



## Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial

Playful strategies and rules of coexistence in initial education

Estratégias lúdicas e regras de convivência na educação inicial

ARTÍCULO ORIGINAL



**Doris J. Díaz Ballona** 

dorisdiazballona28@gmail.com

Universidad Privada César Vallejo. Lima, Perú

**Patricia Emperatriz Chávez Espinoza** 

patriciachavez2004@hotmail.com

Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle.  
Lima, Perú

**Yessikha Orielle Taber De la Cruz** 

yessikha1@hotmail.com

Universidad Daniel Alcides Carrión. Lima, Perú

**Haymin Teresa Ruez Martínez** 

haymin28@gmail.com

Universidad Privada César Vallejo. Lima, Perú

Escanea en tu dispositivo móvil  
o revisa este artículo en

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.475>

Artículo recibido el 7 de junio 2022 | Aceptado el 16 de junio 2022 | Publicado el 23 de noviembre 2022

### RESUMEN

Las estrategias lúdicas son esenciales para mejorar las normas de convivencia sobre todo en el nivel inicial, porque les permite a los niños y niñas socializarse, comunicarse y trabajar en equipo en un ambiente de juego sin necesidad de forzarlos; en ese sentido, el estudio tuvo como propósito demostrar el potencial de mejora de las estrategias lúdicas en las normas de convivencia en la Institución Educativa Inicial 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho. El método que se utilizó fue cuantitativa, explicativo, aplicada, con un diseño cuasi experimental, la población estuvo conformada por 54 estudiantes entre niños y niñas, la técnica que se empleó en la recolección de los datos fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario, para el análisis de los datos se empleó el coeficiente de consistencia interna alfa de Cronbach. Los resultados concluyeron que las estrategias lúdicas mejoran las normas de convivencia de la Institución Educativa Inicial 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho.

**Palabras clave:** Socialización; Comunicación; Trabajo en equipo; Juego

### ABSTRACT

Play strategies are essential to improve the norms of coexistence, especially at the initial level, because they allow children to socialize, communicate and work as a team in a playful environment without the need to force them; in this sense, the purpose of the study was to demonstrate the improvement potential of play strategies in the norms of coexistence in the Institución Educativa Inicial 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho. The method used was quantitative, explanatory, applied, with a quasi-experimental design, the population consisted of 54 students between boys and girls, the technique used in data collection was the survey and the instrument was the questionnaire, for data analysis Cronbach's alpha coefficient of internal consistency was used. The results concluded that the ludic strategies improve the norms of coexistence in the Initial Educational Institution 083 of Mangamarca, San Juan Lurigancho.

**Key words:** Socialization; Communication; Teamwork; Play

### RESUMO

As estratégias lúdicas são essenciais para melhorar as normas de convivência, especialmente no nível inicial, pois permitem às crianças socializar, se comunicar e trabalhar em equipe em um ambiente lúdico sem a necessidade de forçá-las; neste sentido, o objetivo do estudo foi demonstrar o potencial de melhoria das estratégias lúdicas nas normas de convivência da Institución Educativa Inicial 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho. O método utilizado foi quantitativo, explicativo, aplicado, com um desenho quase experimental, a população consistia de 54 estudantes entre meninos e meninas, a técnica utilizada na coleta de dados foi a pesquisa e o instrumento foi o questionário, para análise dos dados foi utilizado o coeficiente alfa de consistência interna de Cronbach. Os resultados concluíram que as estratégias lúdicas melhoram as normas de convivência da Institución Educativa Inicial 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho.

**Palavras-chave:** Socialização; Comunicação; Trabalho em equipe; Jogo

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad por los mismos efectos de encierro (Castro et al., 2020) dejado por la pandemia, los niños y niñas pasan por un estado emocional álgido; lo cual repercute en sus actitudes frente a sus compañeros en el salón de clase; evidenciando actitudes antisociales e indiferentes con sus pares. Ante esta situación los docentes tienen que buscar múltiples estrategias para superar los rezagos dejados por la pandemia y los propios que presentan los niños y niñas por la misma edad en que se encuentran; frente a esta postura Machado y Carvalho (2021) manifestaron que es necesario emplear las estrategias lúdicas en infantes para insertarlos en un mundo socializado y comunicativo; porque la sensibilidad de los infantes se presta para sentirse involucrados y como consecuencia ser beneficiados en el desarrollo de su formación.

Acorde con Sebastián Araya-Pizarro (2021) las estrategias lúdicas en el proceso formativo del aprendizaje de los seres humanos, sobre todo en la primera infancia, sirven a los docentes para emplear como una herramienta crucial y determinante para lograr un aprendizaje significativo, como también en la formación del comportamiento de los infantes de acuerdo al contexto. En consecuencia, se proyectan en un aprendizaje sostenible en el tiempo; es así que, su efectividad se logra a través de la realización de diferentes juegos y actividades enfocadas en el método acción-participación y el acompañamiento dinámico entre el infante y el docente (Aguilar et al., 2020).

