



UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO

**FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



TEMA

**Juegos clásicos y la convivencia escolar en niños de 03 años de una
Institución Educativa de Alto Amazonas, 2023**

Autora:

Bach. Martha Luz Dahua Torres.

Asesor:

María Aurelia Lazo Pérez

Línea de investigación:

Educación y Calidad Educativa.

PIMENTEL – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mi amado esposo, cuyo apoyo incondicional, paciencia y aliento constante han sido mi mayor fortaleza en este camino. Gracias por creer en mí y por acompañarme en cada paso de este proceso.

A mis hijos, mi mayor inspiración y motivo de esfuerzo diario. Su amor y alegría han sido la luz que me ha impulsado a seguir adelante, recordándome siempre la importancia de la dedicación y la perseverancia.

A ustedes, mi familia, les dedico este trabajo con gratitud infinita, porque sin su amor, comprensión y sacrificio, este logro no habría sido posible.

AGRADECIMIENTO

A Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, por guiarme en cada paso de este camino, brindándome la paciencia, el entendimiento y la determinación para alcanzar esta meta. Su amor infinito ha sido mi mayor refugio y motivación en los momentos de desafío.

A mis padres, por su amor incondicional, sacrificio y apoyo constante. Gracias por inculcarme el valor del esfuerzo, la perseverancia y la educación como base del crecimiento personal y profesional. Su ejemplo y aliento han sido fundamentales para la culminación de este trabajo.

A mi alma mater, la Universidad Particular de Chiclayo, por brindarme la formación académica y las herramientas necesarias para mi desarrollo profesional. A mis docentes, por su dedicación y enseñanza, que han enriquecido mi conocimiento y han despertado en mí el interés por la investigación.

A todos ellos, mi más profundo agradecimiento, pues sin su apoyo y guía, este logro no habría sido posible.

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTO	III
TABLA DE CONTENIDO	IV
INDICE DE TABLAS.....	V
INDICE DE FIGURAS	VI
RESUMEN.....	VII
ABSTRACT	VIII
I.- INTRODUCCION	1
II.- MARCO TEORICO	5
III.- MARCO METODOLOGICO	16
3.1.-TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	16
3.2.- DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	17
3.3.- VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN	17
3.4.- POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO	21
3.5.- TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	21
3.6.- PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS E INFORMACIONES	22
3.7.-TECNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS	23
IV.- ANALISIS Y DISCUSION DE LOS RESULTADOS	24
V.- CONCLUSIONES	35
VI.- RECOMENDACIONES	36
VII.- REFERENCIAS	37
ANEXOS.....	40

INDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Población de niños de la I.E.	21
Tabla 2. Estadísticas de fiabilidad	22
Tabla 3. Resultados de la variable juegos clásicos	24
Tabla 4. Resultados de la variable convivencia escolar	25
Tabla 5. Pruebas de normalidad	26
Tabla 6. Correlación entre juegos clásicos y convivencia escolar	27
Tabla 7. Correlación entre juegos clásicos en su dimensión presentación del juego y convivencia escolar	28
Tabla 8. Correlación entre juegos clásicos en su dimensión organización del juego y convivencia escolar	29
Tabla 9. Correlación entre juegos clásicos en su dimensión ejecución del juego y convivencia escolar	30

INDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Nivel de los juegos clásicos	24
Figura 2. Nivel de la convivencia escolar	25

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos clásicos y la convivencia escolar en niños de 3 años de una Institución Educativa de Alto Amazonas, durante el año 2024. A lo largo de la investigación, se evidenció que la práctica de juegos tradicionales contribuye significativamente a la mejora de la convivencia escolar. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, con un nivel descriptivo y un diseño correlacional. La población de estudio estuvo conformada por niños de 3 años de la institución educativa, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia.

Los resultados obtenidos evidenciaron una correlación significativa entre ambas variables, lo que permite concluir que la participación en juegos clásicos favorece el desarrollo de habilidades sociales fundamentales, tales como la cooperación, el respeto por las normas y la comunicación efectiva, aspectos esenciales para una convivencia armoniosa en el entorno escolar. Para el análisis de la relación entre las variables, se aplicó el coeficiente de correlación de Pearson, obteniéndose un valor de 0,728. De acuerdo con los rangos de valoración de este coeficiente, se confirmó la existencia de una correlación significativa. En consecuencia, se concluye que la implementación de juegos tradicionales en la educación inicial influye positivamente en el fortalecimiento de la convivencia escolar en niños de 3 años de la Institución Educativa de Alto Amazonas, 2024.

Palabras clave: Juegos clásicos, convivencia escolar, niños

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the relationship between classic games and school coexistence in 3-year-old children of an Educational Institution in Alto Amazonas, during the year 2024. Throughout the research, it was evident that the practice of traditional games contributes significantly to the improvement of school coexistence. The methodology used was a quantitative approach, with a descriptive level and a correlational design. The study population was made up of 3-year-old children from the educational institution, selected through non-probabilistic convenience sampling.

The results obtained showed a significant correlation between both variables, which allows us to conclude that participation in classic games favors the development of fundamental social skills, such as cooperation, respect for rules and effective communication, essential aspects for a harmonious coexistence in the school environment. To analyze the relationship between the variables, the Pearson correlation coefficient was applied, obtaining a value of 0.728. According to the rating ranges of this coefficient, the existence of a significant correlation was confirmed. Consequently, it is concluded that the implementation of traditional games in early education positively influences the strengthening of school coexistence in 3-year-old children of the Alto Amazonas Educational Institution, 2024.

Keywords: Classic games, school coexistence, children

I.- INTRODUCCION

Es importante la relevancia de los juegos tradicionales en la interacción escolar de niños de tres años para su desarrollo integral. Estos juegos, que han trascendido generaciones, no solo brindan diversión, sino que también son instrumentos fundamentales para el aprendizaje y la socialización. Los juegos clásicos promueven la interacción entre los niños, facilitándoles el aprendizaje de la cooperación, el compartir y la negociación de normas. Mediante juegos como el escondite o las rondas, los niños fomentan competencias sociales esenciales, como la empatía y la capacidad de resistencia. Estas vivencias compartidas les enseñan a gestionar emociones tales como la frustración y la alegría, potenciando su habilidad para interactuar con sus compañeros. Los juegos tradicionales son un recurso inestimable en la coexistencia escolar de niños de tres años. Fomentan el crecimiento social, emocional y corporal, mientras consolidan su identidad cultural. Incorporar estos juegos en el contexto educativo no solo favorece a los niños de manera individual, sino que también potencia la comunidad educativa en general. (Cuarez & Ccahuana, 2020).

La UNICEF ha enfatizado reiteradamente el valor del juego en el crecimiento integral del niño, teniendo en cuenta que, mediante el juego, los niños no solo se divierten, sino que también adquieren competencias sociales, emocionales y cognitivas fundamentales. El juego fomenta la creatividad, la solución de problemas, la habilidad para colaborar en equipo y el control de las emociones. Además, brinda a los niños la oportunidad de descubrir su entorno, entender el mundo que les envuelve y fortalecer su autoconfianza. La UNICEF subraya también que el juego no es meramente un acto de ocio, sino un derecho esencial de los niños, tal como se establece en la Convención sobre los Derechos del Niño. Este derecho debe ser resguardado, dado que el juego influye positivamente en su bienestar y crecimiento integral. (Unicef, 2019).

La Organización Mundial de la Salud (OMS) y otras entidades internacionales han resaltado el juego como un derecho esencial de los niños, subrayando su relevancia en todas las facetas de la vida de los niños, incluyendo el entorno educativo. Este reconocimiento se fundamenta en la Convención sobre los Derechos del Niño, establecida por la Asamblea General de la ONU en 1989, que en su Artículo 31 dicta que los Estados Partes deben asegurar el

derecho del niño al reposo, al ocio y al juego ya. tener la libertad de involucrarse de manera libre en eventos culturales y artísticos. Mediante el juego, los niños potencian sus capacidades intelectuales, emocionales, sociales y físicas. Esta actividad les brinda la oportunidad de descubrir su ambiente, manifestar su creatividad y establecer vínculos sociales, lo cual favorece su bienestar integral. La Organización Mundial de la Salud ha enfatizado que el juego es esencial para la salud mental y física de los niños, fomentando un crecimiento balanceado y contribuyendo a evitar problemas como la ansiedad y depresión.(Brooker & Woodhead, 2019).

Promover la utilización de juegos tradicionales en la niñez es importante no solo para mantener las tradiciones culturales, sino también para garantizar un crecimiento saludable en todas las facetas del infante. Estos juegos potencian la coexistencia en la escuela, dado que promueven interacciones relevantes entre compañeros y favorecen el crecimiento emocional y social. Es crucial que tanto las familias como los educadores entiendan la relevancia del juego tradicional y colaboren en conjunto para reincorporarlo de nuevo en el día a día de los niños.(Álava, 2021) .

La relación entre los juegos tradicionales y la convivencia en la escuela en niños de 3 años está fuertemente relacionada con varios de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), en particular con el ODS 4, que persigue asegurar una educación inclusiva, justa y de alta calidad. Los juegos clásicos promueven la interacción social y el trabajo en equipo entre los niños, aspectos cruciales para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales desde una edad temprana. Esta interacción no solo fomenta un entorno educativo más armónico, sino que también contribuye a evitar disputas y establecer vínculos positivos entre los compañeros.(Nanjari Miranda et al., 2021)

La interacción escolar en niños de 3 años puede ser potenciada mediante juegos tradicionales, que son esenciales para el crecimiento social y emocional de los niños. De acuerdo con el Ministerio de Educación (Minedu), estos juegos no solo promueven la interacción entre los niños, sino que además contribuyen a desarrollar competencias fundamentales como la colaboración, la empatía y la solución de conflictos. Los juegos tradicionales, como el "escondite", "la rayuela" o "el juego de las sillas", fomentan un entorno de diversión en el que los niños pueden aprender a respetar y compartir turnos. En esta etapa, el juego se

convierte en un recurso esencial para el aprendizaje, pues facilita a los niños la exploración de su entorno y la interacción con sus compañeros en un entorno seguro y ameno. La interacción en estos juegos les permite forjar lazos emocionales y comprender las reglas sociales.(Minedu, 2023).

El problema general de la investigación será de la siguiente manera: ¿Cuál es la relación entre juegos clásicos y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas-2024? Y los problemas específicos son: ¿Cuál es la relación entre juegos clásicos en su dimensión presentación del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas? ¿Cuál es la relación entre juegos clásicos en su dimensión organización del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas? ¿Cuál es la relación entre juegos clásicos en su dimensión ejecución del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas?

