



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS:**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIO PARA EL  
DESARROLLO DE LA COMPETENCIA AFIRMA SU IDENTIDAD  
DEL ÁREA PERSONAL SOCIAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS  
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “SUCUYHUENCALLA”  
DEL DISTRITO DE COPANI-2016**

**PRESENTADO POR LA BACHILLER:  
VALDIVIA VELAZQUEZ MARUJA INES**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**PUNO – PERÚ**

**2017**

## **DEDICATORIA**

A Dios por su amor infinito manifestado en la vida de mis padres quienes con amor y paciencia me educaron con principios basados en el respeto, la responsabilidad, la disciplina, la tolerancia y el sacrificio.

A mi familia por compartir y ser mi soporte en cada sueño emprendido.

## **AGRADECIMIENTO**

A las autoridades de la Universidad Alas Peruanas, a los maestros que con sus enseñanzas fortalecen mi profesión y paciencia me enseñaron a descubrir el verdadero sentido y significado de ser docente.

A mis compañeros de estudio por los momentos y espacios compartidos.

## RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016. La hipótesis de investigación a probar es; los juegos tradicionales son eficaces como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016. El tipo de investigación es de carácter experimental causal, su nivel de investigación es el explicativo causal. El método que corresponde al estudio hipotético deductivo y su diseño de investigación corresponde al cuasi experimental. La población está conformada por 51 niños y la muestra lo representa a 51 niños y niñas. Para dicho propósito se ha utilizado como técnica la Observación y entrevista, y el instrumento es el cuestionario dirigido. Se concluye: Los juegos tradicionales como medio para desarrollar las capacidades de autoestima y auto concepto en niños y niñas de 4 años fueron eficaces, porque los niños del grupo experimental elevaron a un nivel alto; a diferencia en el grupo control que no recibieron los talleres se presentó en menor porcentaje; por tanto, se acepta la hipótesis planteada. Los juegos tradicionales como medio para desarrollar las capacidades de autonomía y aceptación de normas básicas en niños y niñas de 4 años fueron eficaces, porque los niños del grupo experimental elevaron a un nivel alto su autonomía y en mayor proporción aceptaron las normas básicas; a diferencia en el grupo control que no recibieron los talleres se presentó en menor porcentaje, por tanto, se acepta la hipótesis planteada.

**Palabras Claves:** juegos, tradicionales, desarrollo, identidad, personal, social, niños y niñas.

## ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of traditional games as a means of developing competition, affirming their identity in the Personal Social area of 4-year-old boys and girls of the "Sucuyhuencalla" Initial Educational Institution of the Copani-2016 district. The research hypothesis to be tested is; Traditional games are effective as a means of developing competition, affirming their identity in the Personal Social area in children of 4 years of the Initial Educational Institution "Sucuyhuencalla" of the district of Copani-2016. The type of research is causal experimental, its level of research is the causal explanatory. The method that corresponds to the hypothetical deductive study and its research design corresponds to the quasi-experimental one. The population is made up of 51 children and the sample represents 51 children. For this purpose, Observation and Interview has been used as a technique, and the instrument is the directed questionnaire. It is concluded: Traditional games as a means to develop self-esteem and self-concept abilities in 4-year-old boys and girls were effective, because the children of the experimental group rose to a high level; unlike in the control group that did not receive the workshops, it was presented in a lower percentage; therefore, the hypothesis is accepted. Traditional games as a means to develop the autonomy and acceptance of basic standards in 4-year-old boys and girls were effective, because the children of the experimental group raised their autonomy to a high level and in a larger proportion accepted the basic norms; unlike in the control group that did not receive the workshops, it was presented in a lower percentage, therefore, the hypothesis is accepted.

**Keywords:** games, traditional, development, identity, personal, social, boys and girls.

## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ÍNDICE.....	v
INTRODUCCIÓN.....	viii
CAPÍTULO I.....	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	10
1.2. Delimitación de la investigación.....	11
1.2.1. Delimitación espacial.....	11
1.2.3. Delimitación social.....	11
1.2.4. Delimitación conceptual.....	11
1.3. Problema de investigación.....	12
1.3.1. Problema general.....	12
1.3.2. Problemas específicos.....	12
1.4. Objetivo de investigación.....	12
1.4.1. Objetivo general.....	12
1.4.2. Objetivos específicos.....	12
1.5. Hipótesis de la investigación solo.....	13
1.5.1. Hipótesis general.....	13
1.5.2. Hipótesis específicos.....	13
1.5.3. Identificación y clasificación de variables e indicadores.....	13
1.6. Metodología de la investigación.....	14
1.6.1. Tipo y nivel de investigación.....	14
1.6.1.1. Tipo de investigación.....	14
1.6.1.2. Nivel de investigación.....	15
1.6.2. Método y diseño de la investigación.....	15
1.6.2.1 metodo de la investigacion.....	15
1.6.2.2. Diseño de investigacion.....	16
1.6.3. Población y muestra de la investigación.....	16
1.6.3.1. Población.....	16
1.6.3.2. Muestra.....	17

1.6.4 técnicas e instrumentos para la recolección de datos. ....	17
1.6.4.1. Técnica. ....	17
1.6.4.2 instrumentos.....	18
1.6.5. Justificación, importancia y limitaciones de la investigación.....	20
CAPÍTULO II .....	22
MARCO TEÓRICO .....	22
2.1. Antecedentes de investigación .....	22
2.2. Marco teorico.....	23
CAPÍTULO III .....	46
PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS. ....	46
CONCLUSIONES.....	62
SUGERENCIAS .....	63
BIBLIOGRAFÍA .....	64
ANEXOS .....	70

Lista de cotejo para niños y niñas de 4 años

Autonomía personal

Edina: cuestionario para la evaluación de la autoestima en la infancia.

Cuestionario para la evaluación de la autoconcepto en la infancia

## INTRODUCCIÓN

Es importante que nuestros niños reafirmen su identidad cultural, valoren las costumbres, tradiciones y estilos de vida de su entorno para mejorar la sociabilidad con otros y en comunidad. Un pueblo y un país requieren del conocimiento que tengan sus habitantes del cómo se originó, de lo que les gusta, del porqué tienen diversas actividades folclóricas y de donde provienen. Es necesario saber de dónde venimos, construir y reconstruir nuestra historia y así aflorar nuestra identidad cultural y nacional.

La búsqueda de la propia identidad ocupa un lugar importante en el pensamiento y en el quehacer de muchos pueblos; en otros, ha sido la preocupación provocada por la dislocación de valores tradicionales, por la pérdida del papel que les asignaba la historia, -una "crisis de identidad"- esta ha sido el resultado de los cambios que se produjeron en muchos pueblos, en el último tercio del siglo pasado.

Es por ello que el juego en general y los juegos tradicionales son un espacio de desarrollo de la psicomotricidad y el lenguaje de los niños y por eso reviste tanta importancia para ellos. El juego es un espacio de desarrollo de su corporalidad y de su identificación con su cuerpo. Así mismo permite un buen contacto con sus emociones y sensaciones, fuente de la capacidad de amar a los demás y aceptar las emociones y sentimientos de los demás.

Para el desarrollo de aplicación y ejecución del presente trabajo de investigación, el informe está estructurado en tres capítulos, como sigue:

**Capítulo I: Planteamiento del Problema;** se ubica la descripción del problema, es la observación que motivaron el estudio en sí a nivel empírico y científico, exigencia para todos los que tenemos la responsabilidad de diseñar y conducir un determinado proceso educativo. Delimitación de la investigación, para una buena ubicación respecto al estudio. Problema de investigación, que proviene de la descripción del problema. Objetivo de investigación. Hipótesis de la investigación. Identificación y clasificación de variables. Metodología de la investigación; tipo y



nivel de investigación; método y diseño de la investigación; población y muestra. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos y justificación importancia, y limitaciones de investigación.

**Capítulo II: Marco Teórico;** como primera instancia se presentan algunos antecedentes que guardan relación y orienta el trabajo de investigación; en el sustento teórico, se presentan algunas teorías básicas de los diferentes autores involucrados en el quehacer educativo, principalmente en lo referente a los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia de aprendizaje, para su uso teórico, organizativo y práctico que se deben de tener presente en la labor del docente; se considera la definición conceptual.

**Capítulo III: Presentación, análisis e interpretación de resultados;** se considera el cuadros que contiene las variables en estudio con sus respectivas dimensiones, tabla de frecuencia y gráficos estadísticos para realizar la interpretación de los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación y probar la hipótesis que se plantea, para llegar a las conclusiones y recomendaciones. Referencias Bibliográficas; se considera una relación de textos en orden alfabético de los autores en consulta del presente trabajo de investigación sobre las variables en estudio. Los anexos forman parte integrante de la investigación, en lo que se procesa según los resultados o reportes logrados según los objetivos propuestos.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA**

El juego es una actividad de vital importancia para los niños. Lejos de tratarse de meras actividades para entretenerse o pasar el tiempo, jugar tiene una gran utilidad para el desarrollo del menor y es fundamental en su crecimiento. Por eso, su derecho al juego y el esparcimiento forma parte de la Convención sobre los Derechos del Niño, establecida por las Naciones Unidas. Como indica la 'Guía práctica para padres' de la Asociación Española de Pediatría (AEP), "en la primera infancia los juegos implican aprendizaje, estimulación y experimentación para los pequeños". Tanto el juego como los juguetes "les ayudan a conocerse y a desarrollar su personalidad en áreas como la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad". El documento de la AEP añade que, en las edades más tempranas, el juego "tiene un gran componente educativo que ayuda al menor a progresar en su desarrollo motor y a avanzar en la esfera intelectual y sociabilizadora a través de la comunicación e interrelación con los que le rodean". La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), por su parte, especifica que "todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia". Este organismo subraya que el juego es vital, puesto que "condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la

afectividad". El que no juega, afirma la UNESCO, "es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu".