Durante la formación del aprendizaje en la educación básica regular (EBR), sobre todo en el nivel inicial, es muy importante desarrollar (Diogo, 2022) las prácticas pedagógicas a través de diversos juegos didácticos interactivos y dialógicos porque servirán para despertar la estimulación, creatividad e ingenio de los niños y niñas. Asimismo, permitirá concretar y establecer aprendizajes significativos, tanto en lo intelectual como en las habilidades sociales, lo que trascenderá en la incorporación de valores y en la práctica de normas de convivencia (Souza et al., 2019).

La función del docente es parte fundamental en el desarrollo del aprendizaje y formación del estudiante en todos los niveles de la educación básica regular (EBR); por lo tanto, la sana convivencia es un derecho asistido de los estudiantes (Mora y Camacho, 2019); por ello, dentro de cada institución educativa se vela y se protege el bienestar de cada educando; en ese sentido, el docente busca estabilidad para una sana convivencia a través de numerosas estrategias lúdicas, sobre todo en el nivel inicial; ya que es el inicio de la primera etapa del aprendizaje significativo (Jaimes, 2020).

Es importante señalar que las estrategias lúdicas en el aprendizaje y en la formación integral del estudiante es mediado de manera directa por el docente (Kinast y Serpa, 2021), con la finalidad de concretar y poner en práctica las normas de convivencia como resultado del trabajo logrado tanto para el docente como para el estudiante, dentro del aula como fuera de ella. El docente siempre buscará un aprendizaje sostenible en el

tiempo para que los estudiantes en el transcurso de su vida escolar adquieran conductas que les enseñará a convivir de manera armoniosa y tolerante con sus pares (Pires et al., 2010).

En razón a lo sustentado, el estudio nació de la necesidad de mejorar las normas de convivencia a través de las estrategias lúdicas en la Institución Educativa Inicial 083 de Mangamarca, San Juan de Lurigancho; cuyo objetivo fue demostrar de qué manera las estrategias lúdicas mejoran las normas de convivencia; con los objetivos específicos de realizar un análisis de la efectividad de las estrategias lúdicas y su repercusión en las normas de convivencia de la Institución Educativa Inicial 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho.

El estudio estuvo fundamentado en enfoques y teorías sobre estrategias lúdicas para mejorar las normas de convivencia en niños y niñas del nivel inicial, lo que repercutirá en el desarrollo socio-emocional, en el aprendizaje significativo y en las prácticas pedagógicas; asimismo, servirá para posteriores investigaciones. Para una mejor comprensión se menciona algunos estudios realizados recientemente, los que enriquecerán la investigación.

### **MÉTODO**

La presente investigación según el enfoque, fue de tipo cuantitativo, de tipo explicativa-

aplicada, de diseño cuasiexperimental y longitudinal; la población estuvo conformada por 54 estudiantes entre niños y niñas. La muestra fue censal, la técnica que se empleó en la recolección de los datos fue la encuesta y el instrumento el cuestionario, las cuales abarcaron las dimensiones respeto, solidaridad y verbalizaciones amables. La confiabilidad de recolección de datos, se obtuvo mediante la técnica de prueba piloto integrada por 27 estudiantes distintos a los de la muestra y empleó del coeficiente de consistencia interna alfa de Cronbach, el cual mostró un grado de confiabilidad alto 0.804.

La validación del instrumento de recolección de datos se realizó mediante la técnica de juicios de expertos, los que fueron seleccionados de acuerdo a su capacidad y experiencia profesional y ellos fueron un número de tres, obteniendo el 93% de validez.

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

En el estudio explicativo “Estrategias lúdicas y normas de convivencia en la Institución Educativa Inicial 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho”, Lima. Se trabajó, con una muestra de 54 estudiantes, obteniendo información con los instrumentos de recolección de datos, aplicados al grupo que representa la muestra, cuyos resultados se detallan a continuación

**Tabla 1.** El programa de estrategias lúdicas en la mejora de las normas de convivencia: grupo experimental y grupo control: Post test y pre test.

	Grupo Experimental				Grupo Control			
	Entrada		Salida		Entrada		Salida	
Niveles	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	25	92.6	0	0.0	26	96.3	26	96.3
Proceso	2	7.4	0	0.0	1	3.7	1	3.7
Logro	0	0.0	27	100	0	0.0	0	0.0
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

### Análisis descriptivo

De acuerdo con la información recogida, la cual se organizó y presentó en la Tabla 1 al comparar la prueba de entrada con la de salida, tanto del grupo experimental como del grupo control, los resultados del grupo experimental en la prueba de salida presentaba un mayor nivel si se considera que un porcentaje significativo en la evaluación de salida presenta

100% en el nivel de logro. En la prueba de entrada solo presento 92.6% que se encontraba en el nivel de inicio y el 7.4% en el nivel de proceso. Asimismo, el grupo control presentaba en la prueba de salida el 3.7% el nivel de proceso y un grupo mayoritario del 96.3% se quedó en el nivel de inicio. En la prueba de entrada el 100% se encontraba en las mismas condiciones.