La justificación teórica de este estudio reside en la necesidad de explorar en profundidad la relación entre los juegos tradicionales y su impacto en el desarrollo de la convivencia escolar y la motivación en los niños de 03 años. Varios estudios han resaltado la relevancia del juego en el progreso cognitivo y emocional, sin embargo, hay un vacío en la bibliografía acerca de cómo estos juegos convencionales afectan particularmente la motivación inherente de los niños en sus fases iniciales. Además, el objetivo es proporcionar nuevas pruebas al área de la psicopedagogía y la educación temprana, especialmente en lo que respecta a las tácticas de enseñanza recreativa que fomenten el desempeño escolar y la interacción social positiva.

Desde La justificación practica este estudio puede tener el potencial de tener un efecto directo en la metodología de enseñanza de los profesores en la educación temprana. Al analizar la manera en que los juegos tradicionales impactan en la motivación y el desempeño escolar de los niños, es posible reconocer métodos pedagógicos que promueven una convivencia escolar más sana, optimizando no solo el entorno en el salón de clases, sino también los rendimientos académicos y el bienestar emocional de los alumnos. Las conclusiones podrían utilizarse como fundamento para incorporar programas de entretenimiento en el plan de estudios, favoreciendo tanto a los docentes como

a los administradores educativos que deseen fomentar un entorno de aprendizaje más estimulante y unificado.

En términos metodológicos, la selección de un enfoque cuantitativo con un nivel relacional facilitará la determinación objetiva y exacta de la relación entre la motivación producida por los juegos tradicionales y el desempeño escolar de los niños de 03 años. Esto facilitará la utilización de herramientas de validación y estadística que asegurarán la fiabilidad de los datos. Además, al ser una investigación relacional, el objetivo es aportar al cuerpo de conocimiento existente al demostrar, a través de información empírica, el impacto que estas actividades recreativas tienen en el desempeño escolar. Esto no solo aportará al campo teórico, sino también a la optimización de las prácticas pedagógicas.

El objetivo general de la investigación será: Determinar la relación entre juegos clásicos y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas-2024. Y los objetivos específicos son: Identificar la relación entre juegos clásicos en su dimensión presentación del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas, Identificar la relación entre juegos clásicos en su dimensión organización del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas, Identificar la relación entre juegos clásicos en su dimensión ejecución del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas

La hipótesis general será: Existe relación significativa entre juegos clásicos y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas-2024. Y las hipótesis específicas son : Existe relación significativa entre juegos clásicos en su dimensión presentación del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas, existe relación significativa entre juegos clásicos en su dimensión organización del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas, existe relación significativa entre juegos clásicos en su dimensión ejecución del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas.

II.- MARCO TEORICO

Antecedente

A nivel internacional

Desde Colombia tenemos a Lucia et al.(2024) Su objetivo era mejorar la convivencia en la escuela a través del fortalecimiento de las habilidades sociales a través de la puesta en marcha de una estrategia fundamentada en juegos convencionales y un blog interactivo. La modalidad de estudio fue Cuasi experimental, longitudinal y descriptiva. Su plan de estudio: Aproximadamente experimental. Se empleó un conjunto de alumnos ya establecido sin asignación aleatoria, para analizar su comportamiento previo y posterior a la intervención. Su población y muestra: 35 alumnos de cuarto grado (8 a 10 años), 35 progenitores y cinco profesores del Centro Educativo José Joaquín Flores Hernández, ubicado en Ibagué, Colombia. Los hallazgos indicaron un avance notable en la convivencia escolar y el comportamiento social de los alumnos tras la puesta en marcha de la estrategia de juegos convencionales a través de blog de juegos interactivos. Se concluye que los juegos convencionales, respaldados por una plataforma interactiva, fomentaron un entorno de coexistencia saludable en la escuela, lo que sugiere que estas acciones pueden ser eficaces para potenciar las relaciones interpersonales en el ámbito educativo.

Ordoñez (2020) El propósito principal de la investigación fue desarrollar estrategias metodológicas que empleen la actividad lúdica, particularmente mediante rondas y juegos tradicionales, con el fin de potenciar la coexistencia escolar entre los alumnos. Este estudio se sitúa en el contexto de una investigación aplicada, con un enfoque descriptivo que facilitó la identificación y análisis de los patrones de convivencia en el salón de clases. El grupo de estudio se conformó por 27 alumnos y 6 profesores, quienes tuvieron una participación activa en el desarrollo del proyecto. Se seleccionó la muestra a partir de grupos de enfoque, lo que simplificó la recopilación de datos mediante entrevistas y encuestas. Los hallazgos revelaron que la puesta en marcha de actividades recreativas tuvo un impacto notable en la mejora de las relaciones interpersonales y en la disminución de los conflictos en el salón de clases. Mediante la observación y la participación activa, se observaron transformaciones positivas en la conducta de los alumnos, mostrando un

incremento en la cohesión social y un entorno educativo más armónico. Para concluir, el proyecto evidenció que la utilización de juegos tradicionales y rondas no solo divierte a los alumnos, sino que también fomenta valores esenciales como la tolerancia, el respeto y la aceptación. Además, se resaltó la relevancia de incorporar estas actividades recreativas en el plan de estudios escolar como una táctica eficaz para tratar conflictos de convivencia, lo que puede ser replicado en otras instituciones educativas para promover un entorno más inclusivo y cooperativo.

A nivel nacional se tiene:

Torres (2022) su objetivo fue establecer la conexión entre los juegos clásicos y la convivencia escolar en los alumnos de la Institución Educativa Privada "Jean Piaget" – Pangoa - Satipo, en 2022. El enfoque fue cuantitativo, con diseño de estudio: No experimental, de naturaleza transversal y una población de alumnos de la Institución Educativa Privada "Jean Piaget", compuesta por 67 alumnos de 3 a 5 años. Los resultados se detectó una valoración relevante entre los juegos tradicionales y la convivencia en la escuela, manifestada en un coeficiente de evaluación $r=0.901$, lo que señala una relación perfectamente positiva. Los juegos tradicionales promovieron una adecuada convivencia en el salón de clases, en la que los niños demostraron una interacción más efectiva con sus pares y profesores, logrando una calificación del 81.18%. Se concluye que hay una conexión positiva relevante entre los juegos tradicionales y la interacción en el entorno escolar. El estudio indica que el uso de juegos tradicionales puede potenciar las relaciones y el ambiente social entre los alumnos, fomentando valores como el respeto, la solidaridad y la colaboración en equipo.

Pereda (2020) El propósito principal es establecer si la implementación de un programa de Juegos Tradicionales potencia la coexistencia escolar en alumnos de educación temprana en El Porvenir. Este análisis se categoriza como de tipo cuantitativo y adopta una estructura cuasiexperimental. El grupo de estudio consistió en 50 alumnos de 4 años, de los cuales 25 pertenecían al grupo experimental y 25 al grupo control. Se empleó un Test de administración de la convivencia para la recopilación de datos, realizado antes y después de la intervención educativa, que abarcó alrededor de dos meses. Los hallazgos mostraron un grado de significancia estadística de $p = 0,000$, que es inferior al

límite fijado de $p = 0,05$ ($p < \alpha$). Esto resultó en rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, corroborando de esta manera que el programa de Juegos Tradicionales efectivamente potencia la convivencia en la escuela en los alumnos examinados. En conclusión, la investigación evidencia que la aplicación de tácticas recreativas mediante juegos convencionales no solo ayuda a potenciar las relaciones interpersonales entre los alumnos, sino que también promueve un entorno educativo más armónico y cooperativo. Esta investigación subraya la relevancia de incorporar actividades lúdicas en el plan de estudios educativo para tratar problemas de coexistencia en las aulas.

Nanjarí- Miranda et al.(2021) Su objetivo principal es examinar la bibliografía existente acerca de la conexión entre el juego y la coexistencia en la escuela en niños y niñas, estudiando cómo estas interacciones impactan en el crecimiento social y emocional de los niños. Este análisis se categoriza como una investigación de referencia, ya que reúne y condensa datos de varios artículos académicos. Se empleó un enfoque de investigación descriptivo, enfocado en el análisis sistemático de la literatura. La población contemplada comprende investigaciones publicadas entre 2015 y 2020 que investigan los conceptos de "juego", "convivencia en la escuela" y "niñez". La muestra consta de 32 artículos escogidos mediante búsquedas en Google Scholar, utilizando criterios de inclusión que descartaron reseñas narrativas y artículos que no se enfocaron en el entorno educativo. Los hallazgos señalan que el juego ejerce un efecto positivo considerable en la coexistencia en la escuela. Mediante el juego, los niños adquieren habilidades para colaborar en grupo, lo que ayuda a reducir escenarios de violencia y promueve un clima de confianza en la comunidad educativa. Además, el juego emerge como un instrumento crucial para promover el aprendizaje emocional y social, fomentando competencias que resultan imprescindibles para su crecimiento integral. Se concluye que, la investigación confirma que el juego no solo es esencial para el crecimiento personal de los niños, sino que también es vital para potenciar las interacciones sociales en el ambiente educativo. Fomentar lugares de juego puede ser una táctica eficaz para consolidar la coexistencia pacífica y disminuir las disputas entre compañeros, destacando de esta manera la relevancia del juego como un elemento crucial en la educación de los niños.

Jenifer Ramirez (2021) El propósito principal de esta investigación fue establecer el vínculo entre el juego simbólico y la coexistencia en el salón de clases entre los niños de cuatro años en el centro educativo citado. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño transversal no experimental. Se llevó a cabo un estudio de correlación de nivel descriptivo, permitiendo examinar las relaciones entre las variables sin modificar sus características. El grupo de estudio consistió en 45 niños de 4 años que asistían a la Institución Educativa Particular "Virgen del Rosario de Yauca". La muestra se recolectó completamente debido a la pequeña dimensión de la población. Se obtuvieron datos a través de métodos de observación, empleando dos fichas como herramientas. El estudio estadístico se llevó a cabo utilizando el programa SPSS. Los hallazgos indicaron que el 48% de los niños mostraron un nivel medio en la variable del juego simbólico, en tanto que el 54% logró un nivel medio en la convivencia en el salón de clases. Adicionalmente, se detectó un coeficiente Rho de Spearman de 0.394 con una significancia de 0.005, lo que señala una correlación directa entre las dos variables. El estudio concluyó que hay una conexión relevante entre el juego simbólico y la coexistencia en el salón de clases. Estos descubrimientos indican que promover el juego simbólico podría ser una táctica eficaz para potenciar las capacidades sociales y la coexistencia entre los niños en el ambiente educativo. Este análisis ofrece pruebas para futuros avances educativos que intenten incorporar el juego simbólico como instrumento educativo esencial en la educación integral de los niños.