En nuestro país tanto los padres de familia y una gran mayoría de docentes desconocen la vital importancia de los juegos y el rol de este en el proceso de aprendizaje más aun en el tema de identidad, muchos padres inclusive prohíben a sus niños jugar con materiales propios de la zona y los docentes emplean materiales más sofisticados y por qué no decir modernos.

Los juegos tradicionales, por su naturaleza lúdica pueden desarrollarse en el hogar tanto como en el jardín, además están inmersos en su contexto sociocultural lo que obedece a aspectos del desarrollo integral del niño al enfrentarlo a la resolución de problemas sociales y cognitivos mediante el juego, situación que nos lleva a plantear el siguiente problema.

## **1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.2.1. Delimitación Espacial**

La investigación se ha efectuado en la Institución Educativa Inicial "Sucuyhuencalla" del distrito de Copani-2016.

### **1.2.2. Delimitación temporal**

El estudio se realizó en el año 2016, entre los meses de marzo a junio del año en curso.

### **1.2.3. Delimitación social**

La investigación se ha realizado con los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial "Sucuyhuencalla" del distrito de Copani-2016

### **1.2.4. Delimitación conceptual**

La investigación se delimita en los juegos tradicionales como medio para desarrollar la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial "Sucuyhuencalla" del distrito de Copani-2016.

### **1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1. PROBLEMA GENERAL**

¿Cuál será la eficacia de los juegos tradicionales como medio para desarrollar la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016?

#### **1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- ¿Cuál será la eficacia de los juegos tradicionales como medio para desarrollar la autoestima y el auto concepto en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016?
  
- ¿Cuál será la eficacia de los juegos tradicionales para lograr la autonomía y aceptación de normas básicas como límites que brinden seguridad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016?

### **1.4. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016.

#### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Identificar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para desarrollar la autoestima y el auto concepto en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016.
  
- Establecer la eficacia de los juegos tradicionales para lograr la autonomía y aceptación de normas básicas como límites que brinden seguridad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016.

## 1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

Los juegos tradicionales son eficaces como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016.

### 1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS

- Los juegos tradicionales son eficaces como medio para desarrollar la autoestima y el auto concepto en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016.
- Los juegos tradicionales son eficaces para lograr la autonomía y aceptación de normas básicas como límites que brinden seguridad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016.

### 1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
<b>Variable independiente:</b>  <b>Los juegos tradicionales</b> Son actividades lúdicas que desarrollan competencias de desarrollo personal con sentido de pertenencia.	<b>juegos físicos</b>  Valoran movimientos corporales estimulando coordinación viso motora.	– Matagente – Carrera de sacos – Pesca o chapa- chapa – Soga – Ligas – Plic-plac – Las sillas – Tira y afloja – Yaxes(pis pis) – Trompos	Ficha de Observación
	<b>Juegos verbales</b> Valoran la expresión y comprensión oral.	– Las adivinanzas o watuchis – Lobo ¿Estás? – La silla caliente	

<p><b>Variable dependiente:</b></p> <p>-Desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social.</p> <p>La competencia busca lograr en el niño capacidades de desarrollo personal para optimizar procesos de auto aceptación y socialización.</p>	<p><b>Juegos perceptuales</b></p> <p>Valoran reflejos, capacidad sensitiva.</p> <p><b>Capacidades:</b></p> <p>Se valora a sí mismo. Proceso de conocimiento, valoración y aceptación de uno mismo.</p> <p>Autorregula sus emociones y comportamientos. Habilidad de reconocer y toar conciencia de uno mismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El diablo de los siete cuernos</li> <li>- La gallinita ciega</li> <li>- Las estatuas</li> <li>- Zapatito cordobés</li> <li>- Pelota colorida</li> <li>- Carrera de sacos</li> <li>- Charada</li> <li>- Autoestima</li> <li>- Auto concepto</li> <li>- Autonomía</li> <li>- Normas</li> </ul>	<p>Cuestionario</p> <p>Edina</p> <p>Lista de cotejo</p>
---	---	---	---

## 1.6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.6.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

#### 1.6.1.1. TIPO DE INVESTIGACION

El tipo de investigación que se planteó para realizar el presente trabajo es EXPERIMENTAL para determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio del desarrollo de la competencia afirma su identidad del área de Personal Social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial

“Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016, que por su naturaleza fue aplicativo, manipulando la variable independiente (los juegos tradicionales), que se trabajó con dos grupos uno de control y el otro experimental.

### **1.6.1.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

Niveles de estudio es el explicativo, es aquella que tiene relación causal; no sólo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta encontrar las causas del mismo. De enfoque cuantitativo, considerando la aplicación de fórmulas estadísticas y numerales.

## **1.6.2. MÉTODO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.6.2.1 METODO DE LA INVESTIGACION**

El presente estudio posee como método el científico sistémico e hipotético deductivo dado que permite la obtención y elaboración de los datos obtenidos y el conocimiento de los hechos fundamentales que caracterizan a los fenómenos, es inductivo, debido que los datos se generalizan.

El método de investigación según la naturaleza es el hipotético deductivo, que tiene como objeto los fenómenos que suceden en la realidad con objetividad científica, así como la define Velásquez F. (2005: 157) como una percepción intencional e ilustrada de hechos o un conjunto de ellos, intencionada porque se hace con un objetivo; ilustrada porque va guiada de algún cuerpo del conocimiento. Es directa, es decir, no se observa sentimientos sino conductas, no enfermedades sino administraciones.

Según el procesamiento de los datos el método con el que se trabajó la presente investigación es el método Cuantitativo porque los datos que se recogió a través de los diferentes instrumentos, serán numéricos, se cuantifican y se someten a análisis estadísticos, buscando siempre su resultado. El carácter cuantitativo de esta investigación se manifiesta: En la medición de resultados de la aplicación de los instrumentos; por la transformación numérica que sufrió el nivel de reporte de las pruebas y por el análisis estadístico de los resultados, los mismos que se basan en cantidades numéricas.

### **1.6.2.2. DISEÑO DE INVESTIGACION**

El diseño de investigación que le corresponde al presente trabajo fue Cuasi-experimental según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010) con grupos intactos en la que en un inicio se aplicó una prueba de entrada, luego se ejecuta los juegos tradicionales como estrategia para el grupo experimental. Después se aplicó la prueba de salida para verificar la eficacia de la estrategia.

Gráficamente se representa así:

<b>GE</b>	<b>PE</b>	<b>E</b>	<b>PS</b>
<b>GC</b>	<b>PE</b>	<b>-</b>	<b>PS</b>

GE = Grupo Experimental.

GC = Grupo Control.

PE = Prueba de Entrada.

PS = Prueba de Salida.

E = Estrategia.

### **1.6.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.6.3.1. Población**

La investigación está constituida por los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016; el número de niños(as) fueron elegidos de acuerdo a las normas pedagógicas vigentes.



## Cuadro 2

### Distribución de niños por aula

SECCIÓN	ESTUDIANTES		SUB
	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
A	14	10	24
B	11	16	27

FUENTE: Elaboración Propia

#### 1.6.3.2. Muestra.

La muestra del estudio estuvo conformada por los niños y niñas de cuatro años sección A, que conforman un total de 27 niños y niñas del grupo experimental. Y el grupo control estuvo conformado por niños y niñas de cuatro años de la sección B, con un total 24 niños y niñas. El tipo de muestreo que se utilizó es el aleatorio. Tal como se puede apreciar en el siguiente cuadro:

## Cuadro 3

### Muestra De La Población De Los Niñas Y Niños

GRUPO	SECCIÓN	Nº DE NIÑOS Y NIÑAS	%
CONTROL	A	24	47%
EXPERIMENTAL	B	27	53%
TOTAL		51	100%

Fuente: Elaboración Propia

## 1.6.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.

### 1.6.4.1. TÉCNICA.

En el presente estudio se utilizó las siguientes técnicas:

#### Observación:

Pardinas la describe como “la acción de observar, de mirar detenidamente, en el sentido del investigador es la experiencia, es el proceso de mirar detenidamente, o sea, en sentido amplio, el experimento, el proceso de someter conductas de

algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la observación” Observación significa también el conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y conjunto de fenómenos. En este sentido, que pudiéramos llamar objetivo, observación equivale a dato, a fenómeno, a hechos. (Pardinas, 2005, pág. 89)

### **Entrevista:**

Es una técnica en la que una persona (entrevistador) solicita información de otra o de un grupo, para obtener datos sobre un problema determinado. Presupone, la existencia al menos de dos personas y la posibilidad de interacción verbal. (Pardinas, 2005, pág. 90)

### **1.6.4.2 INSTRUMENTOS**

**Cuestionario.-** Para el recabo de datos se utilizó el formato en papel “Edina”, Cuestionario para la evaluación de la autoestima y el auto concepto en la infancia; dicho cuestionario realiza la valoración de la autoestima y el auto concepto considerando las especificaciones cualitativas y cuantitativas de la misma. (Serrano, Mérida, & Taberner, 2014, pág. 55)

Este cuestionario tiene un banco inicial de 21 ítems para determinar el grado de autoestima, mientras que para determinar la valoración de la percepción del auto concepto se tuvo 16 ítems. Cada ítem fue respondido de manera simbólica y fue de la siguiente forma.