**Tabla 2.** Prueba U de Mann Whitney de la variable normas de convivencia.

	Grupo experimental - control	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadísticos de prueba	Normas de convivencia Prueba de entrada - Grupo Experimental - Control	Normas de convivencia Prueba de salida - Grupo Experimental - Control
Normas de convivencia Prueba de entrada - Grupo Experimental - Control	Control	27	27,46	741,50	U de Mann-Whitney	363,500	,000
	Experimental	27	27,54	743,50			
	Total	54					
Normas de convivencia Prueba de salida - Grupo Experimental - Control	Control	27	41,00	1107,00	W de Wilcoxon	741,500	378,000
	Experimental	27	14,00	378,00	Z	-,018	-6,336
	Total	54			Sig. asintótica (bilateral)	,986	,000

En la Tabla 2 se muestra la aplicación del Programa estrategias lúdicas en el desarrollo de las normas de convivencia en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho, es similar al 95% de confiabilidad de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, tanto para el grupo de control y experimental, según el pretest, presentando similares condiciones ambos grupos, como lo demuestran los promedios de rangos: 26,46 en el grupo control y 27,54 en el grupo experimental con una significatividad estadística de ,986 y  $Z = -,018$ . Estos resultados indican que son superiores a 0,05 y 1,96 teóricos, por lo que permite indicar que ambos grupos estadísticamente son similares.

### **Análisis inferencial**

#### ***Prueba de hipótesis general***

La prueba de hipótesis general, se realiza mediante las hipótesis estadísticas siguientes:

**$H_0: \mu_1 = \mu_2$ .** Las estrategias lúdicas no mejoran las normas de convivencia en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho.

**$H_a: \mu_1 < \mu_2$ :** Las estrategias lúdicas mejoran las normas de convivencia en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho.

Asimismo, el Programa de estrategias lúdicas en el desarrollo de las normas de convivencia en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho – 2015 es diferente al 95% de confiabilidad de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, tanto para el grupo de control y experimental según el postest, por lo que, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados como lo indica el rango promedio de 14.00 después de la aplicación de materiales educativos respecto a los estudiantes del grupo de control rango promedio 41.00 con una significatividad estadística de 0,000 y un valor de  $Z = -6,336$ . Estos resultados indican que son inferiores a 0,05 a la significatividad estadística y superior al 1,96 teórico, por lo que permite indicar que ambos grupos estadísticamente son diferentes, donde el grupo experimental tuvo mejores resultados por acción del programa de estrategias lúdicas.

Por lo tanto, se confirma la hipótesis del investigador: El programa de estrategias lúdicas mejora las normas de convivencia en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho.



Figura 1. Prueba de hipótesis general, U de Mann Whitney.

De la Figura 1 la aplicación del Programa estrategias lúdicas mejoran las normas de convivencia en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho – 2015 (pretest) son similares ambos grupos, control y experimental, apreciándose una ventaja para el grupo control. Asimismo, se observa una diferencia significativa en las puntuaciones

(postest) entre los estudiantes del grupo de control y experimental, siendo éstos últimos los que obtuvieron mayores puntuaciones de logro debido a la aplicación del Programa. Además, se observa la disminución de la variabilidad de las puntuaciones en el postest respecto al pretest en ambos casos.

Tabla 3. Prueba U de Mann Whitney para la dimensión respeto.

Grupo experimental - control		N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadísticos de prueba	Respeto Prueba de entrada - Grupo Experimental - Control	Respeto Prueba de salida - Grupo Experimental - Control
Respeto Prueba de entrada - Grupo Experimental - Control	Control	27	30,22	816,00			
	Experimental	27	24,78	669,00			
	Total	54					
Respeto Prueba de salida - Grupo Experimental - Control	Control	27	27,28	736,50	W de Wilcoxon	736,500	669,000
	Experimental	27	27,72	748,50	Z	-,113	-1,415
	Total	54			Sig. asintótica (bilateral)	,910	,157

### Prueba de hipótesis específica 1

La prueba de hipótesis específica 1, se realiza mediante las hipótesis estadísticas siguientes:

**$H_0: \mu_1 = \mu_2$ .** El programa de estrategias lúdicas no mejora el respeto en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho.

**$H_a: \mu_1 < \mu_2$ :** El programa de estrategias lúdicas mejora el respeto en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho.

Acorde con la Tabla 3, la aplicación del Programa las estrategias lúdicas mejora el respeto en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho, el resultado es similar al 95% de confiabilidad de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, tanto para el grupo de control y experimental, según el pretest, presentando similares condiciones ambos grupos, como lo demuestran los promedios de rangos: 24,78 en el grupo control y 30,22 en el grupo experimental con una significatividad estadística de ,910 y  $Z = -,113$ . Estos resultados indican que son superiores a

0,05 y 1,96 teóricos, por lo que permite indicar que ambos grupos estadísticamente son similares.

Asimismo, el Programa de estrategias lúdicas en el desarrollo del respeto en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho, es similar al 95% de confiabilidad de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, tanto para el grupo de control y experimental, según el posttest, por lo que, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados como lo indica el rango promedio de 27,28 después de la aplicación de materiales educativos respecto a los estudiantes del grupo de control rango promedio 27,72 con una significatividad estadística de 0,197 y un valor de  $Z = -1,415$ . Estos resultados indican que no son inferiores a 0,05 a la significatividad estadística y ni superior al 1,96 teórico, por lo que permite indicar que ambos grupos estadísticamente son similares, donde no hubo mayores resultados por acción del Programa de estrategias lúdicas.