Cubas (2023) El objetivo principal de esta investigación fue sugerir un plan de juegos tradicionales que potencie la coexistencia en el ámbito escolar en niños de cinco años. La investigación es de naturaleza cuantitativa y se empleó un diseño descriptivo. El grupo estuvo compuesto por 26 niños de cinco años pertenecientes a la institución educativa citada. Para la recopilación de datos, se utilizó un formulario de observación como herramienta, lo que facilitó la obtención de datos específicos sobre la convivencia en la escuela en los niños. Los hallazgos indicaron que el 34,6% de los niños tenían una convivencia escolar de nivel medio, otro 34,6% de nivel bajo y únicamente el 23,1% contaban con una convivencia escolar positiva. Con base en este estudio, se determinó que la aplicación del programa de juegos clásicos podría ser una táctica eficaz para potenciar las relaciones interpersonales y promover valores como la tolerancia y

la solidaridad entre los niños. En conclusión, este estudio subraya la relevancia de los juegos tradicionales como medio educativo para tratar problemas de convivencia en la escuela, insinuando que su incorporación en el plan de estudios puede aportar de manera significativa al crecimiento social y emocional de los alumnos.

Núñez (2022) El objetivo principal de este estudio fue evidenciar la conexión entre los juegos tradicionales y la coexistencia en la escuela entre los estudiantes. El estudio es de naturaleza cuantitativa, adoptando un diseño no experimental y un nivel de correlación. El grupo de estudio se compuso de 120 estudiantes, de los cuales se escogió una muestra de 85 estudiantes. Los hallazgos logrados a través de encuestas, procesados con el programa SPSS v.25, señalaron una correlación relevante entre los juegos convencionales y el mejoramiento de la convivencia en la escuela. Se deduce que los juegos clásicos, como los de desplazamiento y lanzamiento, tienen un impacto positivo en la coexistencia, fomentando valores como la solidaridad y la tolerancia entre los alumnos.

Fustamante (2020) El propósito principal de la investigación fue establecer el grado de convivencia escolar en niños de 5 años pertenecientes a esa institución. La investigación se llevó a cabo de manera descriptiva sencilla, con un diseño no experimental y de naturaleza transversal. La población estuvo compuesta por 25 niños de 5 años pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N°339 de Chalamarca, y la misma cantidad formó la muestra. Respecto a los hallazgos, se descubrió que el 56% de los niños tenían un nivel de convivencia escolar bajo, el 40% estaba en un nivel medio, y únicamente el 4% exhibía un nivel elevado. El estudio concluyó que la mayoría de los niños de 5 años muestran un nivel de convivencia escolar deficiente, lo que indica la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas que promuevan una convivencia óptima en el salón de clases.

Ccahuana (2021) El propósito principal de este estudio fue detallar la aplicación del juego tradicional como herramienta pedagógica en una institución educativa bilingüe intercultural en el distrito de Rocchacc. El estudio se realizó empleando una metodología cualitativa y etnográfica, lo que facilitó un análisis detallado e interpretativo del fenómeno en estudio. El grupo de estudio estuvo formado por profesores expertos en juegos tradicionales, escogidos para brindar

datos significativos acerca del asunto. El grupo de estudio se conformó por profesores que aceptaron participar después de haber sido informados sobre las metas de la investigación. Los hallazgos señalaron que los juegos tradicionales se reconocen como portadores de valores, características sociales, culturales y saberes de la antigüedad. Además, se descubrió que estos juegos promueven la conversación, la manifestación libre de sentimientos y la interacción entre compañeros. Para resumir, el estudio concluyó que el juego convencional es provechoso no solo para el aprendizaje de los niños en el aula y fuera de ella, sino también para los maestros en su trabajo educativo. Se subraya la importancia de continuar apreciando estos juegos como instrumentos pedagógicos esenciales para el crecimiento integral de los alumnos y la conservación de la identidad cultural.

Bases teóricas

Variable 1.- Juego Clásicos

Los juegos tradicionales para niños son actividades recreativas que se han pasado de una generación a otra, a menudo sin requerir de recursos complicados. Estos juegos promueven la socialización, el crecimiento físico y la creatividad en los niños. No necesitan de tecnología sofisticada ni de recursos complejos, sino que generalmente se fundamentan en la utilización del cuerpo, la imaginación o aspectos del día a día. Los juegos tradicionales han aportado, de forma positiva relevante, a los procesos de educación y evolución. Desde los diversos contextos en los que el ser humano se desarrolla, se pueden reconocer las costumbres, tradiciones y modos de vida de las generaciones anteriores, dado que forman parte del legado cultural de la humanidad y, simultáneamente, se presentan como un componente de la cultura popular, que se hereda de generación en generación. (Ardila Barragán, 2022).

Juegos clásicos en la infancia

Yo-Yo

La meta es que el yo-yo se eleve y disminuya de forma regulada por la cuerda: se debe sostener el eje superior con la palma hacia arriba y desplazarlo hacia abajo con un movimiento rápido de la muñeca; al alcanzar el nivel más bajo, tirar de manera suave del hilo hacia arriba mientras realiza un movimiento suave de la muñeca para que vuelva a la mano. Los jugadores más

experimentados también tienen la habilidad de realizar ejercicios y movimientos simultáneamente con manos y cuerda.

La rana

Además de habilidad y puntería, este juego requiere de una mesa o tablero con perforaciones que proporcionan distintas calificaciones, siendo el máspreciado el que posee la figura de una rana. El juego se basa en que cada participante lanza discos que tiene que introducir para obtener la puntuación más alta.

El balón prisionero

La zona de juego está delimitada por un rectángulo grande donde se colocan los miembros de los dos equipos participantes. Entonces, se sueltan varias pelotas a lo largo de la zona, que los jugadores deben utilizar para lanzar y golpear a los jugadores rivales: si te golpean, quedas eliminado y ya no puedes jugar. Sin embargo, si al lanzar la pelota el rival la captura en el aire, el jugador que la ha lanzado queda eliminado. Grandes dosis de adrenalina y actividad física condensadas en un juego muy dinámico y divertido.

Rayuela

Uno de los juegos tradicionales para niños más completos en términos de coordinación, gracias a su combinación de ejercicio físico, exactitud y balance. Se trata de dibujar en el terreno una forma de tablero alargado compuesto por cuadrados, y cada uno de esos cuadrados lleva consigo su número correspondiente. Así, el jugador tiene que arrojar algún objeto (la piedra es el más usual) de tal forma que impacte en uno de los cuadrados. Luego, el jugador debe atravesar a pie todo el tablero sin tocar el cuadro donde ha caído la piedra. La piedra debe ser recogida, manteniendo la pata coja, durante el recorrido de vuelta al lugar de origen.

Escondite

Es probable que sea uno de los juegos tradicionales infantiles más reconocidos y fáciles de llevar a cabo, dado que su esencia radica en ocultarse y evitar ser descubierto. Un jugador, conocido como la liga, se sitúa frente a una pared contando hasta 10: ese es el periodo que el resto de los participantes tienen para refugiarse. Por lo tanto, una vez finalizada la cuenta, este jugador debe buscar al resto sin olvidar el punto de encuentro, que es el área donde ha efectuado la cuenta. El vencedor de la liga si logra atrapar a todos, mientras que

el resto se recompensa cuando uno de ellos consigue aproximarse al lugar de encuentro y pronunciar la tradicional frase 'por mí y por todos mis compañeros'.

La silla

Para jugar, solo es necesario tener un grupo de personas y una silla menos que el número de participantes. No hay límites de jugadores, la única regla es que siempre falte una silla: es decir, que no todos puedan sentarse. Entonces, se pone en marcha alguna canción y cuando la persona que dirige el juego para la canción, todos los jugadores deben intentar sentarse. Aquel que no logre sentarse, queda eliminado. Al iniciar de nuevo el juego, se quita otra silla y así continuamente hasta que alguien se sienta en la última silla, y se proclama ganador.

Gallinita ciega

Un juego completamente especificado para un terreno lo más suave posible y sin barreras. En este escenario, el aspirante a la liga debe mantener los ojos cerrados, y después del tradicional canto 'Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido? / Una aguja y un dedal / da tres vueltas y lo encontrarás', debe seguir avanzando con los ojos cerrados tratando de localizar a los jugadores y determinar quién es cada uno solo al tocar sus manos y cabeza.

Arija (2021) sostiene que **la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget** enfatiza la relevancia del juego como un instrumento esencial para que los niños entiendan y asimilen el entorno que los envuelve. De acuerdo con Piaget, el juego es una actividad que facilita a los niños la interacción activa con su entorno, promoviendo la obtención de nuevos saberes y capacidades cognitivas. Además, conforme el niño progresa en su crecimiento, el tipo de juego que juega también experimenta una evolución. Piaget categoriza el juego en tres categorías, que corresponden a las fases del crecimiento cognitivo.

Juego funcional o sensoriomotor (0-2 años): Predomina en la fase sensoriomotora (desde 0 hasta 2 años). En esta etapa, los niños descubren el mundo mediante sus percepciones sensoriales y movimientos físicos. El juego

se centra principalmente en la repetición y está vinculado con el manejo de objetos. Por ejemplo, un infante puede deleitarse agitando una sonaja o arrojando un juguete para observar cómo se desprende. Este tipo de entretenimiento facilita que los niños entiendan la causalidad y potencien la coordinación entre ojos y manos.

Juego simbólico (2-7 años) : Durante la fase preoperacional (2 a 7 años), el infante comienza a desarrollar la habilidad para emplear símbolos y representar objetos o circunstancias que no se encuentran en el entorno. Este tipo de juego, denominado juego simbólico o de ficción, comprende actividades como identificar que una caja representa un vehículo o que un palo representa una espada. Los niños replican escenarios de la vida diaria y adoptan roles ficticios, lo que favorece el crecimiento del lenguaje y la habilidad para razonar de forma abstracta.

Juego de normas (a partir de los 7 años) : Desde los 7 años, los niños se adentran en la fase de operaciones concretas, en la que empiezan a involucrarse en juegos que se rigen por reglas preestablecidas. En este lugar, el infante tiene que comprender y acatar las normas, lo que conlleva el desarrollo de competencias sociales y cognitivas más sofisticadas, como la lógica y la colaboración. Estos juegos pueden abarcar deportes, juegos de mesa o juegos grupales con normas definidas. Conforme los niños se aproximan a la etapa adolescente, el juego de normas se torna más complicado.