- SI
- ALGUNAS
- VECES
- NO

### **Figura 3. Simbología de calificación en el cuestionario Edina.**

Fuente: Serrano Muñoz, A. M. (2014). Diseño y validación de un cuestionario para medir la autoestima infantil. La relación entre autoestima, rendimiento académico y

las variables sociodemográficas. Obtenido del cuestionario Edina:  
<http://hdl.handle.net/10396/11580>

Para realizar el tratamiento de datos, los puntajes obtenidos por cada niño en el cuestionario fueron comparados con las siguientes escalas de calificación:

**Cuadro 4:**

**Escala de calificación de la autoestima.**

<b>ESCALA</b>	<b>NIVEL DE LOGRO</b>
MUY BAJO	0 - 12.6
BAJO	12.7 - 25.2
MEDIO	25.3 - 37.8
ALTO	37.9 - 50.4
<b>MUY ALTO</b>	<b>50.5 - 63</b>

FUENTE: Cuestionario Edina

**Cuadro 5:**

**Escala de calificación del auto concepto.**

<b>AUTO CONCEPTO</b>	
<b>ESCALA</b>	<b>NIVEL DE LOGRO</b>
MUY BAJO	00 - 9.6
BAJO	9.7 - 19.2
MEDIO	9.3 - 28.8
ALTO	28.9 - 38.4
MUY ALTO	38.5 - 48

FUENTE: Cuestionario Edina

Lista de cotejo: Para recolectar información sobre el grado de autonomía y respeto por las normas hemos aplicado la lista de cotejo busca el logro de una o varias competencias teniendo en cuenta los criterios o aprendizajes esperados por ello las evidencias son concretas y en el contexto de los estudiantes. Buscan la formación y mejoramiento de las competencias de los estudiantes, mediante retroalimentación clara y precisa de su actuación Se evalúan a partir de los instrumentos con problemas de contexto. (Leyva , 2010)

- ESCALA
- SÍ
- NO

Para realizar el tratamiento de datos, los puntajes obtenidos por cada niño en la lista de cotejo fueron comparados con las siguientes escalas de calificación:

**Cuadro 6:**  
**Escala de valoración de la autonomía.**

ESCALA	NIVEL DE LOGRO
RARA VEZ	0 – 10
A VECES	11 – 20
SIEMPRE	21 - 30

FUENTE: Elaboración propia.

**Cuadro 7:**  
**Escala de valoración de aceptación de normas.**

ESCALA	NIVEL DE LOGRO
RARA VEZ	00 – 6.6
A VECES	6.7 – 13.2
SIEMPRE	13.3 - 20

FUENTE: Elaboración propia.

#### **1.6.5. JUSTIFICACIÓN, IMPORTANCIA Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.**

La sociedad actual ha desplazado la actividad lúdica de construcción y de retroalimentación por la tecnología, desarraigando al niño del punto focal de su infancia al no darle la oportunidad de aprender y socializar mediante el juego libre. Un aparato electrónico no puede suplir al mediador del aprendizaje en lo que Vigotsky llama la zona de desarrollo próximo, el ser humano al entrar en una actividad social de su interés establece sus propias normas de comportamiento

ante una situación transmitiendo mensajes que son el reflejo de sus pensamientos y emociones. Por otro lado es en la etapa de la infancia en la que se establecen los primeros rasgos y parámetros de autorregulación de comportamientos y emociones lo que significa que su zona de desarrollo próximo debe estar rica de oportunidades de aprendizaje integral.

Respecto a ello la actividad lúdica o el juego es un imperativo estratégico para el óptimo desarrollo cognitivo, socioemocional y biológico del niño(a) ya que aparte de ser un principio de la Educación Inicial y ser la actividad más atractiva para los niños, este ayuda al niño a adquirir habilidades, capacidades y competencias que le ayudarán a enfrentar el mundo que le rodea, resolviendo conflictos cotidianos. En consecuencia, los juegos tradicionales al ser actividades lúdicas que se inmiscuyen en la transmisión de costumbres, tradiciones, lengua, etc., forman a ser parte del acervo cultural, convirtiéndose así, en una estrategia de enseñanza y aprendizaje eficaz en el nivel inicial.

En consecuencia, la presente investigación es relevante para los futuros y actuales profesionales que establezcan en su quehacer pedagógico políticas de prevención para dilemas socioemocionales tales como: El suicidio, la depresión infantil, aislamiento, Bull ying, etc. y apostar por una educación en valores para la vida, ayudándoles a afirmar su identidad desde una edad temprana teniendo como conocimiento que los juegos tradicionales son una excelente estrategia para desarrollar habilidades sociales que cimentan su personalidad y reafirman su autoestima.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN**

De las indagaciones realizadas sobre los estudios relacionados a la presente investigación se han encontrado las siguientes:

Inga & Correa (2010), realizaron el estudio titulado: “Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio – afectivo”, utilizando la técnica de observación, llegando a la siguiente conclusión: Los juegos tradicionales son una expresión de la cultura, a través de los cuales los niños/as, desarrollan su socio afectividad, permitiéndole que conozca la sociedad y la cultura que lo rodea, aprenda roles, tradiciones y valores, al mismo tiempo que experimenta emociones y sentimientos, lo que despierta su socialización, que los datos estadísticos que un 83% se encuentra totalmente de acuerdo que los juegos tradicionales, permiten un desarrollo integral en el niño de 3-5 años, mientras que el 17% están en desacuerdo (Inga & Correa, 2010)

Guevara (2009) realizaron el estudio sobre “Juegos tradicionales y autóctonos del resguardo indígena Añamomo y Lomaprieta”. La investigación fue cualitativa, de corte etnográfico, donde utilizaron la técnica de observación, llegando a la conclusión: Los juegos tradicionales practicados por los abuelos en su infancia y ahora por sus nietos siguen siendo en esencia los mismos, la diferencia radica en

alguna frase del estribillo o en el nombre del juego, por ejemplo, en ratón por el gato y el ratón. Difundir los juegos tradicionales en eventos comunitarios y académicos con el fin de socializar el nuevo conocimiento y fortalecer el patrimonio cultural del resguardo. (Ramirez, 2009)

Camacho (2014) al investigar el trabajo titulado: “Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil” realizada en Segovia, donde utilizaron la técnica de observación, llegando a la conclusión: Tras observar y estudiar los datos resultantes, tanto de los cuestionarios realizados a los alumnos, como de la propia observación directa recogida en el cuaderno de campo, podemos señalar que los niños han conocido diversos juegos tradicionales que eran desconocidos hasta el momento para ellos, así como volver a recordar algunos juegos tradicionales que ya conocían. Como se comprueba en la gráfica, el 38% de los alumnos señalan que no habían jugado a estos juegos. De igual modo, a través de la observación directa hemos comprobado que los alumnos no conocían muchos de los juegos que se han llevado a cabo en el aula. De este modo, a través de esta propuesta de intervención se ha logrado este primer objetivo. Por otro lado, podemos señalar que el objetivo que nos habíamos propuesto inicialmente acerca de llevar a cabo la propuesta de intervención educativa en el aula se ha conseguido (Amo, 2014).

## **2.2. SUSTENTO TEORICO**

### **2.1.1. El juego.**

Es una actividad lúdica que desarrolla el ser humano de forma voluntaria, con intencionalidad estableciendo reglas en un determinado tiempo y espacio, el juego no solo es considerada como una actividad de ocio o de recreación sino también como un medio óptimo para el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias, asintiendo esta definición el MINEDU asevera que el juego “Favorece el desarrollo social, pues, propicia la integración a un grupo donde participa cooperativamente en una actividad, compartiendo materiales, llegando a acuerdos y aprendiendo a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría”. (MINEDU, Ministerio de Educación, 2014, pág. 63)

Por otro lado, el juego infantil no es más que la actividad lúdica con intencionalidad

pedagógica para desarrollar competencias básicas del niño y niña menor de 6 años porque le brinda al infante el placer de expresar lo que es con la necesidad inconsciente de sentirse seguro en el mundo que le rodea. Por ello se caracteriza por ser libre permitiendo al niño afirmarse y favorecer sus procesos socializadores, cumple funciones integradoras y rehabilitadoras sin la necesidad absoluta de contar con materiales, sin embargo, se desarrollan bajo reglas porque organiza las acciones de un modo propio y específico.

Asimismo, Burgués en su libro define algunas características del juego como “Voluntario y libre; divertido, agradable, alegre, satisfactorio; espontáneo, instintivo, irracional; gratuito, improductivo, intrascendente; incierto, fluctuante, aventurero; ambivalente, oscilatorio; comprometido, consciente; estético, creativo; fantasioso, simbólico, ficticio; serio, necesario, solemne; reglado, etc.” (Burgués, 2000, pág. 10)

### **2.1.2. Principio del juego.**

El juego esta universalmente definido y las políticas educativas de cada país apoyan a este como un ente mediador del aprendizaje óptimo para el desarrollo de las capacidades y competencias que exige el desarrollo psicomotor, socio afectivo y biológico de cada ser humano, según la publicación del UNICEF “El juego fortalece el organismo y evitan las enfermedades, preparan a los niños y niñas desde temprana edad para su futuro aprendizaje, reducen los síntomas del estrés y la depresión; además mejoran la autoestima” (UNICEF, Derecho al Juego, Deporte y Recreación, 2007)

Por ello el 20 de Noviembre de 1989 el juego tanto como el deporte y la recreación fueron declarados como un derecho por la ONU y en la Convención sobre los derechos del niño en el artículo 31 se declara que “los Estados partes de esta convención deben respetar y promover el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística, propiciando oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad” por ende es un derecho del cual no debemos privar al niño (UNICEF, Convención sobre los derechos humanos, 2005, pág. 5)



### **2.1.3. Los juegos tradicionales.**

Velázquez & Peñalba, (2009, pág. 93) Sostienen que los juegos tradicionales “Son aquellos que forman parte del acervo cultural de una sociedad” es por ello que se encuentran inmersos en algunos rituales, celebraciones e incluso fiestas típicas del lugar a esto los autores del libro Velázquez y Peñalba añaden que los juegos tradicionales son “Aquellos que han logrado una gran difusión entre la población, de forma que son conocidos y practicados tanto por niños como por adultos”.