Por lo tanto, se confirma la hipótesis nula: Las estrategias lúdicas no mejoran el desarrollo del respeto en el aula de las azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho.



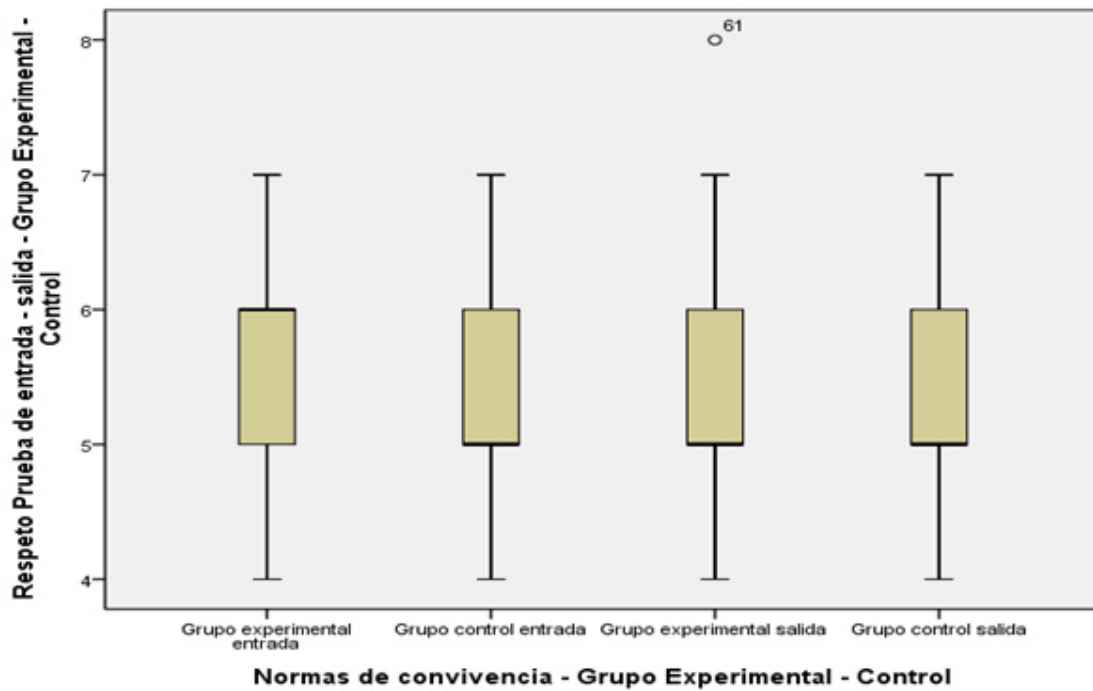


Figura 2. Prueba de hipótesis específica 1, U de Mann Whitney.

De la Figura 2 la aplicación del Programa de las estrategias lúdicas mejora el respeto en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan

Lurigancho, (pretest y postest) son similares ambos grupos, control y experimental, apreciándose una ventaja para el grupo control.

Tabla 4. Prueba U de Mann Whitney para la dimensión desarrollo de la solidaridad.

	Grupo experimental - control	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadísticos de prueba	Desarrollo de la solidaridad Prueba de entrada - Grupo Experimental - Control	Desarrollo de la solidaridad Prueba de salida - Grupo Experimental - Control
Desarrollo de la solidaridad Prueba de entrada - Grupo Experimental - Control	Control	27	28,11	759,00	U de Mann-Whitney	348,000	,000
	Experimental	27	26,89	726,00			
	Total	54					
Desarrollo de la solidaridad Prueba de salida - Grupo Experimental - Control	Control	27	41,00	1107,00	W de Wilcoxon	726,000	378,000
	Experimental	27	14,00	378,00			
	Total	54					
					Sig. asintótica (bilateral)	,752	,000



## Prueba de hipótesis específica 2

La prueba de hipótesis específica 2, se realiza mediante las hipótesis estadísticas siguientes:

**$H_0: \mu_1 = \mu_2$ .** El programa de las estrategias lúdicas no mejora el desarrollo de la solidaridad en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho.

**$H_a: \mu_1 < \mu_2$ .** El programa de las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de la solidaridad en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho.

Acorde con la Tabla 4, la aplicación del Programa de las estrategias lúdicas en el desarrollo de solidaridad en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho, es similar al 95% de confiabilidad de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, tanto para el grupo de control y experimental según el pretest, presentando similares condiciones ambos grupos, como lo demuestran los promedios de rangos: 28,11 en el grupo control y 26,89 en el grupo experimental con una significatividad estadística de ,752 y  $Z = -3,317$ . Estos resultados indican que son superiores

a 0,05 y 1,96 teóricos, por lo que permite indicar que ambos grupos estadísticamente son similares.

Asimismo, el Programa de estrategias lúdicas en el desarrollo de la solidaridad en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho, es diferente al 95% de confiabilidad de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, tanto para el grupo de control y experimental según el posttest, por lo que, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados como lo indica el rango promedio de 14.00 después de la aplicación de materiales educativos respecto a los estudiantes del grupo de control rango promedio 41.00 con una significatividad estadística de 0,000 y un valor de  $Z = -6,370$ . Estos resultados indican que son inferiores a 0,05 a la significatividad estadística y superior al 1,96 teórico, por lo que permite indicar que ambos grupos estadísticamente son diferentes, donde el grupo experimental tuvo mejores resultados por acción de las estrategias lúdicas.