Dimensiones

Presentación del juego

Se explica al estudiante el nombre del juego, explicándole a qué se refiere y cuáles son las normas. En sí mismo, el juego es una actividad que genera disfrute, gratificación y motivación. Facilita al niño/a el aprendizaje de manejar la ansiedad que experimenta en ciertas circunstancias de la vida diaria, como, por ejemplo, el malestar de los padres o maestros, la pérdida de un juguete o la imposibilidad de salir a jugar al aire libre debido a la lluvia. Mediante el juego se expresan las emociones y se fomenta la autovaloración y la auto seguridad en el niño/a. (Aguiar et al., 2019)

Organización del juego

Se coordina el juego con todos los compañeros del salón de clases, asignándoles sus respectivas posiciones. El juego fomenta el autoconocimiento

y la comprensión del ambiente y de los individuos que lo disfrutan. En el ámbito social, el juego es fundamental ya que es un componente de socialización que contribuye a moldear la manera en que interactuamos con los demás. Facilita el conocimiento y cumplimiento de las reglas, incentiva la comunicación, impulsa la colaboración y potencia los procesos de integración social.(Borges et al., 2020)

Ejecución del juego

Se inicia el juego previamente detallado. El juego promueve la obtención del esquema corporal y también facilita el aprendizaje de las relaciones entre causa y efecto. Se da cuenta de que sus acciones alteran su entorno, generando reacciones en los demás y reconociéndose a sí mismo/a como el causante de transformaciones.(Mendoza, 2022)

Variable 2: Convivencia escolar

La coexistencia en la escuela hace referencia al conjunto de interacciones, relaciones y actividades que se llevan a cabo en un centro educativo, incluyendo a alumnos, profesores, padres y otros integrantes de la comunidad educativa. Este principio incluye tanto elementos positivos, como la camaradería y el respaldo recíproco, como los retos y disputas que pueden presentarse en el ambiente educativo.(Fierro Evans & Carbajal Padilla, 2019).

La convivencia escolar alude al conjunto de vínculos interpersonales que se forman entre los distintos integrantes de la comunidad educativa, tales como alumnos, docentes, personal administrativo y familias, en el contexto escolar. Una coexistencia escolar positiva fomenta el respeto recíproco, la colaboración y la resolución pacífica de disputas, lo que ayuda a generar un ambiente propicio para el aprendizaje y el crecimiento personal de todos los miembros del colegio. (García & Ferreira, 2019)

La teoría de la convivencia en la escuela resulta fundamental para edificar comunidades educativas sanas. Promueve un entorno en el que se aprecian las relaciones interpersonales y se solucionan desacuerdos de forma constructiva. Al incorporar métodos como la educación socioemocional y los modelos de relaciones, las instituciones educativas pueden potenciar de manera notable su ambiente escolar y aportar al crecimiento integral de sus alumnos.(Cuadra M. et al., 2021)

La perspectiva de **Vygotsky** acerca de la **convivencia** resalta la relevancia de las interacciones sociales en el proceso de aprendizaje. La

educación debe enfocarse en la generación de ambientes donde los alumnos puedan interactuar, dialogar y aprender mutuamente, lo que no solo favorece su crecimiento cognitivo, sino también su desarrollo como ciudadanos aptos para coexistir en una sociedad variada y compleja. Por lo tanto, la convivencia se transforma en un acto educativo esencial que demanda atención y esfuerzo consciente de todos los participantes en el proceso de enseñanza.(Cánovas, 2019)

La convivencia escolar es un principio esencial en el campo de la educación, pues hace referencia a las interacciones y vínculos que se forman entre todos los integrantes de una comunidad educativa, que abarca a alumnos, profesores y familias. Esta coexistencia se forja mediante el respeto recíproco, la aceptación de las discrepancias y el fomento de un entorno en el que todos los participantes se sientan apreciados y atendidos. La calidad de estas relaciones influye directamente en el crecimiento integral de los alumnos, promoviendo no solo su educación académica, sino también su desarrollo como ciudadanos responsables.(García & Ferreira, 2019).Dimensiones

Dimensiones:

Solidaridad.

La solidaridad es un principio fundamental en el ambiente educativo, ya que no solo favorece el bienestar emocional de los alumnos, sino que también robustece el sentimiento de comunidad. Es crucial impulsar acciones que promuevan el trabajo colaborativo y el cuidado recíproco para evitar el hostigamiento escolar y optimizar el ambiente educativo. La solidaridad facilita a los alumnos el establecimiento de relaciones interpersonales más equilibradas, lo que resulta vital para su crecimiento social y emocional. La interacción escolar es esencial en la educación, pues no solo implica obtener saberes académicos, sino también fomentar competencias sociales y valores como la empatía y la solidaridad. Al fomentar estos elementos, se genera un ambiente educativo enriquecedor donde todos los alumnos pueden desarrollarse y adquirir conocimientos de manera positiva.(Buxarraís, 2020).

Disciplina

Por otro lado, la disciplina desempeña un rol esencial en la convivencia en la escuela. No solo se trata de establecer reglas o sanciones, sino de crear un contexto que fomente el autocontrol, la responsabilidad y el respeto recíproco.

Se debe comprender una disciplina eficaz como un proceso educativo que orienta a los alumnos hacia conductas positivas y les facilita entender las repercusiones de sus actos. Para conseguir una armonía y disciplina en la convivencia escolar, resulta imprescindible aplicar tácticas que engloben a toda la comunidad educativa: profesores, alumnos y padres. Esto podría abarcar seminarios de solución de conflictos, programas de mediación entre compañeros y actividades que potencien la empatía y el trabajo colaborativo. La interacción en la escuela y la disciplina están estrechamente vinculadas. Una disciplina correctamente comprendida y utilizada fomenta una coexistencia positiva, mientras que una buena convivencia fortalece la conducta disciplinaria. (Espinoza Ibarra et al., 2022).

Dialogo.

La convivencia escolar y el intercambio de ideas son dos componentes esenciales para la creación de un entorno educativo sano y productivo. En un entorno educativo, la convivencia hace referencia a la interacción y vínculo que se forma entre los distintos integrantes de la comunidad educativa: alumnos, profesores, personal administrativo y familias. Esta relación debe fundamentarse en el respeto, la aceptación y la empatía, fomentando un ambiente donde todos se sientan apreciados y confiados. Por otro lado, el diálogo es un instrumento crucial para promover esta convivencia. Mediante el diálogo, es posible resolver conflictos, manifestar sentimientos y requerimientos, y establecer convenios que favorezcan a todos. Un diálogo eficaz requiere escuchar de manera activa, estar atento a los puntos de vista ajenos y buscar soluciones de colaboración. No solo contribuye a solucionar problemas a corto plazo, sino que también robustece las relaciones personales y genera un sentimiento de comunidad (Pastene, 2021)

III.- MARCO METODOLOGICO

3.1.-Tipo de investigación

Por la naturaleza del estudio, la investigación se clasifica de tipo de básica. Según la investigación básica, también denominada investigación pura o fundamental, es una modalidad de investigación científica cuyo propósito principal es incrementar el entendimiento de fenómenos naturales o sociales sin buscar usos inmediatos. Este método está enfocado en entender y desarrollar

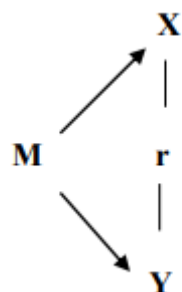
teorías que justifiquen fenómenos observados, lo que lo diferencia de la investigación aplicada, que intenta solucionar problemas concretos a través de la utilización de saberes científicos (Nieto, 2020).

El enfoque empleado en la investigación fue cuantitativo. Según La investigación cuantitativa es un enfoque estructurado que se orienta en la recopilación y estudio de datos numéricos con el objetivo de comprender fenómenos y establecer vínculos entre variables. Esta metodología se distingue por su rigurosidad científica y su meta de producir hallazgos que puedan ser extendidos a partir de muestras representativas.(Avellaneda, 2022).

3.2.- Diseño de investigación

El diseño de la investigación en estudio se clasifico como correlacional, no experimental y trasversal, este tipo de diseño es esencial en investigaciones que intentan comprender la interacción entre las variables en un entorno natural.

Los estudios correlacionales tienen como objetivo medir dos o más variables para determinar si existe una relación entre ellas en un mismo grupo de sujetos. Posteriormente, se procedió al análisis de correlación correspondiente entre las variables analizadas. De acuerdo con Hernández (2019, p. 157), los diseños correlacionales pueden emplearse para establecer relaciones entre variables sin precisar una dirección causal o, alternatively, para analizar relaciones de naturaleza causal. Cuando se enfoquen en relaciones no causales, se fundamentarán en planteamientos estrictamente correlacionales; por otro lado, si se busca evaluar vinculaciones causales, estos diseños son basados en planteamientos e hipótesis con una orientación causal.



M: Muestra

X: Juegos clásicos

r: relación

Y: Convivencia escolar

3.3.- Variables y operacionalización

Variable 1 juegos clásicos

Según Urdaneta (2002), los juegos tradicionales forman parte de un estilo de vida específico y emergen en contextos rurales en contraste con otros tipos de actividades lúdicas de distintos entornos. Su transmisión ha sido predominantemente oral, permitiendo que los conocimientos y prácticas de estos juegos se preserven de generación en generación. Estas actividades lúdicas no solo promueven el conocimiento de las raíces culturales entre los niños, sino que también contribuyen a la conservación y enriquecimiento de la identidad cultural regional, fortaleciendo el patrimonio cultural de un país.

Variable 2 Convivencia escolar

La convivencia escolar se entiende como la interrelación entre los diferentes miembros de la comunidad educativa de un establecimiento educacional que tiene incidencia significativa en el desarrollo ético, socioafectivo e intelectual de los niños y jóvenes (Sandoval, 2014)

Operacionalización de las variables

Operacionalización de la variable: Juegos clásicos

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Variable independiente Juegos clásicos	Presentación del juego	Interés Comprensión Estimulación	Desde el ítem N° 1 hasta el ítem N° 5	Likert Siempre (3) - A veces (2) - Nunca (1)
	Organización del juego	Desplazamiento Cooperación Rol.	Desde el ítem N° 6 hasta el ítem N° 10	
	Ejecución del juego	Respetar las reglas Comunicación Participación	Desde el ítem N° 11 hasta el ítem N° 15	Instrumento y técnica Ficha de observación

Fuente: elaboración propia. (2024)

Operacionalización de la variable: Convivencia escolar

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Variable independiente Convivencia escolar	Solidaridad	Colaboración Respeto Ayuda	Desde el ítem N° 1 hasta el ítem N° 5	Likert
	Disciplina	Cumplimiento de reglas Autocontrol Respeto turnos y tiempos	Desde el ítem N° 6 hasta el ítem N° 10	Siempre (3) - A veces (2) - Nunca (1)
	Diálogo	Expresión verbal Escucha activa Interacción social	Desde el ítem N° 11 hasta el ítem N° 15	Instrumento y técnica Ficha de observación

Fuente: elaboración propia. (2024)

3.4.- Población, muestra y muestreo

La población se refiere a "el conjunto total de elementos, personas, objetos o sucesos que comparten ciertas características o un criterio, y que pueden ser reconocidos en un campo de interés para ser estudiados, quedando de esta manera implicados en la hipótesis de investigación". (Domínguez y Domínguez, 2016).

En este análisis, la población estuvo conformada por los niños de 3 años de la I.E. del Alto Amazonas, compuesto por un total de 40 niños. De acuerdo con Hernández (2017), "si la población es inferior a cincuenta personas, la población se equipará a la muestra" (p. 69).