Muchas canciones, rimas y retahílas infantiles pertenecen a juegos populares, así como una gran cantidad de actividades lúdicas que se juegan con materiales sencillos (Chapas, piedras, pañuelos, aros, cuerdas, tizas, etc.) que están al alcance de todos.

Es importante explicar que los juegos tradicionales en muchas ocasiones sufren algunas alienaciones que son propias de la evolución de la cultura de una población por tal motivo no podemos indicar que los juegos tradicionales de cada región tengan una semblanza fidedigna de las costumbres ancestrales del lugar por ello el Ministerio de Educación publicó el siguiente enunciado “Los juegos tradicionales se han ido transmitiendo de generación en generación en forma oral, pero también han ido sufriendo modificaciones y hasta cambio de nombre en algunos lugares. Hay evidencias también de incorporación de juegos occidentales a los que se le han introducido, a veces, algunas variantes locales”. (MINEDU, Ministerio de Educación, 2014)

Entonces se entiende por juegos tradicionales a los juegos que representan de alguna manera las costumbres, tradiciones, etc. de cada país, región, departamento, provincia o distrito con la clara finalidad de la preservación de cultura a través de la transmisión de cultura mediante los juegos que trascienden de generación en generación así asiente (Janut & Verdeny, 2002) Además, son un imperativo estratégico para acompañar el desarrollo socio afectivo del infante debido a sus características y naturaleza ya que ayudan al niño a afirmar su identidad para desenvolverse con autonomía y cimentar su autoestima y auto

concepto, por ende, autorregular su comportamiento respetando normas.

#### **2.1.4. Taxonomía de los juegos tradicionales.**

De acuerdo a la naturaleza de los juegos tradicionales según sus características, estos se clasifican en tres aspectos según el lugar de procedencia, es decir, cada juego tiene una característica propia del lugar en que se originó aunque este haya sufrido algunos cambios o influencias de otros lugares, otra clasificación es según la actividad física absoluta como saltos, carreras, etc. y por último según los materiales que se usan o movimientos corporales, como ademanes, mímicas, cantos, rimas, y en caso del uso de materiales chapas, piedras, sogas, tizas, etc. (Rodríguez, 2013, pág. 13)

Sin embargo, la clasificación de los juegos tradicionales según el lugar de procedencia es de nuestro interés y menester de investigación por ende en el libro “Juegos multiculturales 225 Juegos tradicionales de un mundo global” los autores tipifican esta clasificación en niveles; “el primer nivel de agrupación a considerar es el del continente en el cual han sido localizados: África, América, Asia, Europa y Oceanía. En segundo lugar, y siguiendo con la propuesta de ubicación espacial, dentro de cada continente, se estima oportuno que los juegos aparezcan reunidos según sea su país de procedencia”. (Janut & Verdeny, 2002, pág. 15)

##### **2.1.4.1. Los juegos tradicionales en la región andina.**

Los juegos tradicionales tienen una significancia universal para los niños y niñas por ser un derecho que le atañe a la primera infancia, sin embargo, estos suponen diferentes gamas específicas de un determinado grupo poblacional porque son gestores de la transmisión cultural y este es el caso de nuestra región andina, así lo corrobora (DESP, 2016, pág. 89) porque la idiosincrasia de la región sur no es la misma que el de la región selva, incluso los rituales y fiestas costumbristas son diferentes. Los juegos en esta zona del Perú se desarrollan dentro de un marco conceptual que modelan las manifestaciones culturales e incluso algunos comportamientos lúdicos de la población ya que el juego y el trabajo se encuentran entrelazados en la infancia a causa de las prácticas de crianza en la zona.

A pesar de las limitaciones, los niños y niñas, usan su creatividad e inventiva en los momentos de ocio para encontrar oportunidades de juego, aprovechando juntarse con otros niños; sienten ratificado este estudio por el Ministerio de Educación (DESP, 2016, pág. 90) En esta actividad lúdica es frecuente observar niños y niñas que asumen el rol de mamá o papá como si esto supondría una preparación para su futuro rol en su propia familia cuando estos lleguen a la adultez es entonces que el juego y la imitación son la forma en la que los niños desarrollan de manera óptima sus aprendizajes porque van adquiriendo habilidades que asumen la comprensión de la lógica y las reglas del mismo. Por otro lado, al no contar con juguetes ostentosos aprovechan los recursos de la naturaleza.

Los juegos tradicionales de la región andina según el Ministerio de Educación se simplifican en los juegos que favorecen el desarrollo psicomotriz son aquellos que le exigen a los niños realizar movimientos físicos de coordinación viso motora, en segundo lugar tenemos los juegos verbales que significan recitar rimas, cantar, adivinanzas, retahílas y finalmente los juegos perceptuales en los que el niño realiza discriminación de olores, sabores, texturas, etc. (DESP, 2016, págs. 92,93,94,95) Aquí describiremos algunos juegos tradicionales:

#### **En los juegos físicos tenemos:**

- **Matagente:** Este juego desarrolla en los niños la identidad en un grupo, trabajo en equipo y control de emociones. Se dividen en dos grupos de igual número de jugadores. Uno de los grupos se coloca en el centro y el otro (de los lanzadores); también se subdivide en dos y se coloca en los extremos del grupo central. El juego se inicia cuando los lanzadores arrojan la pelota tratando de tocar con ella a un jugador del grupo central. Si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego, si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, éste “gana una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el grupo central. (DESP, 2016, pág. 92) Este juego desarrolla en los niños la identidad en un grupo, trabajo en equipo y control de emociones.
- **Carrera de sacos:** Cada participante metido en un saco hasta la zona

abdominal, realizará un recorrido de ida y vuelta a través de saltos a pies juntos sin salirse del saco. Se realizarán carreras de relevos, cada equipo dispondrá de un único saco que servirá para que todos los integrantes realicen el recorrido. (Medina, 2016) Los niños tienen la oportunidad de expresar emociones y el control de las mismas, manejo de frustración y empatía.

- **Pesca o chapa-chapa:** Tiene similitud con “la pega” que juegan las niñas y niños de la costa en donde un niño perseguidor trata de coger uno de los perseguidos. Cuando lo consigue el atrapado pasa a ser el perseguidor. (DESP, 2016, pág. 92) La pesca desarrolla en el niño habilidades sociales que les permiten la interrelación de su identidad con la de los demás, propiciando la cimentación de su auto concepto.
- **Soga:** Dos niñas toman una soga por los extremos y la hacen girar y el resto entra por turnos a saltar. Cuando la soga toca a una jugadora, pierde. Las que saben contar cuentan los saltos buenos. (DESP, 2016, pág. 93) La soga es un juego particular que invita al niño y niña a respetar las reglas establecidas, lo que canaliza su sentido de pertenencia y su responsabilidad dentro de un grupo humano al respetar normas.
- **Ligas:** En este juego la soga rodea dos niñas dejando un espacio central. Primero sostienen la soga a la altura de los tobillos, las otras niñas deben saltar adentro y afuera. Luego, la soga va subiendo a las rodillas, la cintura y los hombros en cada una de las posiciones varían la forma de entrar y salir según acuerdan las niñas. (DESP, 2016, pág. 93) En este juego los niños estimulan su esquema corporal, Freud afirma que si un niño conoce su cuerpo es porque va centrando la imagen del yo, siendo así la base de su personalidad.
- **Plic plac:** Tiene similitud con el juego del mundo en el que se marca casilleros en el piso, con un comienzo y un final. Los niños por turno arrojan una piedra a un casillero y deben ir a recogerla saltando de un casillero a otro (la dificultad en los saltos está de acuerdo con la habilidad de los niños, generalmente es saltando en un pie) Pierde el turno el niño que pisa la línea al saltar. El juego tiene variantes de complejidad creciente para los más grandes. (DESP, 2016, pág. 93) Los juegos físicos desarrollan la motricidad en niños sin embargo aportan grandes porcentajes al desarrollo socio afectivo por ejemplo el juego del plic plac ayuda al manejo de las emociones, el control de la ira y la autoconfianza

tres aspectos base de la autoestima.

- **Las sillas:** Al ritmo de la música le pedimos a los niños y niñas que bailen alrededor de las sillas, cuando ponemos stop los niños deberán buscar una silla para sentarse el niño que se queda parado, queda eliminado del juego y podrá apoyar a un compañero o varios que aun sigan jugando. (Cuidado infantil, 2014) Este juego se centra en el respeto de las reglas establecidas en un grupo humano, por lo que el niño debe autorregular su comportamiento.
- **Tira y afloja:** El juego trata de quien hace cruzar la línea dibujada en el piso al equipo opuesto. El equipo que gana se enfrentara al otro y quedara un equipo ganador. Este juego tradicional posibilita la capacidad de trabajar en equipo, además, debemos tener en cuenta que le niño de 4 años empieza a manejar la frustración de acuerdo a las experiencias asertivas que se le ofrece, lo que explica que el juego estimula el manejo de emociones. (Garcia, 2013)
- **Yaxes (pis pis):** Consta de una pelotita de jebe y yaxes. El juego consiste en tirar los yaxes al suelo y luego arrojar la pelotita al aire mientras se recogen los yaxes. Se hace más complejo el juego cuando se agregan otros movimientos como palmear antes de recoger los yaxes. (DESP, 2016, pág. 94)
- **Trompos:** Es juego realizado preferentemente por los varones, en éste se utilizan trompos que se encordelan y se lanzan. (DESP, 2016, pág. 94) Por otro lado los juegos verbales desarrollan habilidades comunicativas que son primeros indicios de comunicación asertiva en los niños y niñas, la comunicación asertiva está inmersa la autorregulación del comportamiento lo que es señal de autoestima y auto concepto el deber del docente es guiar los juegos hacia el desarrollo de competencias sociales y afectivas, dentro de los juegos verbales encontramos:
  - **Las adivinanzas o watuchis:** Este es un juego muy común en la región. Las niñas y los niños exploran y reflexionan sobre su realidad inmediata y en un proceso creativo formulan adivinanzas que los demás deben resolver. Ésta es una actividad importante para el desarrollo del lenguaje como, por ejemplo: “Arriba del camino, abajo del camino, una soguita arrancada” (la culebra) (DESP, 2016, pág. 94)
  - **Lobo ¿estás?:** Las niñas y niños forman una ronda, otro niño hace de lobo que se está vistiendo y que a la pregunta: Lobo, ¿estás?; dice lo que está haciendo.