Por lo tanto, se confirma la hipótesis del investigador: el Programa de estrategias lúdicas mejora el desarrollo de la solidaridad en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho.



Figura 3. Prueba de hipótesis específica 1, U de Mann Whitney.

De la Figura 3, la aplicación de la Programa de estrategias lúdicas mejora el desarrollo de la solidaridad en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho, (pretest), son similares ambos grupos, control y experimental, apreciándose una ventaja para el grupo control. Asimismo, se observa una diferencia significativa

en las puntuaciones (postest) entre los estudiantes del grupo de control y experimental, siendo éstos últimos los que obtuvieron mayores puntuaciones de logro debido a la aplicación del Programa. Además, se observa la disminución de la variabilidad de las puntuaciones en el postest respecto al pretest en ambos casos.

Tabla 5. Prueba U de Mann Whitney para la dimensión desarrollo de las verbalizaciones amables.

	Grupo experimental - control	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadísticos de prueba	Desarrollo de las verb amPrueba de entrada - Grupo Experimental - Control	Desarrollo de las verb amaPrueba de salida - Grupo Experimental - Control
Desarrollo de las verb amablesPrueba de entrada - Grupo Experimental - Control	Control	27	24,83	670,50	U de Mann-Whitney	292,500	,000
	Experimental	27	30,17	814,50			
	Total	54					
Desarrollo de las verbPrueba de salida - Grupo Experimental - Control	Control	27	41,00	1107,00	W de Wilcoxon Z Sig. asintótica (bilateral)	670,500 -1,288 ,198	378,000 -6,373 ,000
	Experimental	27	14,00	378,00			
	Total	54					

### Prueba de hipótesis específica 3

La prueba de hipótesis específica 3, se realiza mediante las hipótesis estadísticas siguientes:

**H<sub>0</sub>:  $\mu_1 = \mu_2$ .** El Programa de estrategias lúdicas no mejora el desarrollo de las verbalizaciones amables en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho – 2015.

**H<sub>a</sub>.  $\mu_1 < \mu_2$ :** El Programa de estrategias lúdicas mejora el desarrollo de las verbalizaciones amables en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho – 2015.

Acorde con la Tabla 5, la aplicación del Programa de estrategias lúdicas mejora el desarrollo de las verbalizaciones en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho, es similar al 95% de confiabilidad de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, tanto para el grupo de control y experimental según el pretest, presentando similares condiciones ambos grupos, como lo demuestran los promedios de rangos: 24,83 en el grupo control y 30,17 en el grupo experimental con una significatividad estadística de ,198 y  $Z = -1,288$ . Estos resultados indican que son superiores

a 0,05 y 1,96 teóricos, por lo que nos permite indicar que ambos grupos estadísticamente son similares.

Asimismo, el programa de estrategias lúdicas en el desarrollo de las expresiones amables en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho, es diferente al 95% de confiabilidad de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, tanto para el grupo de control y experimental según el postest, por lo que, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados como lo indica el rango promedio de 14.00 después de la aplicación de materiales educativos respecto a los estudiantes del grupo de control rango promedio 41.00 con una significatividad estadística de 0,000 y un valor de  $Z = -6,373$ . Estos resultados indican que son inferiores a 0,05 a la significatividad estadística y superior al 1,96 teórico, por lo que nos permite indicar que ambos grupos estadísticamente son diferentes, donde el grupo experimental tuvo mejores resultados por acción del Programa de estrategias lúdicas.

Por lo tanto, se confirma la hipótesis del investigador: las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de las verbalizaciones amables en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho.