Por lo tanto, la muestra fue escogida a través del método de muestreo no probabilístico por conveniencia, incluyendo a todos los niños de 3 años de la I.E.

Tabla 1

Población de niños

Aula	Cantidad de niños	Porcentaje de la Población
1	21	53%
2	19	48%
Total	40	100%

3.5.- técnicas e instrumentos de recolección de datos

Teniendo en cuenta las particularidades de las variables investigadas y la población definida, este estudio empleo como técnica la observación. De acuerdo con Tamayo y Tamayo (2012), este método "simplifica la recopilación de datos mediante la observación directa, empleando un instrumento apropiado para registrar la información que el investigador percibe" (p. 112).

Para medir las variables de nuestro estudio se utilizaron como instrumentos dos fichas de observación, las cuales se aplicarán en ambas variables.

Estos instrumentos son:

Ficha de observación para evaluar el uso del juego clásico: consta de 15 ítems diseñados para evaluar el uso del juego clásico en niños de 3 años. Los ítems están formulados en una escala de tipo Likert con tres categorías de respuesta: "Siempre" (3), "A veces" (2) y "Nunca" (1). Este formato permite una medición sistemática y estandarizada de las conductas observadas, facilitando el análisis de los datos recopilados.

Ficha de observación para evaluar la convivencia en el aula: consta de 15 ítems, estructurados en una escala de tipo Likert con tres categorías de respuesta: "Siempre" (3), "A veces" (2) y "Nunca" (1). Su aplicación está dirigida a niños de 3 años, con el propósito de evaluar de manera sistemática y objetiva las dinámicas de interacción y comportamiento en el contexto del aula.

Se aplicó la prueba de fiabilidad para ambos instrumentos, aplicando la prueba de Alfa de Cronbach haciendo uso del software estadístico SPSS.

Tabla 2

Estadísticas de fiabilidad

Variable	Alfa de Cronbach	N de elementos
Juegos clásicos	0,823	15
Convivencia escolar	0,790	15

Índice	Escala de fiabilidad
0,53 a menos	Confiabilidad Nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad Baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy Confiable
0,72 a 0,99	Excelente Confiabilidad
1.0	Confiabilidad Perfecta

Fuente: Herrera, A. (1998)

Observando el Alfa de Cronbach obtenido para ambas variables se puede afirmar que ambos instrumentos tienen un excelente grado de confiabilidad.

3.6.- procedimientos de recolección de datos e informaciones

Para llevar a cabo la recolección de datos, se gestionó por medio de una solicitud formal mediante una carta dirigida al director de la institución educativa, con el propósito de obtener autorización para aplicar los instrumentos, de esa manera se garantizó el acceso al grupo de estudio y la obtención de la información necesaria para la investigación. Una vez obtenida la autorización, se procedió a realizar la aplicación de los instrumentos, diseñados conforme a los criterios establecidos en el marco del estudio. Los datos recopilados fueron registrados y organizados en una base de datos estructurada, lo que permitió manejar de forma eficiente la información para su posterior análisis, para ello, se emplearon los softwares Microsoft Excel y SPSS, con el fin de procesar los resultados de manera precisa. Los hallazgos fueron presentados en tablas y gráficos, alineados con los objetivos planteados y en función de las hipótesis formuladas en el estudio.

3.7.-Técnicas de procesamiento y análisis de datos

El análisis de los datos recopilados en el estudio se llevará a cabo mediante la aplicación de estadística descriptiva e inferencial. Para el procesamiento inicial, se empleó el software Microsoft Excel, a través del cual se generaron tablas y gráficos estadísticos que permitieron una representación clara y sistemática de los resultados descriptivos.

En lo referente a la prueba de hipótesis, y considerando la naturaleza correlacional de la investigación, se analizaron las relaciones entre las variables y sus respectivas dimensiones. Para este propósito, se utilizó el software estadístico SPSS, aplicando técnicas de estadística inferencial para la obtención de los supuestos de normalidad.

IV.- ANALISIS Y DISCUSION DE LOS RESULTADOS

Estudio Descriptivo

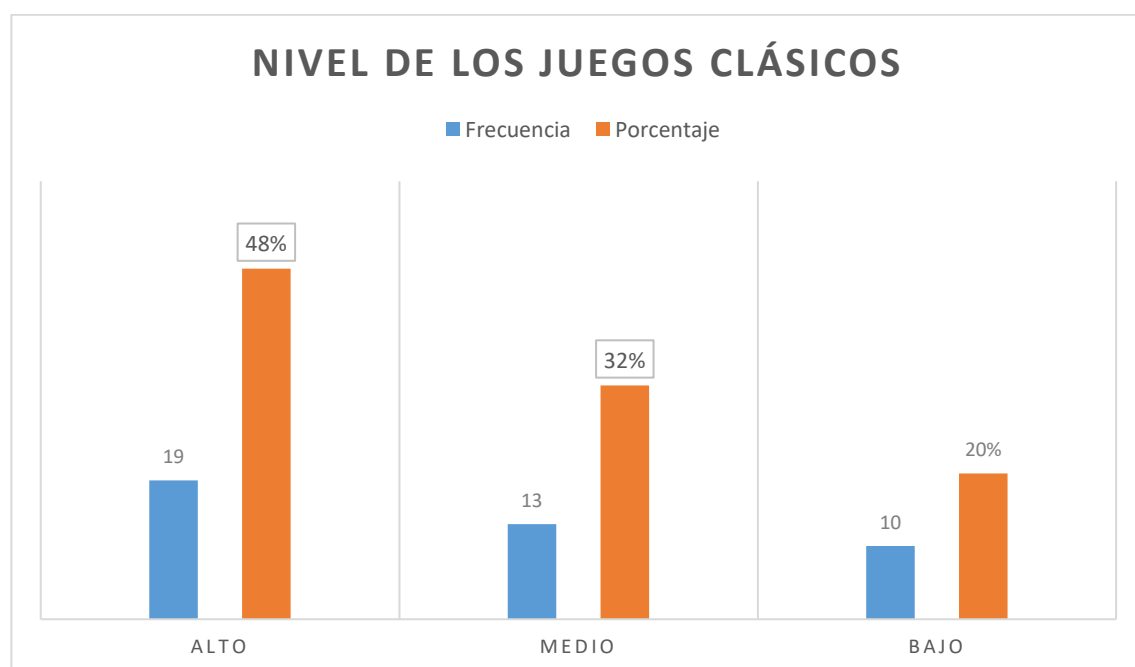
Juegos clásicos

Tabla 3

Resultados de la variable juegos clásicos

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	19	48%
Medio	13	32%
Bajo	8	20%
Total	40	100%

Figura 1



En los resultados de la tabla 4 y la figura 1, de un total de 40 estudiantes observados, 19 de ellos, lo que representa el 48%, se sitúan en el nivel alto, mientras que 13, equivalente al 32%, se encuentran en el nivel medio y 10

estudiantes siendo el 20% de ellos se posicionan en el nivel bajo en lo que respecta a la variable de juegos clásicos en niños de 03 años de una Institución Educativa de Alto Amazonas. En consecuencia, se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes respondió de manera favorable a los ítems de la variable juegos clásicos en cada una de sus dimensiones planteadas; en cuanto un 20% de los estudiantes no respondieron favorablemente. Por lo que se puede concluir que los estudiantes tienen un buen manejo de los juegos clásicos con sus compañeros de aula.

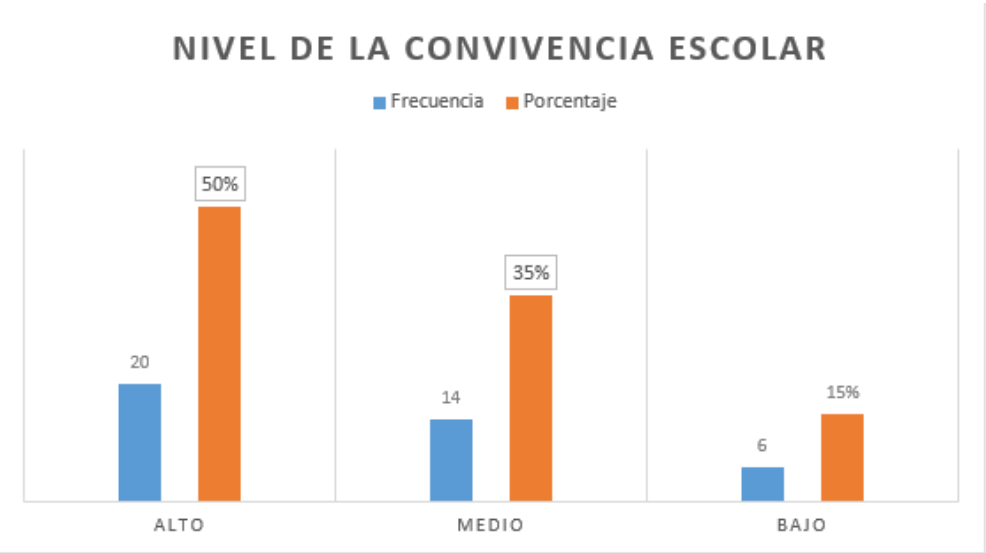
Convivencia escolar

Tabla 4

Resultados de la variable convivencia escolar

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	20	50%
Medio	14	35%
Bajo	6	15%
Total	40	100%

Figura 2



En los resultados de la tabla 5 y la figura 2, de un total de 40 estudiantes observados, 20 de ellos, lo que representa el 50%, se sitúan en el nivel alto, mientras que 14, equivalente al 35%, se encuentran en el nivel medio y 6 estudiantes siendo el 15% de ellos se posicionan en el nivel bajo en lo que respecta a la variable de convivencia escolar en niños de 03 años de una Institución Educativa de Alto Amazonas. En consecuencia, se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes si respondieron favorablemente a los ítems de la variable convivencia escolar en cada una de sus dimensiones; mientras que 15% de los estudiantes no respondieron como se esperaba. Con estos resultados se concluye que los estudiantes tienen un buen manejo de la convivencia escolar.

Estudio Inferencial

Contrastación de hipótesis

Prueba de normalidad

Shapiro-Wilk: población en estudio menor a los 50 participantes.

Kolmogorov-Smirnov: población en estudio mayor a los 50 participantes.

Teniendo en cuenta los siguientes criterios:

Sig. $\Rightarrow$ 0,05 entonces los datos provienen de una distribución normal

Sig. $<$ 0,05 entonces los datos no provienen de una distribución normal

Tabla 5

Pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos clásicos	0.777	40	0.000
Convivencia escolar	0.865	40	0.000

Considerando que la población consistía en menos de 50 participantes, se empleó la prueba de Shapiro-Wilk. Se observó que el valor de significancia (Sig.) para ambas variables es inferior al nivel de significancia $\alpha = 0,05$. Esto indica que

los datos no provienen de una distribución normal, lo que justifica el uso de la prueba de correlación no paramétrica Rho de Spearman.