Cuando termina de vestirse sale a perseguir a los de la ronda, cuando atrapa a uno, éste pasa a ser el lobo. (DESP, 2016, pág. 94)

- **La silla caliente:** Un alumno se sienta en una silla y el resto va pasando por delante diciéndole qué le gusta de él o ella, o qué le hace sentir bien. “Vemos cómo algunos se ruborizan o se sienten incómodos; no están acostumbrados a que les digan cosas positivas” (Gerza, 2007)
- **El diablo de los siete cuernos:** Un niño es el diablo otro el vendedor y otro el ángel, los demás son frutas cada uno con un nombre diferente. El diablo viene a comprar y si acierta el nombre el niño se va con el diablo. Lo mismo sucede con el ángel. Se forman así dos grupos el del diablo y el del ángel gana el equipo que tiene más niños. Con niños más grandes se hace el jala jala en el que los dos grupos se ponen frente a frente y tomados de la cintura jalan para ver quien pasa la raya que está en el piso. El que la pisa pasa al bando contrario, gana el grupo con más integrantes. (DESP, 2016, pág. 94) Así mismo los juegos perceptuales al pertenecer a las actividades que estimulan el esquema corporal forman parte de la gama interminable de oportunidades para ayudar al niño a conocerse a través de la actividad lúdica y direccionar su autoconcepto por lo tanto su propia autoestima, en tal sentido aquí proponemos algunos juegos perceptuales.
- **La gallinita ciega:** Se venda los ojos de un niño y éste tiene que coger a uno de los que forman un círculo alrededor de él mientras palmean o hablan para orientarlo. Si atrapa a uno éste pasa a ser la gallinita. (DESP, 2016, pág. 95)
- **Las estatuas:** Sirve para trabajar las emociones. Mientras suena la música, los niños bailan; cuando para, cada uno debe quedarse quieto, reflejando una emoción en su rostro, y sus compañeros han de adivinar de qué emoción se trata. (Cuidado infantil, 2014)
- **Zapatito cordobés:** Las niñas y niños se sientan en círculo. Otro niño o niña da vuelta por detrás de ellos y sin que se den cuenta deja caer detrás de uno de ellos un objeto (chapa, piedra, retazo de tela). Si el que está afuera puede dar una vuelta y llegar de nuevo hasta donde está el objeto, ese niño pasa al centro y debe cumplir una penalización (cantar, bailar, decir una poesía) Si en cambio se da cuenta, coge el objeto, da una vuelta corriendo y se sienta en su lugar y el otro debe repetir el juego de dejar el objeto detrás de otro niño.

(DESP, 2016, pág. 95)

- **Pelota colorida:** Este juego trata de encontrar objetos del mismo color de la pelota colorida (pelota imaginaria) para ello el árbitro del juego dirá en voz alta PELOTA COLORIDA y los jugadores en voz alta y en coro dirán ¿Qué color? Y el árbitro al azar dirá un color por ende los primeros participantes de cada grupo en el aula deberán buscar un objeto del color que se indicó. Y ponerlo en el lavador que le corresponde a su equipo. (Cuidado infantil, 2014)
- **Charada:** Cada participante adivinará las mímicas que realizan sus compañeros representando algún personaje, animal o acción. (Cuidado infantil, 2014)

### 2.1.5. Desarrollo de competencias mediante los juegos tradicionales.

Dentro de los principios de la Educación tenemos el respeto, seguridad afectiva y física, comunicación, autonomía, movimiento, juego libre y buen estado de salud lo que supone el pleno desarrollo integral del niño. La educación en los juegos tradicionales y la orientación de una conducta constructiva de un grupo no sólo se basa en palabras y explicaciones sino en ejemplos, en el contexto pedagógico de la educación inicial, la selección de un juego atiende a objetivos muy específicos, los cuales están íntimamente relacionados a la naturaleza del juego, la cual puede ser de: creatividad, agilidad mental, conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización. (MINEDU, Educación Inicial, 2003)

Los juegos tradicionales aplicados al desarrollo de las competencias del área Personal Social en el aula usando como recurso metodológico el juego tradicional reafirman lo que Machado suscribe en su texto sobre el rol del docente en la participación del juego (Machado, 1992) el docente guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

**Socio-emocional:** Aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.

**Valor físico:** Precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación.

**Valor intelectual:** Aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares. (Machado, 1992, pág. 56) Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo integral del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación.

#### **2.1.6. Competencia.**

La acepción multidimensional de competencia incluye diversos niveles como saber (datos, conceptos, conocimientos), saber hacer (habilidades, destrezas, métodos de actuación), saber ser (actitudes y valores que guían el comportamiento) y saber estar (capacidades relacionada con la comunicación interpersonal y el trabajo cooperativo) así también afirma (Sergio, 2008, pág. 47) que “puede ser asumido como un saber hacer razonado para hacer frente a la incertidumbre en un mundo cambiante en lo social, lo político y lo laboral dentro de una sociedad globalizada y en continuo cambio”. Así lo corrobora la investigación de (Uribe, 2003, pág. 37) que “Una competencia es una capacidad para el desempeño de tareas relativamente nuevas...”

Al respecto (Martínez Olmo, 2009) establecen lo siguiente “Cuando una realidad compleja exige seleccionar entre el universo de conocimientos, capacidades y habilidades relacionadas con dicha realidad, aquellas que se requieren para su comprensión y transformación nos encontraremos frente a una competencia. Su desarrollo en la persona exige no tan sólo capacidad de gestión global de las mismas sino también un cierto grado de conjunción con determinadas actitudes y valores personales”.

Es por ello que la educación de este siglo necesita de personas competentes para desenvolverse en la sociedad y mediante su investigación generar ciencia por ende ser competente es la activación e integración de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores que supone la capacidad de un buen desempeño en diferentes contextos auténticos y complejos a tal el MINEDU sostiene que ser competente es “comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla” Además de “Combinar también



determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su interacción con otros” (Minedu, Currículo Nacional , 2016, pág. 21).

Por otro lado, La OCDE en un informe del DeSeCo define a la competencia como la “capacidad para responder a las exigencias individuales o sociales o para realizar una actividad o una tarea (...) Cada competencia reposa sobre una combinación de habilidades prácticas y cognitivas interrelacionadas, conocimientos (...), motivación, valores, actitudes, emociones y otros elementos sociales y comportamentales que pueden ser movilizados conjuntamente para actuar de una manera eficaz” lo que nos enfrenta a una educación basada en situaciones reales que integra al niño como miembro activo de la sociedad. (OCDE, 2002)

#### **2.1.6.1. Proceso del desarrollo de competencias.**

El proceso para el desarrollo de las competencias depende de la metodología que usa el docente para gestionar y acompañar el aprendizaje a esto la publicación del MINEDU sobre el currículo nacional advierte que “el desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes y las instituciones y programas educativos. Este desarrollo se da a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad” (MINEDU, CURRÍCULO NACIONAL, 2016, pág. 21) esto quiere decir que el desarrollo de las competencias es de carácter natural.

En la misma publicación del MINEDU antes ya mencionada se enuncia que “el desarrollo de las competencias del Currículo Nacional a lo largo de la Educación Básica permite el logro del Perfil de egreso que se visualizan en los mapas de progreso. Estas competencias se desarrollan en forma vinculada, simultánea y sostenida durante la experiencia educativa. Estas se prolongarán y se combinarán con otras a lo largo de la vida” (MINEDU, CURRÍCULO NACIONAL, 2016).

#### **2.1.6.2. Enfoque por competencias.**

El Perú al ser miembro del centro de desarrollo de la OCDE comenzó a visionar

una educación en base a la formación de personas competentes, por ende el MINEDU reformuló el currículo escolar en torno a las competencias básicas, Por ello “ser competente en un ámbito o actividad significa, desde este enfoque, es ser capaz de activar y utilizar los conocimientos relevantes para afrontar determinadas situaciones y problemas relacionados con dicho ámbito... Se trata, por tanto, de un “saber hacer”, un saber que se aplica y es susceptible de adecuarse a una diversidad de situaciones y contextos y tiene un carácter integrador, abarcando conocimientos, procedimientos y actitudes” (Vasco, pág. 5)

Por lo tanto la educación del siglo XXI que se requiere en el Perú, con este enfoque, nos insta a formar con una educación para la vida en base a “La elección de la competencia como principio organizador del currículo” En efecto el autor (Jonnaert, 2007) define el enfoque por competencias como “ ...una forma de trasladar la vida real al aula” por tanto, debemos dejar atrás la idea de que el currículo se lleva a cabo cuando los estudiantes reproducen el conocimiento teórico y memorizan hechos (el enfoque convencional que se basa en el conocimiento).

### **2.1.6.3. Competencias clave o básicas.**

El Parlamento Europeo afirma que “Las competencias clave o básicas representan a un paquete multifuncional y transferible de conocimientos, destrezas y actitudes que todos los individuos necesitan para su relación y desarrollo personal”. (Parlamento Europeo, 2010), esta afirmación describe a las competencias clave como transferibles, es decir, que tienen que ser aplicables en distintos contextos y ser multifuncionales para lograr diversos objetivos y resolver dilemas cotidianos no obstante las competencias clave son un prerrequisito para un óptimo rendimiento personal en la vida en el ámbito social e individual.