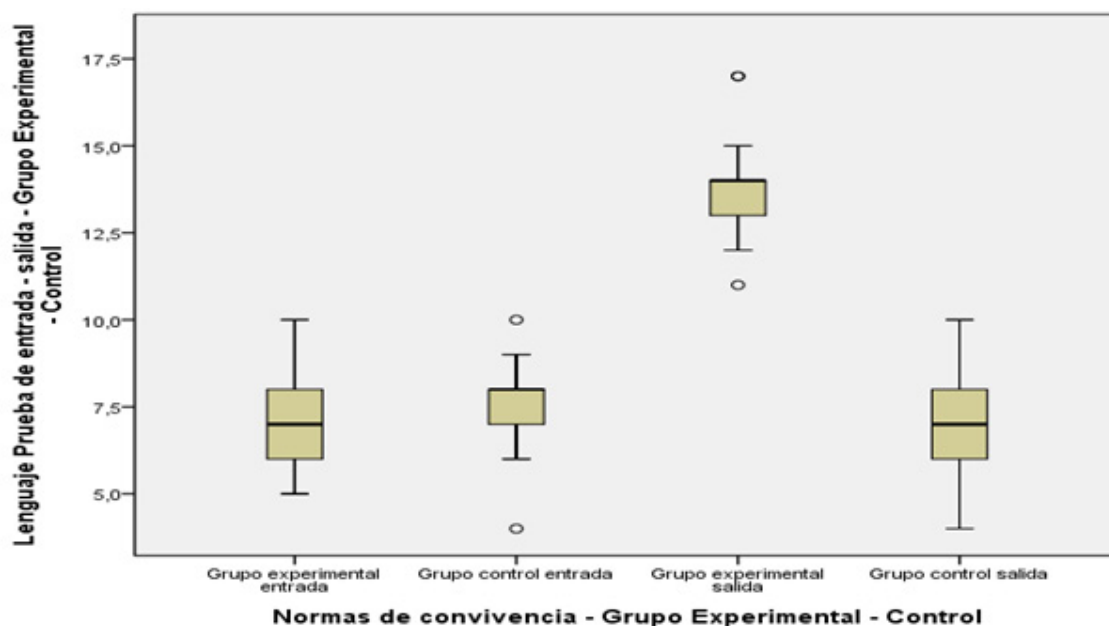


Figura 4. Prueba de hipótesis específica 3, U de Mann Whitney.

De la Figura 4, el programa de estrategias lúdicas en las verbalizaciones amables en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Luriganchu, (pretest) son similares ambos grupos, control y experimental, apreciándose una ventaja para el grupo control. Asimismo, se observa una diferencia significativa en las puntuaciones (postest) entre los estudiantes del grupo de control y experimental, siendo éstos últimos los que obtuvieron mayores puntuaciones de logro debido a la aplicación del Programa. Además, se observa la disminución de la variabilidad de las puntuaciones en el postest respecto al pretest en ambos casos.

## Discusión

La presente investigación ha contrastado las hipótesis planteadas y las ha comparado con los resultados de la investigación realizada. Por lo tanto, se acepta la hipótesis del investigador; entonces se acepta que las estrategias lúdicas mejoran las

normas de convivencia en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Luriganchu; este resultado coincide cuando Alcántara y Holguin (2019) en su estudio sobre convivencia democrática en escolares peruanos de cuarto grado de primaria de un contexto vulnerable de Lima-Perú, tuvo como objetivo comprobar el cambio en la convivencia escolar luego de aplicar un programa basado en la cooperación social y llegaron a concluir que a través de la aplicación de un programa o estrategia, efectivamente se logra que los estudiantes son capaces de practicar y respetar las normas de convivencia.

Los resultados obtenidos coinciden también con Rodríguez et al., (2020) quienes en su investigación acerca de un programa de intervención lúdica en estudiantes de 6 a 10 años de educación básica al norte de Portugal, tuvo como objetivo demostrar a través de juegos cambios de conducta y llegaron a concluir que a través de juegos se provoca cambios

en los comportamientos sociales de los niños, principalmente en el aumento de las interacciones entre niños y niñas en la clase. Asimismo, García et al., (2020) en su investigación sobre Juegos Cooperativos como posibilidad de Educación Popular se realizaron con niños de 6 a 13 años en una escuela pública del municipio de Americana en Brasil, tuvo como objetivo demostrar pequeñas transformaciones en el comportamiento de los niños y llegaron a concluir que a través de los juegos lúdicos se logra equilibrar en los niños la competitividad y cooperación con sus pares.

En esa misma línea, Vargas et al., (2021) en su investigación sobre estrategias lúdicas en una población de síndrome de Down (SD) en Colombia, tuvo como objetivo implementar estrategias lúdicas para mejorar la higiene oral de la población con Síndrome de Down (SD) y llegaron a concluir que las estrategias lúdicas como herramienta es crucial para lograr un aprendizaje significativo. De igual forma, Acuña y Quiñones (2021) en su investigación sobre educación ambiental lúdica en niños escolarizados en Colombia, tuvo como objetivo determinar la importancia de la educación ambiental lúdica para el fomento de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años y llegaron a concluir que utilizando la lúdica como herramienta didáctica es posible desarrollar habilidades cognitivas en los niños escolarizados.

La estrategia lúdica es una manera de vivir la vida cotidiana; la acción y efecto de jugar o hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse son muy importantes para el desarrollo de los niños. En este sentido Cañaveral y Ospina (2019) tuvieron como objetivo aplicar la lúdica para el logro de nuevas formas de aprendizaje en niños y niñas y llegaron a la conclusión de que la lúdica

permite nuevas formas de aprendizaje, en un clima escolar distendido y acorde con sus condiciones personales. Asimismo, Vergara et al., (2021) en su investigación sobre material educativo gamificado para fortalecer el aprendizaje en niños de 4<sup>a</sup> 6 años en una institución educativa colombiana; tuvo como objetivo identificar el impacto de implementar un material educativo gamificado para fortalecer la habilidad oral en inglés, en estudiantes de primera infancia, y llegaron a la conclusión de que los estudiantes a través del juego y de la interacción con el contenido, adquieren conocimientos, habilidades y destrezas, que les permiten fortalecer su desarrollo cognitivo.

Del mismo modo, Carpio (2020) en su investigación sobre la aplicación de los juegos “DINAPA” en estudiantes de odontología de la universidad San Martín de Porres-Filial Arequipa; tuvo como objetivo aplicar el juego “DINAPA” para desarrollar la atención selectiva de los estudiantes de odontología y se llegó a concluir que los juegos “DIMAPA” desarrollan la atención selectiva. Respecto a lo mencionado por Gallardo y Gallardo (2018) considero que la actividad lúdica despierta el desarrollo de las aptitudes, relaciones sociales y el sentido del humor haciendo que los niños y niñas sientan placer, alegría y motivación todo con el único fin de valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental.

