Macaria Huilca Chuco y Felicia Yovana Esquivel Polanco

II. DATOS DEL EXPERTO:

- 2.1. Nombres y apellidos: Julio César Limachi Qqueso
- 2.2. Especialidad: Educación Física
- 2.3. Lugar y fecha: 22 - 10 - 2024
- 2.4. Cargo e institución donde labora: Docente - UNSAAC

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Bueno 41-60 %	Muy Bueno 61-80 %	Excelente 81-100%
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				76	
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					81
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.				78	
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				74	
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.					82
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.				80	
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				76	
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				78	
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				78	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				76	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Instrumento aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 77 %

V. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- ☒ Procede a su aplicación.
- ☐ Debe corregirse.


Firma del experto.

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

JUEGOS TRADICIONALES Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE
CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INMACULADA CONCEPCIÓN ESPINAR-2024

1.2. NOMBRE DEL INVESTIGADOR:

Macaria Huilca Chuco y Felicia Yovana Esquivel Polanco

II. DATOS DEL EXPERTO:

2.1. Nombres y apellidos: Marco Aitara Mendoza

2.2. Especialidad:..... Educación Primaria

2.3. Lugar y fecha..... 18 de octubre 2024

2.4. Cargo e institución donde labora:..... Docente - UNSAAC

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Bueno 41-60 %	Muy Bueno 61-80 %	Excelente 81-100%
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				78	
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				78	
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.				80	
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				76	
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.					82
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.					83
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				76	
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				78	
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				76	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					81

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

.....

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 78 %

V. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- ☒ Procede a su aplicación.
☐ Debe corregirse.

Firma del experto.

e) CONSTANCIA DE APLICACIÓN**CONSTANCIA**

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 501367 INMACULADA CONCEPCIÓN DE ESPINAR.

HACE CONSTAR:

Que, las bachilleres: **FELICIA YOVANA ESQUIVEL POLANCO** identificado con DNI:40567352 Y **MACARIA HUILLCA CHUCO** identificado con DNI: 41669610 egresadas de la Facultad de Educación de la UNSAAC-Cusco, Escuela Profesional de Educación Secundaria Especialidad PRIMARIA han aplicado el instrumento de investigación de su proyecto de tesis titulada **JUEGOS TRADICIONALES Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INMACULADA CONCEPCIÓN, ESPINAR-2024**, la ejecución del instrumento fue a los estudiantes del cuarto grado de esta Institución Educativa, en el mes de julio del 2024.

Durante el desarrollo de este proceso, ha demostrado responsabilidad, eficiencia y puntualidad.

Se expide esta constancia para los fines académicos correspondientes.

Espinar, 12 de Julio del 2024.



f) EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Ingreso a la Institución Educativa Inmaculada Concepción Espinar



Presentación ante los estudiantes de la institución educativa