De esta manera la inserción de competencias básicas al currículo consiente acentuar aquéllos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos con el fin de que puedan “lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y puedan ser capaces de

desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida” (Bolívar & Guarro, 2007, pág. 42) para que después estas puedan ser evaluadas.

#### **2.1.6.4. Evaluación por competencias.**

Al situar el aprendizaje del niño en situaciones de trabajo complejas, cambian las metodologías a aplicar y las formas de evaluar por lo tanto el formato tradicional de evaluación es insuficiente y ambiguo puesto que no pone en evidencia si ha adquirido las habilidades y destrezas para usarlas y retroalimentarlas cuando se enfrenta a una situación problemática así lo corrobora (Díaz, 2012) aseverando que “es la razón por la que cuando se evalúan competencias se recomienda emplear dos herramientas: la normativa u oficial, que lleva a una calificación; y la criterial, donde se evalúa en función de las capacidades que cada alumno adquiere en función de las competencias. Hasta ahora lo que más se emplea es el primer tipo de herramientas; no obstante, hay necesidad de emplear ambas herramientas y no fusionar las dos en una sola”.

De tal modo que la evaluación criterial es la más importante ya que mide hasta donde llegó el aprendizaje significativo como resultado de la programación curricular, estando combinados los aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales. Así lo corrobora en una publicación el portal educativo (EDUCARED., 2012) Que “La medición es por naturaleza comparativa: cuánto sabía al momento de iniciarse el aprendizaje de una competencia y cuánto sabe al momento de evaluar la consecución de la misma. Se distinguen tres momentos en la evaluación: al inicio, durante el proceso y al final de la intervención”

#### **2.1.7. Identidad.**

Es el conjunto de rasgos o características propias de una persona o que le permiten distinguirse de un grupo humano, por lo tanto es un proceso que se construye y que puede modificarse, así mismo (Galves, 2014) sostiene que “La identidad es un hecho en sí, algo que pudiera confrontarse con otros aspectos que le dieran validez de existencia... por lo tanto la identidad es un concepto más con el que los hombres, desde sus propios lenguajes, se siguen construyendo”.

### **2.1.7.1. Teoría antropológica de la identidad.**

Para la antropología y la sociología dos ciencias entrelazadas, la identidad supone un sentido de pertenencia o igualdad, por lo tanto, es el “fenómeno que está presente en la forma en que los miembros de un grupo se definen y son definidos por los otros”. (Ferrù, 2007) Estas definiciones concretas están constituidas en función de intereses y necesidades estratégicos de sobrevivencia propios de cada cultura. En otras palabras, la identidad para estas ciencias no es de carácter totalmente individual o psíquico intrapersonal sino es de ámbito colectivo-social que influye en la psiquis de las personas.

No obstante (Larrain, 2003, pág. 32) conceptúa la identidad como “...la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto y en ese proceso ir construyendo una narrativa sobre sí mismo... Cuando hablamos de identidad nos referimos, no a una especie de alma o esencia con la que nacemos, no a un conjunto de disposiciones internas que permanecen fundamentalmente iguales durante toda la vida, independientemente del medio social donde la persona se encuentre, sino que a un proceso de construcción en la que los individuos se van definiendo a sí mismos en estrecha interacción simbólica con otras personas” por lo tanto para la antropología desde su punto de vista cultural la identidad se construye en base a una cultura social.

### **2.1.7.2. Teoría psicoanalista de la identidad.**

La antropología es una ciencia que estudia el conocimiento del otro y al conocerlo encuentra la diferencia y la semejanza, por ello considera a la identidad como un proceso de carácter antropológico sin embargo el psicoanálisis explica los procesos del sujeto en su intimidad comprendiendo las formas de socialización con el otro siendo así una práctica que permite explorar la identidad en sus mecanismos más íntimos. (Vexler, 2013) Cita la investigación de la psicoanalista Paula Heimann afirmando que “es el conocimiento de la persona de ser entidad separada y distinta de las otras” Asimismo Heimann en el año 1942 afirma que “la identidad sería el conjunto de capacidades, talentos, deseos, impulsos, fantasías, emociones que posee el individuo”.

Después Hartmann avanza en su investigación y realiza una diferenciación entre lo que el llama el “self” y el “yo”, el primero se refiere a características propias del individuo es decir al “si mismo” es decir sobre quiénes somos y quienes deberíamos ser pero el yo “yo” lo diferencia como un sistema psíquico que anda tiene que ver con el concepto de personalidad, por ende para Hartmann el concepto de identidad es más referido al self. (Vergara, 2015) Por otro lado, Jean Claude Filloux dice que la “... identidad es un sinónimo de personalidad lo que supone una configuración y organización particular que toman los mecanismos y sistemas responsables de la conducta del individuo a través de su historia de la vida “. (Filloux , 1994, pág. 87) Esto quiere decir que la identidad es un cumulo de actitudes, pensamientos, valores que evidencian el subconsciente.

Esta teoría justifica la afirmación de (MINEDU, Dirección Nacional de Educación Inicial y Primaria, 2000) sobre la necesidad de identidad “Los niños y las niñas necesitan desarrollar capacidades de autovaloración positiva, tener confianza y seguridad en sí mismos; y afirmar su sentimiento de pertenencia a un grupo social.” El desarrollo de la identidad personal y social demanda, por un lado, una relación sana consigo mismo, y el reconocimiento de los "otros " como legítimos.

#### **2.1.8. Área Personal Social.**

El área de Personal social tiene como punto focal pedagógico contribuir al desarrollo personal integral del estudiante de la EBR fin de que los mismos puedan desenvolverse con autonomía desplegando su potencial para contribuir a la sociedad de forma consciente y activa. En el nivel de Educación Inicial, “atiende el desarrollo del niño desde sus dimensiones personal (como ser individual, en relación consigo mismo) y social (como ser en relación con otros) ” (MINEDU, Fascículo de Personal Social II CICLO, 2015) por ende sus campos de acción son el desarrollo personal, el desarrollo psicomotor y el cuidado del cuerpo, el ejercicio de la ciudadanía y el testimonio de la vida en la formación cristiana, de tal modo que estos se encuentran entrelazados para desarrollarse como complementos resultando ser relevantes en la realización plena de la persona en la sociedad.

Esta área del currículo nacional perteneciente a la EBR “Tiene como finalidad extender el conocimiento de si mimos y de los demás, a partir de la toma de

conciencia de sus características y capacidades personales y de las relaciones con su medio social”. (MINEDU, Normatividad y reglamentos, 2005, pág. 78) Al contribuir con el desarrollo integral del niño como miembro activo de la sociedad, promueve la construcción de la identidad personal y social, el fortalecimiento de su autoestima, afirmación de su auto concepto y el respeto de las normas básicas, mediante el reconocimiento y valoración de sus características propias y el desarrollo de una personalidad sana y equilibrada que le permita desenvolverse con seguridad y de forma asertiva en su entorno social.

#### **2.1.9. Competencia Afirma su identidad.**

El MINEDU al respecto de la competencia, afirma que “...esta competencia vinculada al desarrollo personal demanda un tiempo prolongado...”. Por lo que entendemos que es un proceso y “...Además, depende de los ritmos de desarrollo físico y psicológico de cada estudiante, de sus historias familiares y personales, así como de la cultura a la que pertenecen”. (MINEDU, Fascículo de Personal Social II CICLO, 2015, pág. 45)

Por ende debemos comprender que la afirmación de la identidad no es un proceso de carácter individual, es decir, que la afirmación y/o construcción es un proceso de socialización porque el individuo adquiere su identidad mediante su historia familiar, sus relaciones interpersonales y sus propias experiencias en relación a otro sujeto y acontecimiento, que codifican sus comportamientos, emociones, carácter, temperamento para convertirlo en un individuo con identidad manifestándose así en su actuar cotidiano. Puesto que “Afirmar y valorar la propia identidad supone que el estudiante se conozca y se aprecie, partiendo por reconocer las distintas identidades que lo definen y las raíces históricas y culturales que le dan sentido de pertenencia”. (MINEDU, Fascículo de Personal Social II CICLO, 2015, pág. 46)

#### **2.1.10. Capacidades de la Competencia Afirma su identidad.**

Esta competencia se divide en capacidades que desafían al niño perteneciente al

El ciclo de la EBR a potenciar su desarrollo personal y son las siguientes:

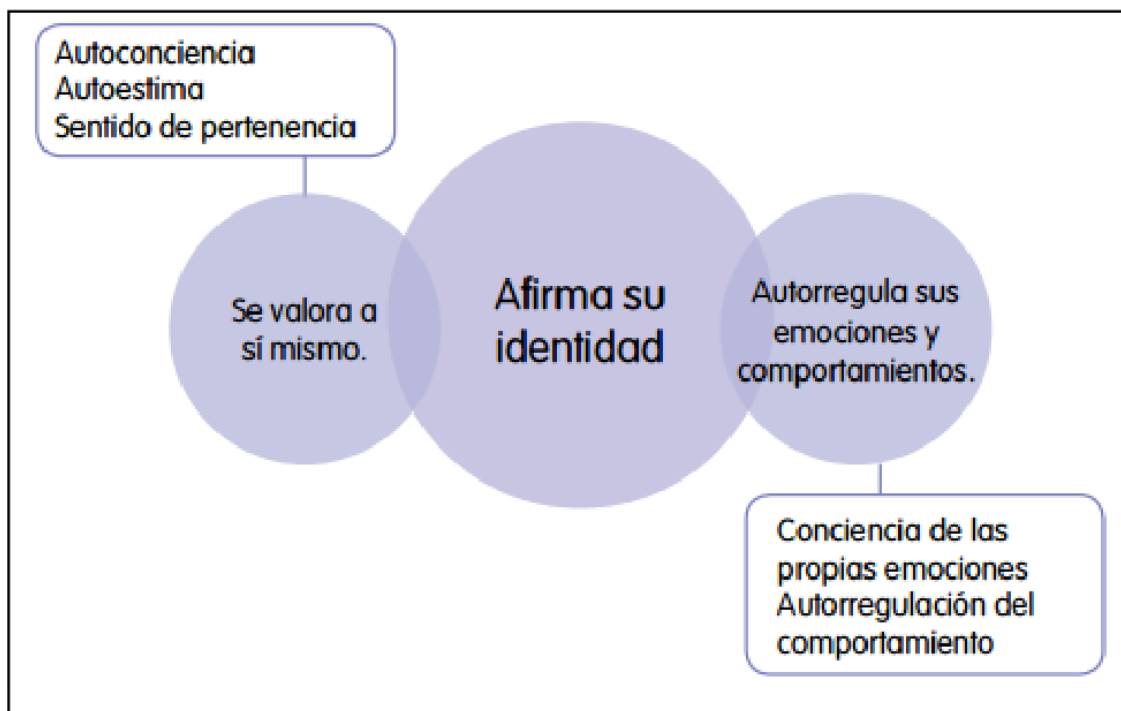


Figura 1. Ideas fuerza de las capacidades de la competencia afirma su identidad.