Por otro lado, Gómez (1992) refirió que los juegos de estrategia, son considerados como un importante instrumento para la resolución de distintos problemas, porque contribuyen a activar procesos mentales; entre las características más resaltantes, se tienen las siguientes: participan uno o más personas, poseen reglas fijas las cuales

establecerán los objetivos o metas, los jugadores deben ser capaces de elegir sus propios actos y acciones para lograr los objetivos.

Asimismo, Millar (1992) manifestó que los juegos cooperativos, son muy importantes y se realizan en grupos en donde se promueve la cooperación e integración con los participantes, estableciendo normas que deben cumplirse; es decir, este tipo de juego se llama social, ya que sólo se realiza si hay más de dos niños dispuestos a participar; en consecuencia, sirve para incrementar la interrelación de los niños llevándolos a evolucionar su proceso de socialización mediante el compartir y el cooperar en equipo, permitiendo desarrollar experiencias significativas que acrecienten su pensamiento cognitivo.

También Millar (1992) refirió que los Juegos reglados o estructurados, se llevan a cabo con reglas establecidas o de obligatorio cumplimiento, se destaca con más fuerza la actividad y la acción es dirigida y por una actitud fundamental; es así que, si bien los juegos con reglas establecidas perduran en la época adulta y están socialmente adaptados, sólo demuestran una asimilación más no una adaptación a la realidad. En ese sentido, las reglas de juego legitima en la satisfacción de la persona en el ejercicio intelectual y sensomotor por medio de su victoria sobre los demás, pero esto no es equivalente a una adaptación concienzuda a la realidad.

Del mismo modo, Montañés (2003) refirió que los juegos de reglas aparecen entre los cuatro y los siete años, dependiendo en buena medida del contexto social de niño; es así que comienzan siendo juegos de reglas simples y directamente unidos a la acción, y terminan, hacia los 12 años, siendo juegos de reglas complejas, más independientes de la

acción, y en los que la lógica inductiva y deductiva, la formulación de hipótesis y la utilización de las estrategias son frecuentes y son fundamentales porque contribuyen al aprendizaje de las habilidades sociales, de cooperación, competencia, amistad, control emocional y concepción de norma.

También, Bodrova y Leong (2005) sostuvieron que la actividad lúdica permite crear una condición sólida de estabilidad emocional en el niño o niña que lo prepara a tener una predisposición de hacer frente a las cosas cotidianas de la vida. Un niño o niña feliz responderá con mayor creatividad para resolver problemas y estarán preparados en la vida para relacionarse en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, y acompañado de un grupo social con el cual deberá aprender a convivir adecuadamente.

Por otro lado, Chamoso et al., (2004) resaltaron que, al juego, se le pueden asociar tres características fundamentales:

1. **Carácter lúdico.** Se utiliza como diversión y deleite sin esperar que proporciones una utilidad inmediata ni que ejerza una función moral. El término actividad lúdica lo demarca Boz de Buzek (s.f) dentro de las dimensiones del juego, estableciendo que el mismo "pone en marcha capacidades básicas que posibilitan la creación de múltiples ámbitos de juego en todas las facetas del quehacer humano" (p.48).
2. **Presencia de reglas propias.** "Sometido a pautas adecuadas que han de ser claras, sencillas y fáciles de entender, aceptadas libremente por los participantes y de cumplimiento obligatorio para todos. Donde pueden variar de acuerdo a los competidores". (p.49).



3. Carácter competitivo. "Aporta el desafío personal de ganar a los contrincantes y conseguir los objetivos marcados, ya sea de forma individual o colectiva". (p.49).

### CONCLUSIONES

Se concluye que las estrategias lúdicas mejoran las normas de convivencia en el aula azucenas de la IEI 083 de Mangamarca, San Juan Lurigancho, ya que de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, es diferente al 95% de confiabilidad, tanto para el grupo de control y experimental según el postest, por lo que, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados como lo indica el rango promedio de 14.00 después de la aplicación de materiales educativos respecto a los estudiantes del grupo de control rango promedio 41.00 con una significatividad estadística de 0,000 y un valor de  $Z = -6,336$ .

En ese sentido, es muy importante que los docentes desarrollen las estrategias lúdicas para fortalecer las normas de convivencia dentro de cada aula y fuera de ella, con la finalidad de formar niños y niñas con estabilidad emocional estable, perdurable y motivados a lograr su desarrollo intelectual de manera tranquila y segura frente a sus pares en un ambiente armonioso y de confianza.