Hipótesis general:

H₀: Existe relación significativa entre juegos clásicos y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas-2024.

H_a: No existe relación significativa entre juegos clásicos y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas-2024.

Tabla 6

Correlación entre juegos clásicos y convivencia escolar

<i>Correlaciones</i>			V1	V2
Rho de Spearman	Juegos clásicos	Coeficiente de correlación	1.000	,728**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	40	40
		Coeficiente de correlación	,728**	1.000
	Convivencia escolar	Sig. (bilateral)	0.000	
		N	40	40
		Coeficiente de correlación		
		Sig. (bilateral)		

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

El coeficiente Rho de Spearman, registrado con un valor de 0,728, revela una correlación positiva significativa, acorde al baremo establecido para la estimación de la correlación de Spearman. Además, el nivel de significancia, inferior a 0,05, lo cual indica la existencia de una relación entre las variables, lo cual sustenta la aceptación de la hipótesis alterna, H₁. Por consiguiente, se puede inferir que la aplicación de los juegos clásicos guarda una relación directa, positiva y estadísticamente significativa con la convivencia escolar en niños de 03 años de una Institución educativa de Alto Amazonas.

Hipótesis específica 1:

H₀: Existe relación significativa entre juegos clásicos en su dimensión presentación del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas.

H_a: No existe relación significativa entre juegos clásicos en su dimensión presentación del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas.

Tabla 7

Correlación entre juegos clásicos en su dimensión presentación del juego y convivencia escolar

Correlaciones

			V1	V2
Rho de Spearman	Juegos clásicos en su dimensión presentación del juego	Coeficiente de correlación	1.000	,756**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	40	40
	Convivencia escolar	Coeficiente de correlación	,756**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	40	40

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

El coeficiente Rho de Spearman, registrado con un valor de 0,756, revela una correlación positiva significativa, acorde al baremo establecido para la estimación de la correlación de Spearman. Además, el nivel de significancia, inferior a 0,05, lo cual indica la existencia de una relación entre los Juegos clásicos en su dimensión presentación del juego y la convivencia escolar, lo cual sustenta la aceptación de la hipótesis alterna, H₁. Por consiguiente, se puede inferir que la aplicación de los juegos clásicos en su dimensión presentación del juego guarda una relación directa, positiva y estadísticamente significativa con la

convivencia escolar en niños de 03 años de una Institución educativa de Alto Amazonas.

Hipótesis específica 2:

H₀: Existe relación significativa entre juegos clásicos en su dimensión organización del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas.

H_a: No existe relación significativa entre juegos clásicos en su dimensión organización del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas.

Tabla 8

Correlación entre juegos clásicos en su dimensión organización del juego y convivencia escolar

<i>Correlaciones</i>				
			V1	V2
Rho de Spearman	Juegos clásicos en su dimensión organización del juego	Coeficiente de correlación	1.000	,781**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	40	40
	Convivencia escolar	Coeficiente de correlación	,781**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	40	40

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

El coeficiente Rho de Spearman, registrado con un valor de 0,781, revela una correlación positiva significativa, acorde al baremo establecido para la estimación de la correlación de Spearman. Además, el nivel de significancia, inferior a 0,05, lo cual indica la existencia de una relación entre los Juegos clásicos en su dimensión organización del juego y la convivencia escolar, lo cual sustenta la aceptación de la hipótesis alterna, H₁. Por consiguiente, se puede

inferir que la aplicación de los juegos clásicos en su dimensión organización del juego guarda una relación directa, positiva y estadísticamente significativa con la convivencia escolar en niños de 03 años de una Institución educativa de Alto amazonas.

Hipótesis específica 3:

H₀: Existe relación significativa entre juegos clásicos en su dimensión ejecución del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas.

H_a: No existe relación significativa entre juegos clásicos en su dimensión ejecución del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas.

Tabla 9

Correlación entre juegos clásicos en su dimensión ejecución del juego y convivencia escolar

Correlaciones

			V1	V2
Rho de Spearman	Juegos clásicos en su dimensión ejecución del juego	Coeficiente de correlación	1.000	,706**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	40	40
	Convivencia escolar	Coeficiente de correlación	,706**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	40	40

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

El coeficiente Rho de Spearman, registrado con un valor de 0,706, revela una correlación positiva significativa, acorde al baremo establecido para la estimación de la correlación de Spearman. Además, el nivel de significancia, inferior a 0,05, lo cual indica la existencia de una relación entre los Juegos

clásicos en su dimensión ejecución del juego y la convivencia escolar, lo cual sustenta la aceptación de la hipótesis alterna, H_1 . Por consiguiente, se puede inferir que la aplicación de los juegos clásicos en su dimensión ejecución del juego guarda una relación directa, positiva y estadísticamente significativa con la convivencia escolar en niños de 03 años de una Institución educativa de Alto Amazonas.

Discusión de los resultados

En lo referente al objetivo general de esta investigación - Determinar la relación entre juegos clásicos y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas-2024. se ha obtenido una correlación de Rho de Spearman de 0,728, lo que indica una relación positiva y significativa entre los juegos clásicos y la convivencia escolar de los niños de 03 años de educación inicial. Este resultado indica una relación fuerte entre ambas variables, sugiriendo que una mayor participación en juegos clásicos está asociada con una mejor convivencia escolar. Estos resultados tienen relación con la investigación de Ordoñez (2020) cuyo propósito principal de la investigación fue desarrollar estrategias metodológicas que empleen la actividad lúdica, particularmente mediante rondas y juegos tradicionales, con el fin de potenciar la coexistencia escolar entre los alumnos, donde al apreciar los resultados obtenidos se concluye que la puesta en marcha de actividades recreativas tuvo un impacto notable en la mejora de las relaciones interpersonales y en la disminución de los conflictos en el salón de clases observándose transformaciones positivas en la conducta de los alumnos, concluye indicando que la utilización de juegos tradicionales no solo divierte a los alumnos sino que también fomenta valores esenciales como la tolerancia, el respeto y la aceptación. También llegan a coincidir con el estudio de Torres (2022), cuyo objetivo fue establecer la conexión entre los juegos clásicos y la convivencia escolar en los alumnos de la Institución Educativa Privada "Jean Piaget" – Pangoa - Satipo, en 2022, donde concluye que hay una conexión positiva relevante entre los juegos tradicionales y la interacción en el entorno escolar. El estudio indica que el uso de juegos tradicionales puede potenciar las relaciones y el ambiente social entre los alumnos, fomentando valores como el respeto, la solidaridad y la colaboración en equipo.

En lo referente al objetivo específico - Identificar la relación entre juegos clásicos en su dimensión presentación del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas; se ha obtenido una correlación de Rho de Spearman de 0,756, lo que indica una asociación fuerte entre ambas variables. Este resultado indica una relación positiva y significativa entre la dimensión presentación del juego en los juegos clásicos y la convivencia escolar, lo que sugiere que una adecuada introducción y explicación de los juegos clásicos favorece significativamente las interacciones positivas entre los niños en el entorno escolar. La presentación del juego, que incluye la preparación del espacio, la claridad en las reglas y la motivación inicial, actúa como un elemento clave para generar un ambiente estructurado en el que los niños puedan participar activamente, comprender normas de convivencia y desarrollar habilidades sociales esenciales, este resultado tiene relación con el estudio de Cubas (2023) que en su investigación sugirió un plan de juegos tradicionales que potencie la coexistencia en el ámbito escolar en niños de cinco años. Los hallazgos subrayan la relevancia de los juegos tradicionales como medio educativo para tratar problemas de convivencia en la escuela lo que su incorporación en el plan de estudios puede aportar de manera significativa al crecimiento social y emocional de los estudiantes recalcando la importancia de la motivación para que los estudiantes sean partícipes del juego, indicando reglas claras y los preparativos del ambiente elementos indispensables para un adecuado plan de juego.

En lo que concierne al objetivo específico - Identificar la relación entre juegos clásicos en su dimensión organización del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto Amazonas; se ha obtenido una correlación de Rho de Spearman de 0,781, lo que indica una asociación fuerte entre ambas variables. Este resultado indica una relación positiva y significativa entre la dimensión organización del juego en los juegos clásicos y la convivencia escolar, lo que sugiere que una adecuada planificación y estructuración de los juegos clásicos contribuye significativamente al desarrollo de una convivencia armoniosa entre los niños. La organización del juego, que incluye la asignación de roles, la disposición de materiales y el establecimiento de normas, facilita la interacción social, promoviendo el respeto mutuo, la

cooperación y la regulación de conductas dentro del grupo, estos resultados se concuerdan con la investigación de Ramírez (2021) cuyo propósito principal fue establecer el vínculo entre el juego simbólico y la coexistencia en el salón de clases entre los niños de cuatro años en el centro educativo, concluyo que hay una conexión relevante entre el juego simbólico y la coexistencia en el salón de clases. Subraya la importancia de una planificación adecuada del juego, que incluya la asignación de roles, la distribución equitativa de materiales y la definición clara de reglas, de tal manera que fomenten la cooperación, el respeto por turnos y la resolución pacífica de conflictos. Cuando el juego está bien organizado, se convierte en un espacio de aprendizaje donde los niños desarrollan habilidades sociales esenciales, promoviendo un ambiente de aula basado en la empatía, la solidaridad y la integración.

En lo referente al objetivo específico - Identificar la relación entre juegos clásicos en su dimensión ejecución del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas; se ha obtenido una correlación de Rho de Spearman de 0,706, lo que indica una asociación fuerte entre ambas variables. Este resultado indica una relación positiva y significativa entre la dimensión ejecución del juego en los juegos clásicos y la convivencia escolar, lo que sugiere que la forma en que los niños participan activamente en el desarrollo del juego influye directamente en su interacción con los demás. La ejecución del juego, que implica el seguimiento de reglas, la cooperación entre pares y la resolución de conflictos dentro de la actividad lúdica, contribuye a la construcción de relaciones interpersonales basadas en el respeto y la comunicación, estos resultados se relacionan con la investigación de Ccahuana (2021) en su estudio detalla la aplicación del juego tradicional como herramienta pedagógica en una institución educativa bilingüe intercultural en el distrito de Rocchacc, obteniendo como resultados que los juegos tradicionales se reconocen como portadores de valores, características sociales, culturales y saberes de la antigüedad. Además, se descubrió que estos juegos promueven la conversación, la manifestación libre de sentimientos y la interacción entre compañeros, el estudio concluyó que el juego convencional es provechoso no solo para el aprendizaje de los niños en el aula y fuera de ella, sino también para los maestros en su trabajo educativo, de

la misma manera indica que Una ejecución bien estructurada implica que los niños sigan reglas establecidas, respeten turnos, colaboren con sus compañeros y resuelvan desacuerdos de manera pacífica, promoviendo así un ambiente de respeto y cooperación. Al vivir experiencias de juego organizadas, los niños no solo desarrollan habilidades motoras y cognitivas, sino que también aprenden a comunicarse de forma asertiva y a trabajar en equipo.