Fuente: MINEDU (2015). Rutas de aprendizaje Educación Inicial. Obtenido de fascículo de Personal Social II ciclo: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/inicial/personalsocial-II.pdf>

#### **2.1.10.1. Capacidad I: Se valora a sí mismo.**

Esta capacidad se supone como “...un proceso de conocimiento, valoración y aceptación de uno mismo como ser singular o diferente, reconociendo su contexto social, familiar y cultural” Por lo que insta al niño(a) a conocerse, aceptar y reconocerse como un individuo único que se desenvuelve en una sociedad. (MINEDU, Fascículo de Personal Social II CICLO, 2015, pág. 47) Por consiguiente para el desarrollo de la capacidad afirma su identidad es primordial el acompañamiento de los adultos a cargo, como sus padres o su docente, quienes acompañan a los niños y niñas en el proceso de autoconocimiento, logrando así que el niño vaya identificando sus características personales, tomando en conciencia de que le gusta y no le gusta hacer, reconociendo sus diferencias teniendo en claro que son seres únicos e irrepetibles.

El acompañamiento de la capacidad se valora así mismo se da en el que hacer día

a día, en las múltiples interacciones de comunicación que se dan mediante gestos, frases palabras que ayudan a la construcción de la imagen de sí mismos. En donde su autonomía es reforzada, sintiéndose parte de la familia que lo hace sentir querido, seguro y con capacidad de pertenecer a otros grupos como sus amigos de salón, su comunidad, su cultura, sus creencias, como la autovaloración en los niños que es un elemento básico en su desarrollo de identidad. (MINEDU, Rutas De Aprendizaje, 2015, págs. 47, 48)

#### **2.1.10.2. Ideas fuerza de la capacidad I.**

De acuerdo con la Figura 1 las ideas fuerza están inmersas entre las capacidades de la competencia afirma su identidad, puesto que, son la esencia que refleja lo que la competencia desea lograr en el niño y en la primera capacidad los pilares fundamentales son la autoestima, la autoconciencia y el sentido de pertenencia. Cabe resaltar que en los primeros años de vida estos pilares de la personalidad se cimientan por lo que entendemos a la autoestima como la consideración y aprecio por si mismos mientras que la autoconciencia y el sentido de pertenencia forman a ser procesos para definir el auto concepto. (Julio A. González-Pienda, 2003) A continuación definiremos autoestima y auto concepto.

##### **a) Autoestima.-**

Nathaniel Branden, psicoterapeuta canadiense, define la autoestima como la experiencia fundamental de la que podemos llevar una vida significativa y cumplir con exigencias tomando en cuenta lo siguiente; La confianza en nuestra capacidad de pensar, en nuestra capacidad de enfrentarnos a los desafíos básicos de la vida. Así también “la confianza es nuestro derecho a triunfar y a ser felices; el sentimiento de ser respetables, de ser dignos, y de tener derecho a afirmar nuestras necesidades y carencias, a alcanzar nuestros principios morales y a gozar del fruto de nuestros esfuerzos”. (Nathaniel Branden, 2011, pág. 33)

En la infancia la autoestima según (Enciclopedia de Tipos, 2015) se tipifica de la siguiente manera:



### **- Autoestima alta.**

Esta clase de autoestima está fundada de acuerdo a dos sentimientos de la persona para con sí misma: la capacidad y el valor. Los individuos con un autoestima positiva poseen un conjunto de técnicas internas e interpersonales que los hace enfrentarse de manera positiva a los retos que deba enfrentar. Tienden a adoptar una actitud de respeto no sólo con ellos mismos sino con el resto. Por otro lado, en un sujeto con una autoestima alta existen menos probabilidades de autocrítica, en relación con las personas que poseen otro tipo de autoestimas.

### **Autoestima media.**

El individuo que presenta una autoestima media se caracteriza por disponer de un grado aceptable de confianza en sí mismo. Sin embargo, la misma puede disminuir de un momento a otro, como producto de la opinión del resto. Es decir, esta clase de personas se presentan seguros frente a los demás aunque internamente no lo son. De esta manera, su actitud oscila entre momentos de autoestima elevada (como consecuencia del apoyo externo) y períodos de baja autoestima (producto de alguna crítica).

### **Autoestima baja.**

Este término alude a aquellas personas en las que prima un sentimiento de inseguridad e incapacidad con respecto a sí misma. Carecen de dos elementos fundamentales como son la competencia por un lado y el valor, el merecimiento, por el otro. Existe una mayor predisposición al fracaso debido a que se concentran en los inconvenientes y los obstáculos que en las soluciones. Así, un individuo con baja autoestima se presentara como víctima frente a sí mismo y frente a los demás, evadiendo toda posibilidad de éxito de manera voluntaria.

### **b) Autoconcepto.**

Hace referencia a las percepciones que el individuo tiene de sí mismo. (González & Tourón, 1992) afirma que el auto concepto “es una formación cognoscitiva que se crea a partir de una mezcla de imágenes de lo que somos, de lo que deseamos ser y de lo que manifestamos a los demás”. Se trata de un conocimiento que no está presente en el momento del nacimiento, sino que es el resultado de un proceso

activo de construcción por parte del sujeto a lo largo de todo su desarrollo evolutivo. (Zabala, 2008)

El auto concepto viene a ser una opinión que tiene cada ser humano de sí mismo afirmando su identidad y autoestima, sin embargo, el auto concepto no tiene el mismo significado que el auto concepto, pero cabe recalcar que están estrechamente relacionados así lo corrobora. Según (Herriko, 2008) “El auto concepto juega un papel decisivo y central en el desarrollo de la personalidad” Puesto que avanza desde una estructura relativamente simple hasta los 6 años. “Numerosas investigaciones han señalado que una de las funciones más importantes del auto concepto es regular la conducta mediante un proceso de autoevaluación o autoconciencia, de manera que el comportamiento de un sujeto dependerá en gran medida del auto concepto que tenga en ese momento”. (Julio A. González-Pianda, 2003)

### **2.1.10.3. Capacidad II:**

#### **Autorregula sus emociones y comportamiento.-**

La autorregulación de emociones y comportamiento implica la habilidad de reconocer y tomar conciencia de las propias emociones, con el fin de expresarlas de manera regulada, considerando el contexto donde se desarrolla el niño, ello permite aprender a modular su comportamiento respetando normas básicas, de acuerdo con su proceso de desarrollo de su bienestar y el de los otros. El ministerio de Educación sostiene que “...el proceso de autorregulación trae consigo la evolución de la conciencia emocional...” (MINEDU, RUTAS DE APRENDIZAJE, 2015, págs. 48- 49) de tal manera que pueda identificar y expresar sus emociones, siendo capaces de ajustar el estado emocional en una situación dada por el respeto, la norma social y cultural, permitiendo adaptarse en su ambiente, siendo consciente de sus emociones como la alegría, placer, enojo o miedo.

### **2.1.10.4. Ideas Fuerza de la capacidad II.**

En esta capacidad los pilares fundamentales son dos, la conciencia de las propias

emociones y la autorregulación del comportamiento; la primera supone tener conocimiento de los sentimientos que causa una experiencia o situación, antes de actuar lo que desemboca en el segundo aspecto que es la autorregulación del comportamiento, ambos son procesos que construyen la autonomía.

**a) Autonomía.-** La autonomía es una facultad del ser humano que le permite obrar bajo criterio en pro de su desarrollo integral a fin de darse reglas a uno mismo sin intervención de terceras personas a esta acepción Toulmin (1972) sostiene que el concepto de un concepto es la cuestión que menos se enfrenta por respeto a su centralidad, y eso es lo que sucede con el concepto de autonomía. (Sánchez, 2009)

La autonomía es un concepto de la filosofía y la psicología evolutiva que expresa la capacidad para darse normas a uno mismo sin influencia de presiones externas o internas. Se opone a heteronomía. Autonomía se refiere a la regulación de la conducta por normas que surgen del propio individuo. Autónomo es todo aquél que decide conscientemente qué reglas son las que van a guiar su comportamiento. (Moderna, 2015, pág. 2)

#### **2.1.10.5. Normas básicas en el aula.**

“Las normas son producto de acuerdos en los cuales tanto los educadores como los niños se sientan reflejados por igual. De esta manera su cumplimiento, más que un encargo obligatorio tendrá un significado personal para cada uno” (MINEDU, Guía de orientaciones para el buen trato a niños y niñas en el Nivel Inicial, 2010, pág. 21) Al decir que son acuerdos, afirmamos que, los niños también tienen que participar y comprender que su opinión de como ejercer los valores y las responsabilidades tienen un compromiso inmediato en su cumplimiento que requiere del ejercicio de su autonomía.