### REFERENCIAS

- Acuña Agudelo, M. P., y Quiñones Tello, Y. del C. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación Y Educadores*, 23(3), 444-468. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Aguilar Castrillón, C., Ojeda Rivera, A. Felipe, Aguilar Paz, C., Vidal Caicedo, M., Camacho Ojeda, M., y Chanchí Golondrino, G. (2020). Construcción de un juego serio como apoyo al aprendizaje de la física cinemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 19 (37), 159-177. Epub 04 de septiembre de 2021. <https://doi.org/10.22395/rium.v19n37a8>
- Alcántara, L. y Holguin, J. (2019). Educación sensible: efectos de una pedagogía formativa para la convivencia democrática en los escolares peruanos. *Actualidades Investigativas en Educación*, 19 (3), 107-133. <https://dx.doi.org/10.15517/aie.v19i3.38628>
- Araya-Pizarro, S. (2021). Preferencias y actitud discente hacia los juegos de mesa. *Análisis multivariante. Páginas de Educación*, 14(1), 73-93. Epub 01 de junio de 2021. <https://doi.org/10.22235/pe.v14i1.2433>
- Bodrova, E. y Leong, D. (2005). La importancia del juego: Por qué los niños necesitan jugar. *Primera Infancia*
- Boz de Buzek, M. (s.f). El juego y su valor educativo. *Revista del Instituto de Investigación Educativa*. Tomo 63.
- Cañaverl, E. y Ospina, M. (2019). Convivencia escolar y potencialidades en niños y niñas con capacidades educativas diversas o necesidades educativas especiales. *Aletheia. Revista de Desarrollo Humano, Educativo y Social Contemporáneo*, 11 (2), 63-86. Recuperado el 04 de junio de 2022, de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2145-03662019000200063&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-03662019000200063&lng=en&tlng=es).
- Carpio Lozada, B. (2020). Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. *Comuni@cción*, 11(2), 131-141. <https://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.11.2.425>
- Castro, M., Paz, M., y Cela, E. (2020). Aprendiendo a enseñar en tiempos de pandemia COVID-19: nuestra experiencia en una universidad pública de Argentina. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 14(2), e1271. <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2020.1271>
- Chamoso, J.; Durán, J.; García, J. y otros. (2004). Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas. *Suma*, 47, 4-58.



- Diogo, M. (2022) Análise das dimensões social e acadêmica de uma brinquedoteca em uma instituição de ensino superior. *Educação e Pesquisa* v. 48, e236386. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248236386>>. Epub 18 Mar 2022. ISSN 1678-4634. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248236386>.
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral de los niños. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51
- García, N., Piassa, A., y Ribeiro, M. (2020). Juegos cooperativos con jóvenes en situación de vulnerabilidad social: la sistematización de una experiencia. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 151-166. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300151>
- Gómez, I. (1992). Los juegos de estrategias en el curriculum de matemática. Apuntes I. E. P.S. N° 55. Instituto de Estudios Pedagógicos Somosaguas. Madrid: N. E. Narca, S. A. de ediciones.
- Jaimés, Amparo. (2020). La Feria Lúdico-Pedagógica como espacio de reflexión curricular. *Formación universitaria*, 13(4), 57-68. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000400057>
- Kinast, E., y Serpa, D. (2021). Recurso lúdico para apoio ao aprendizado da álgebra de alunos do 7º ano do ensino fundamental. In *SciELO Preprints*. <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.3275>
- Machado, S., y Carvalho, R. (2020). Relações afetivas, gestualidades e musicalidades: culturas lúdicas infantis na pré-escola. *Revista Brasileira de Educação [online]*. 2020, v. 25, e250060. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1413-24782020250060>>. Epub 21 Dez 2020. ISSN 1809-449X. <https://doi.org/10.1590/S1413-24782020250060>.
- Millar, S. (1992). *Psicología del juego infantil. Conducta humana*, N° 09. Barcelona: Editorial Fontanella.
- Montañés, J. (Coord.) (2003). *Aprender y jugar: actividades educativas mediante el material lúdico - didáctico Prismaker System*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Mora Márquez, M., y Camacho Torralbo, J. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 11(1), 56-73. <https://doi.org/10.32870/ap.v11n1.1433>
- Pires, M., Nascimento, A., Donato, L., Almeida, G. y Guedes, R. 2022. Validation of Ludic-Quest to the playfulness of health games: gameplay and emotions on the field. *Revista Brasileira de Enfermagem*. v. 75, n. 04, e20210822. Available from: <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2021-0822>
- Rodríguez-Fernández, J., Pereira, V., Countess, I., y Pereira, B. (2020). Evaluación de un programa de intervención en escuelas. *Aprende a través del juego. Revista Portuguesa de Educação*, 33 (1), 56-74. <https://doi.org/10.21814/rpe.18349>
- Souza, M. A. M. et al. (2019). Jogo de Física de partículas: Descobrimo o bóson de Higgs. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, v. 41, n. 2, e 20180124. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0124>>. Epub 01 Nov 2018. ISSN 1806-9126. <https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0124>.
- Vargas-Ramírez, J., Cardona-Cañas, M., Rivera-Suárez, M., Guerrero-Jaramillo, A., Duque-Mejía, M., Ospina-Metheus, P., y García-Oyuela, A. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar la higiene bucal en una población con síndrome de Down. *Hacia la Promoción de la Salud*, 26 (2), 23-37. Epub 17 de agosto de 2021. <https://doi.org/10.17151/hpsal.2021.26.2.3>
- Vergara-Pareja, C., Nielsen-Niño, J., y Niño-Vega, J. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 569-578. Epub March 17, 2022. <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>