V.- CONCLUSIONES

En cuando al objetivo general, se ha concluido que, existió una relación de 0,728 y con una sigma inferior a 0,05 entre los juegos clásicos y la convivencia escolar, debido a que, la participación en juegos tradicionales favorece el desarrollo de habilidades sociales clave, como la cooperación, el respeto por las normas y la comunicación efectiva, elementos esenciales para una convivencia armoniosa en el entorno escolar. La estructura y dinámica de los juegos clásicos ofrecen a los niños oportunidades para interactuar, resolver conflictos y fortalecer lazos con sus compañeros, lo que refuerza su capacidad para desenvolverse en un ambiente de respeto y colaboración.

En cuando al objetivo específico 1, se ha concluido que, existió una relación de 0,756 y con una sigma inferior a 0,050 entre la dimensión presentación del juego en los juegos clásicos y la convivencia escolar, debido a que, una adecuada introducción y explicación de los juegos clásicos influye directamente en la manera en que los niños interactúan entre sí, promoviendo un ambiente de respeto, cooperación y comunicación efectiva. La correcta presentación del juego facilita la comprensión y el cumplimiento de normas, favoreciendo el desarrollo de una convivencia armoniosa.

En cuando al objetivo específico 2, se ha concluido que, existió una relación de 0,781 y con una sigma inferior a 0,050 entre la dimensión organización del juego en los juegos clásicos y la convivencia escolar, debido a que, una adecuada planificación y estructuración de los juegos clásicos influye de manera relevante en la interacción social y el comportamiento de los niños dentro del aula. La organización del juego, crea un entorno propicio para la cooperación, el respeto mutuo y la integración grupal, favoreciendo así una convivencia armoniosa.

En cuando al objetivo específico 3, se ha concluido que, existió una relación de 0,706 y con una sigma inferior a 0,050 entre la dimensión ejecución del juego en los juegos clásicos y la convivencia escolar, debido a que, que la manera en que los niños participan activamente en el desarrollo del juego influye directamente en su capacidad para interactuar con sus compañeros y fortalecer la convivencia escolar. La ejecución del juego favorece el desarrollo de habilidades socioemocionales como el respeto, la empatía y la cooperación.

VI.- RECOMENDACIONES

Al director de la institución educativa se recomienda que promueva y respalde la implementación de juegos clásicos dentro del currículo educativo, destinando los recursos necesarios para su adecuado desarrollo. Esto puede incluir la habilitación de espacios seguros para el juego, la adquisición de materiales adecuados y la organización de jornadas pedagógicas donde se refuerce la importancia del juego en la formación social y emocional de los niños de 3 años.

Se recomienda que los docentes utilicen los juegos clásicos como estrategias pedagógicas para fortalecer la convivencia escolar, asegurando que los niños participen activamente en dinámicas lúdicas que fomenten la cooperación, el respeto por las normas y la resolución pacífica de conflictos. Asimismo, se sugiere que planifiquen actividades donde los niños aprendan a organizarse y a interactuar en equipo, promoviendo un ambiente armonioso en el aula.

Se recomienda que los padres fomenten la práctica de juegos clásicos en el hogar como una forma de reforzar la convivencia y la socialización de sus hijos. La participación de la familia en estas actividades permitirá que los niños internalicen valores como el respeto, la paciencia y la colaboración, los cuales podrán trasladar a su entorno escolar. Además, se sugiere que los padres mantengan una comunicación constante con los docentes para fortalecer el vínculo entre el hogar y la escuela en la formación integral de los niños.

Se recomienda que tanto la dirección, los docentes y los padres de familia trabajen de manera articulada en la promoción del juego como un medio para mejorar la convivencia escolar. Esto puede lograrse mediante la organización de eventos lúdicos comunitarios, la integración de juegos clásicos en actividades institucionales y el diseño de estrategias conjuntas para que los niños puedan experimentar el juego de manera estructurada y enriquecedora.

VII.- REFERENCIAS

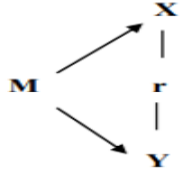
- Aguilar, A. S. A., Francisco, J., & Manrique, C. (2019). *Presentación. Los juegos tradicionales: una aproximación desde la Historia de la Educación = Presentation. Popular games: an approximation from the History of Education*. 27–37.
- Alava, S. (2021). *Consecuencias para los niños de no jugar a juegos tradicionales de siempre*. Guia Infantil. <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/consecuencias-para-los-ninos-de-no-jugar-a-juegos-tradicionales-de-siempre/>
- Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1). <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Arija, N. A. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de la renovación pedagógica. *Universidad de Valladolid*, 1–45. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Avellaneda, L. (2022). *La investigacion cientifica*.
- Borges, C., Solovieva, Y., & Quintanar Rojas, L. (2020). Efectos del juego de roles sobre la interiorización de acciones objetales y simbólicas en preescolares. *Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*, 20(1), 1–16. <https://doi.org/10.18270/chps.v2020i1.3308>
- Brooker, L., & Woodhead, M. (2013). El derecho al juego. In *La primera infancia en perspectiva* (Vol. 9, Issue 9). www.bernardvanleer.org
- Buxarraís, R. (2020). *Educar para la Solidaridad*. 1.
- Canovas, C. (2019). *CONSTRUCCIÓN CONCEPTUAL DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR*. 1–11.
- Ccahuana, C. (2021). *El juego tradicional como recurso Pedagógico en los niños*.
- Cuadra M., D., Castro C., P. J., Paulino T., L., Pérez Z., D., Véliz V., D., & Menares O., N. (2021). Teorías Subjetivas De La Convivencia Escolar: ¿Qué Dicen Los Padres? *Psicología Escolar e Educativa*, 25, 1–9.
- Cuarez, E., & Ccahuana, C. (2020). *La importancia del juego tradicional en la Escuela de Educación inicial Intercultural Bilingüe*. 49.
- Cubas, Y. (2023). Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar

- en los niños de 5 años de la I.E. N° 115, Huarandoza. *Sobre La Facultad*.
<https://www.ust.cl/facultades-y-carreras/facultades/facultad-de-ciencias-sociales-y-comunicaciones/sobre-la-facultad/>
- Domínguez. & Domínguez, J. (2016). *Estadística para la Administración y Economía*. Ed. Alfaomega.
- Espinoza Ibarra, C. P., Espinoza Ibarra, P. E., Espinoza Ibarra, H. J., & Llerena Espinoza, G. L. (2022). Estilos parentales y disciplina escolar en estudiantes del Perú. *Franz Tamayo - Revista de Educación*, 4(10), 66–83.
<https://doi.org/10.33996/franztamayo.v4i10.878>
- Fierro-Evans, C., & Carbajal-Padilla, P. (2019). School convivencia: Reviewing the concept. *Psicoperspectivas*, 18(1), 1–14.
<https://doi.org/10.5027/psicoperspectivas-Vol18-Issue1-fulltext-1486>
- Fustamante, M. (2020). *La convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°339 - Chalamarca, Chota*. 2020.
<https://acortar.link/rVhOym>
- García, A., & Ferreira, G. (2019). La Convivencia Escolar En Las Aulas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 163–183.
- Hernández, R. (2019). Metodología De La Investigación. Obtenido De
<https://www.uca.ac.cr/Wp-Content/Uploads/2017/10/Investigacion.Pdf>
- Hernández, R., & Fernández, C. (2017). *Metodología de la Investigación*. 6ta Edición ed. Punta Santa Fe, México: mexicana. Obtenido de
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Jenifer Ramirez. (2021). juego simbolico y la convivencia en el aula en niños de cuatro años en una institucion educativa. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Lucia, Cortes, J., Alberto, M., Angeles, V., Carolina, J., González, V., Armando, Á., & Cifuentes, S. (2024). *TRADITIONAL GAMES STRATEGY TO STRENGTHEN COEXISTENCE*.
- Mendoza, K. (2022). Juegos cooperativos para fortalecer la convivencia. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Minedu. (2023). *Ministerio de Educacion*. 1–44.
- Nanjarí- Miranda, R., Cataldo Guerra, M., Celedón Briones, N., & Vidal Tapia, M.

- (2021). El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: una revisión. *Foro Educativo*, 37, 133–156. <https://doi.org/10.29344/07180772.37.2892>
- Nieto, T. (2020). *Equipo De Investigación*. 1–4. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=gskIDR8AAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=gskIDR8AAAAJ:738O_yMBCRsC
- Núñez, A. (2022). *Juegos tradicionales y su relacion con la convivencia escolar*.
- Ordoñez, S. (2020). *Las rondas y juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en el grado cuarto de la Institución Educativa Regional Sede Simón Bolívar Sandra Vitalia Ordoñez Bastidas Proyecto aplicado presentado como requisito parcial para optar*.
- Pastene, G. (2021). Caracterización de las prácticas y estrategias de resolución de conflictos en relación a la convivencia escolar y clima en el aula Characterization of conflict management and resolution strategies for the classroom environment. *Paola Garcia-Pastene*, 15, 44–56.
- Pereda, Q. L. M. (2020). Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, *El Porvenir* 2019. *NASPA Journal*, 42(4), 1–174.
- Tamayo y Tamayo, M. (2012). *El Proceso de la Investigación Científica.*, México D.F., Limusa.
- Torres, S. (2022). juegos tradicionales y su relacion con la convivencia escolar en estudiantes. *Universidad Cesar Vallejo*, 1–85. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59628/Rios_SJG-Salvador_BDS-SD.pdf?sequence=1
- Sandoval, M. (2014). Convivencia y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento. *Última Década*, 22(41), 153-178. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_artt_extypid=S0718-22362014000200007ylang=es
- Unicef. (2019). Aprendizaje a través del juego. *The LEGO Foundation*, 84.

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
Problema general: ¿Cuál es la relación entre juegos clásicos y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas-2024? Problemas específicos: ¿Cuál es la relación entre juegos clásicos en su dimensión presentación del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas? ¿Cuál es la relación entre juegos clásicos en su dimensión organización del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas?	Objetivo general: Determinar la relación entre juegos clásicos y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas-2024. Objetivos específicos: Identificar la relación entre juegos clásicos en su dimensión presentación del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas, Identificar la relación entre juegos clásicos en su dimensión organización del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas, Identificar la relación entre juegos clásicos en su	Hipótesis general: Existe relación significativa entre juegos clásicos y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas-2024. Hipótesis específicas: Existe relación significativa entre juegos clásicos en su dimensión presentación del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas, Existe relación significativa entre juegos clásicos en su dimensión organización del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas,	Variable 1 Juegos clásicos Dimensiones: • Presentación del juego • Organización del juego • Ejecución del juego Variable 2 Convivencia escolar Dimensiones: • Solidaridad • Disciplina • Dialogo	Tipo de investigación Por la naturaleza del estudio, la investigación se clasifico de tipo de básica. Según la investigación básica, también denominada investigación pura o fundamental, es una modalidad de investigación científica cuyo propósito principal es incrementar el entendimiento de fenómenos naturales o sociales sin buscar usos inmediatos, y de metodología descriptiva correlacional ya que busca detallar propiedades, características y rasgos significativos de un fenómeno bajo análisis. Diseño de investigación El Diseño de estudio se clasifica como una investigación no experimental, transversal y correlacional.  <pre> graph TD M --> X M --> Y X --- r --- Y style r fill:none,stroke:none </pre>

¿Cuál es la relación entre juegos clásicos en su dimensión ejecución del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas?	dimensión ejecución del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas	Existe relación significativa entre juegos clásicos en su dimensión ejecución del juego y la convivencia escolar en niños de 03 años de una institución educativa de Alto amazonas.		M: Muestra X: Juegos clásicos r: relación Y: Convivencia escolar
--	--	---	--	---

Anexo 02:
INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL USO DEL JUEGO CLASICO

Nombre:

Instrucciones: Lea cada pregunta atentamente y marca con un aspa (X) la alternativa más apropiada para lo que observa en el niño evaluado.

Siga las siguientes categorías: - Siempre (3) - A veces (2) - Nunca (1)

N°	ITEMS	3	2	1
Dimensión: Presentación del juego		Siempre	A veces	Nunca
1	¿El niño muestra interés al recibir la explicación del juego?			
2	¿El niño parece comprender las instrucciones básicas del juego?			
3	¿El niño reconoce y se interesa por los materiales presentados?			
4	¿El niño demuestra comprensión sobre el objetivo del juego?			
5	¿El niño responde visual o verbalmente a los estímulos presentados en la introducción del juego?			
Dimensión: Organización del juego		Siempre	A veces	Nunca
6	¿El niño acepta y asume el rol asignado dentro del juego?			
7	¿El niño sigue la instrucción sobre la forma de jugar?			
8	¿El niño se desplaza o ubica correctamente en el espacio asignado para jugar?			
9	¿El niño coopera en la formación de equipos o parejas para el juego?			
10	¿El niño sigue las indicaciones en cuanto al tiempo o duración de la actividad?			

Dimensión: Ejecución del juego		Siempre	A veces	Nunca
11	¿El niño respeta las reglas establecidas para el juego?			
12	¿El niño participa activamente durante el desarrollo del juego?			
13	¿El niño solicita ayuda o la acepta cuando tiene dificultades en el juego?			
14	¿El niño se comunica o expresa sus ideas o emociones durante el juego?			
15	¿El niño participa en la actividad de cierre o conclusión del juego?			

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR

Nombre:

Instrucciones: Lea cada pregunta atentamente y marca con un aspa (X) la alternativa más apropiada para lo que observa en el niño evaluado.

Siga las siguientes categorías: - Siempre (3) - A veces (2) - Nunca (1)

Nº	ITEMS	3	2	1
Dimensión: Solidaridad		Siempre	A veces	Nunca
1	¿El niño ayuda a sus compañeros cuando tienen dificultades?			
2	¿El niño comparte sus materiales de trabajo o de juego con otros?			
3	¿El niño muestra preocupación por el bienestar de sus compañeros?			
4	¿El niño se ofrece para colaborar en tareas o actividades grupales?			
5	¿El niño cuida y respeta los materiales de otros niños?			
Dimensión: Disciplina		Siempre	A veces	Nunca
6	¿El niño sigue las normas establecidas en el aula o espacio de juego?			
7	¿El niño espera su turno antes de participar?			
8	¿El niño acata las instrucciones del docente o adulto encargado?			
9	¿El niño guarda silencio cuando el docente o compañeros están hablando?			
10	¿El niño recoge y ordena sus materiales al finalizar la actividad?			
Dimensión: Diálogo		Siempre	A veces	Nunca
11	¿El niño expresa sus ideas de forma respetuosa con sus compañeros?			
12	¿El niño escucha cuando sus compañeros están hablando?			

13	¿El niño responde de manera adecuada cuando otro niño le habla?			
14	¿El niño pide ayuda o informa cuando tiene algún problema?			
15	¿El niño manifiesta sus emociones de forma verbal en lugar de usar gestos o acciones negativas?			

Anexo 03: Base de Datos

	JUEGOS CLASICOS																		
	Presentación del juego						Organización del juego						Ejecución del juego						
P1	P2	P3	P4	P5	D1	P6	P7	P8	P9	P10	D2	P11	P12	P13	P14	P15	D3	V1	
E1	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E2	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E3	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E4	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E5	1	3	3	3	2	12	2	3	3	2	1	11	2	1	2	2	1	8	31
E6	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E7	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E8	3	3	3	3	3	15	3	2	2	2	2	11	2	3	2	2	3	12	38
E9	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	42
E10	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E11	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E12	2	3	3	3	2	13	2	3	3	2	1	11	2	1	2	2	1	8	32
E13	2	1	1	3	3	10	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	38
E14	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E16	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E17	2	3	3	3	2	13	2	3	3	2	1	11	2	1	2	2	1	8	32
E18	2	1	1	3	3	10	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	38
E19	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E20	3	3	3	3	3	15	3	2	2	2	2	11	2	3	2	2	3	12	38
E21	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E22	3	3	3	3	3	15	3	2	2	2	2	11	2	3	2	2	3	12	38
E23	2	3	3	3	2	13	2	3	3	2	1	11	2	1	2	2	1	8	32
E24	2	1	1	3	3	10	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	38
E25	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E26	3	3	3	3	3	15	3	2	2	2	2	11	2	3	2	2	3	12	38
E27	2	3	3	3	2	13	2	3	3	2	1	11	2	1	2	2	1	8	32
E28	2	1	1	3	3	10	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	38
E29	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E30	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E31	2	3	3	3	2	13	2	3	3	2	1	11	2	1	2	2	1	8	32
E32	2	1	1	3	3	10	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	38
E33	2	3	3	3	2	13	2	3	3	2	1	11	2	1	2	2	1	8	32
E34	2	1	1	3	3	10	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	38
E35	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E36	3	3	3	3	3	15	3	2	2	2	2	11	2	3	2	2	3	12	38
E37	2	3	3	3	2	13	2	3	3	2	1	11	2	1	2	2	1	8	32
E38	2	1	1	3	3	10	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	38
E39	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	43
E40	3	3	3	3	3	15	3	2	2	2	2	11	2	3	2	2	3	12	38

CONVIVENCIA ESCOLAR																			
Solidaridad							Disciplina						Dialogo						
	P1	P2	P3	P4	P5	D1	P6	P7	P8	P9	P10	D2	P11	P12	P13	P14	P15	D3	V2
E1	3	2	2	2	3	12	3	3	3	3	2	14	3	2	2	1	2	10	36
E2	2	2	3	3	3	13	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	43
E3	3	2	2	2	2	11	3	2	3	3	2	13	2	3	3	2	2	12	36
E4	3	2	3	3	3	14	3	2	2	3	3	13	3	2	3	3	3	14	41
E5	3	3	2	2	3	13	3	3	3	3	2	14	3	2	3	3	3	14	41
E6	2	2	3	3	2	12	2	2	3	2	2	11	3	3	2	3	2	13	36
E7	1	2	3	3	3	12	3	2	3	3	3	14	3	2	2	3	3	13	39
E8	2	3	2	2	2	11	2	3	3	3	2	13	2	2	3	1	2	10	34
E9	3	3	3	3	2	14	3	3	3	3	3	15	2	2	2	3	3	12	41
E10	2	2	3	3	2	12	2	2	3	3	2	12	2	2	2	3	2	11	35
E11	2	2	2	1	2	9	2	2	2	1	2	9	2	3	2	2	2	11	29
E12	3	3	3	3	3	15	3	2	2	3	3	13	2	2	3	3	3	13	41
E13	2	2	2	2	1	9	2	2	3	3	2	12	2	2	1	2	2	9	30
E14	3	3	3	2	2	13	3	3	2	3	2	13	3	3	3	2	2	13	39
E15	2	2	2	2	3	11	3	3	2	3	2	13	3	2	2	3	2	12	36
E16	1	2	2	2	3	10	2	2	2	2	3	11	3	3	3	3	3	15	36
E17	3	2	3	3	3	14	3	2	2	3	3	13	3	2	3	3	3	14	41
E18	3	3	3	3	2	14	3	3	3	3	3	15	2	2	2	3	3	12	41
E19	3	3	3	3	3	15	3	2	2	3	3	13	2	2	3	3	3	13	41
E20	2	2	2	2	3	11	3	3	2	3	2	13	3	2	2	3	2	12	36
E21	3	2	2	2	3	12	3	3	3	3	2	14	3	2	2	1	2	10	36
E22	3	2	2	2	2	11	3	2	3	3	2	13	2	3	3	2	2	12	36
E23	3	2	3	3	3	14	3	2	2	3	3	13	3	2	3	3	3	14	41
E24	3	3	2	2	3	13	3	3	3	3	2	14	3	2	3	3	3	14	41
E25	3	3	3	3	2	14	3	3	3	3	3	15	2	2	2	3	3	12	41
E26	2	2	3	3	3	13	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	43
E27	2	2	3	3	2	12	2	2	3	3	2	12	2	2	2	3	2	11	35
E28	2	2	2	1	2	9	2	2	2	1	2	9	2	3	2	2	2	11	29
E29	3	3	3	3	3	15	3	2	2	3	3	13	2	2	3	3	3	13	41
E30	2	2	2	2	1	9	2	2	3	3	2	12	2	2	1	2	2	9	30
E31	3	3	3	2	2	13	3	3	2	3	2	13	3	3	3	2	2	13	39
E32	2	2	2	2	3	11	3	3	2	3	2	13	3	2	2	3	2	12	36
E33	3	2	2	2	2	11	3	2	3	3	2	13	2	3	3	2	2	12	36
E34	3	3	2	2	3	13	3	3	3	3	2	14	3	2	3	3	3	14	41
E35	1	2	3	3	3	12	3	2	3	3	3	14	3	2	2	3	3	13	39
E36	2	2	2	1	2	9	2	2	2	1	2	9	2	3	2	2	2	11	29
E37	3	2	2	2	2	11	3	2	3	3	2	13	2	3	3	2	2	12	36
E38	3	3	2	2	3	13	3	3	3	3	2	14	3	2	3	3	3	14	41
E39	1	2	3	3	3	12	3	2	3	3	3	14	3	2	2	3	3	13	39
E40	2	2	2	1	2	9	2	2	2	1	2	9	2	3	2	2	2	11	29