Es importante al momento de elaborar los acuerdos, que “...los niños reflexionen sobre sus actos evitando decirles que una conducta es buena o mala; para ello es mejor preguntarle cómo resolverían una determinada situación...” (MINEDU, Guía de orientaciones para el buen trato a niños y niñas en el Nivel Inicial, 2010, pág. 25) Las preguntas abiertas ayudan mucho a lograr el análisis de las situaciones: ¿Cómo

les gustaría que les traten sus compañeros? ¿Qué no les gustaría que les hicieran o les dijeran? ¿Qué creen que podríamos hacer si esto o aquello ocurriera? de tal manera se sentirán con la libertad de expresar un juicio de valor.

Al establecer normas también establecemos límites que “son como la segunda piel que nos contiene y diferencia tomando en cuenta el quien soy yo y quien es el otro, ayudando así a los niños a integrarse en la sociedad desarrollándose así a diferentes parámetros que se les presente, integrándoles normas que están basadas a respeto mutuo”.

(MINEDU, RUTAS DE APRENDIZAJE, 2015, págs. 49- 50). Cuando los niños entienden los límites se están formando como personas que regulan y regularán su actuar en base al respeto por sí mismo y al otro.

### **2.3. EFINICIÓN DE CONCEPTOS BÁSICOS**

**a) Juegos tradicionales.-** Son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación. (Burgués, 2000)

**b) Identidad.-** Es el conjunto de los rasgos propios de un individuo o de una comunidad. (Larrain, 2003)

**c) Afirmación de la identidad.-** Es un proceso que comienza con la conquista de un territorio: la intimidad. La primera semilla desde la que edificar la Identidad surge de la pertenencia a la familia de origen, donde es necesario el reconocimiento de dos aspectos de la persona; la validación de aquello que representa una diferencia individual, y el permiso para la emergencia del propio deseo. (Janut & Verdeny, 2002)

**d) Autorregular.-** Es la capacidad que posee una entidad o individuo para regularse a sí mismo, lo cual supone un logro de equilibrio espontáneo, sin necesidad de la intervención de otros. (MODERNA, 2015)

**e) Emociones.-** Es la variación profunda pero efímera del ánimo, la cual puede ser agradable o penosa y presentarse junto a cierta conmoción somática. (Filloux, 1994)

**f) Comportamiento:** Es la manera de comportarse (conducirse, portarse, conducta) tratándose de la forma de proceder de las personas u organismos frente a los estímulos u en la relación con el entorno. (MINEDU, Normatividad y reglamentos, 2005)

**g) Taxonomía:** Es una clasificación de los objetivos de una acción educativa y sirven como punto de partida para el diseño de objetivos de aprendizaje, que se recibe este nombre debido al psicólogo educativo Benjamín Bloom. (Metodología de la Taxonomía De Bloom, 2010)

### CAPÍTULO III

#### PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

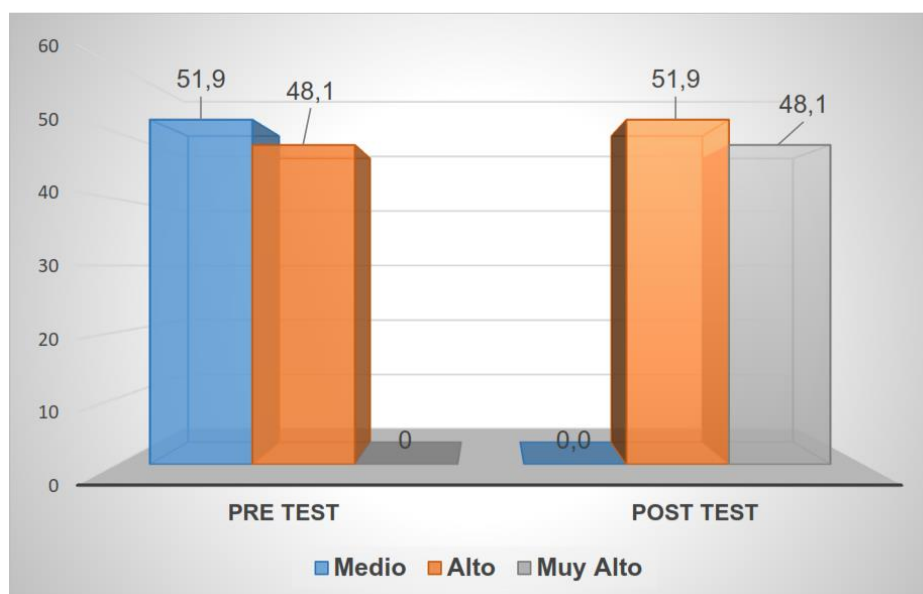
##### 3.1. Resultados.

**Tabla 1: Desarrollo de la autoestima antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales (grupo experimental).**

AUTOESTIMA	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
Media	14	51,9	0	0,0
Alta	13	48,1	14	51,9
Muy Alta	0	0,0	13	48,1
TOTAL	27	100,0	27	100,0

Fuente : Cuestionario EDINA

**Gráfico 1:**  
**Desarrollo de la autoestima antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales (grupo experimenta**



**Interpretación:**

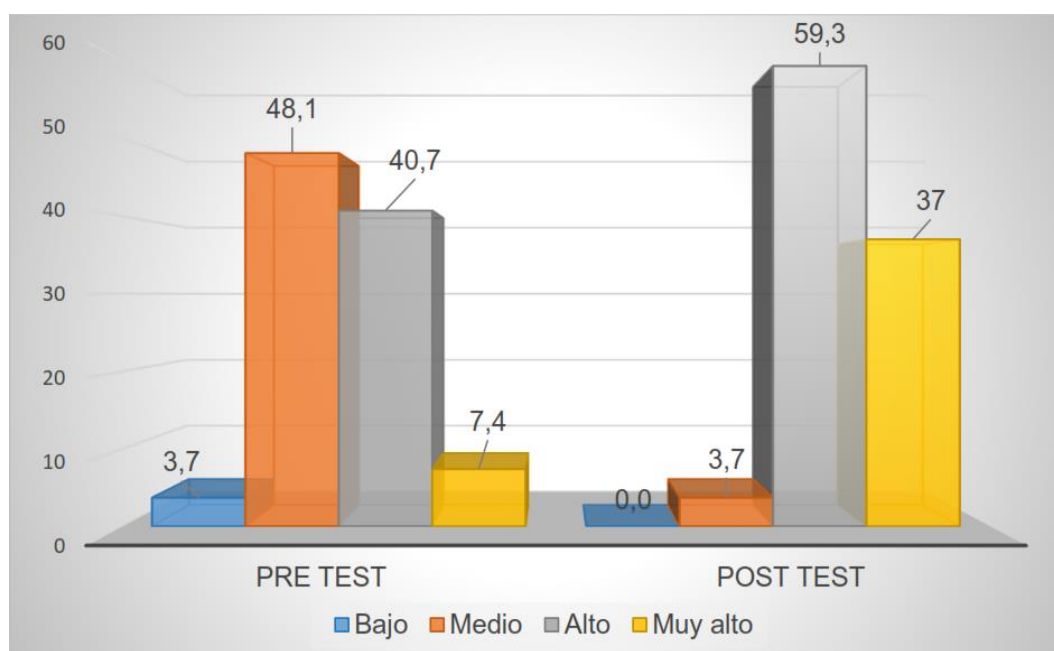
Los resultados de la tabla y figura 1 muestran que el 51.9% de los niños y niñas de 4 años de edad antes de la aplicación de los juegos tradicionales tenían autoestima media y el 48.1% autoestima alta; después de los talleres el 51.9% tiene autoestima alta y el 48.1% autoestima muy alta. Estadísticamente, mediante la prueba T-Student se obtuvo  $p=0.000$  menor a  $\alpha= 0.05$ , lo que significa que existe diferencia significativa entre el nivel de autoestima antes y después de la aplicación de juegos tradicionales; por tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Con los resultados obtenidos, se demuestra que la autoestima de los niños y niñas de 4 años mejora significativamente con la aplicación de los juegos tradicionales, porque el estímulo que se provoca con los talleres acelera el proceso madurativo.

**Tabla 2: Desarrollo del auto concepto antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales (grupo experimental)**

AUTOCONCEPTO	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
Bajo	1	3,7	0	,0
Medio	13	48,1	1	3,7
Alto	11	40,7	16	59,3
Muy Alto	2	7,4	10	37,0
TOTAL	27	100,0	27	100,0

Fuente: Cuestionario EDINA

**Gráfico 2:  
Desarrollo del auto concepto antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales (grupo experimental)**





### Interpretación:

Los resultados de la tabla y figura 2 muestran resultados del desarrollo del auto concepto en niños y niñas de 4 años, donde se aprecia que, el 48.1% antes de la aplicación de los juegos tradicionales tenían auto concepto medio, 40.7% alto, 7.4% muy alto y el 3.7% bajo; después de los talleres el 59,3% presenta auto concepto alto, 37.0% muy alto y 3.7% regular. Estadísticamente, mediante la prueba T-Student se obtuvo  $p=0.000$  menor a  $\alpha= 0.05$ , lo que significa que existe diferencia significativa entre el auto concepto antes y después de la aplicación de juegos tradicionales; por tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Con los resultados obtenidos, se demuestra que el auto concepto de los niños y niñas de 4 años mejora significativamente con la aplicación de los juegos tradicionales porque el estímulo que se provoca con los talleres aumenta el reconocimiento así mismo.

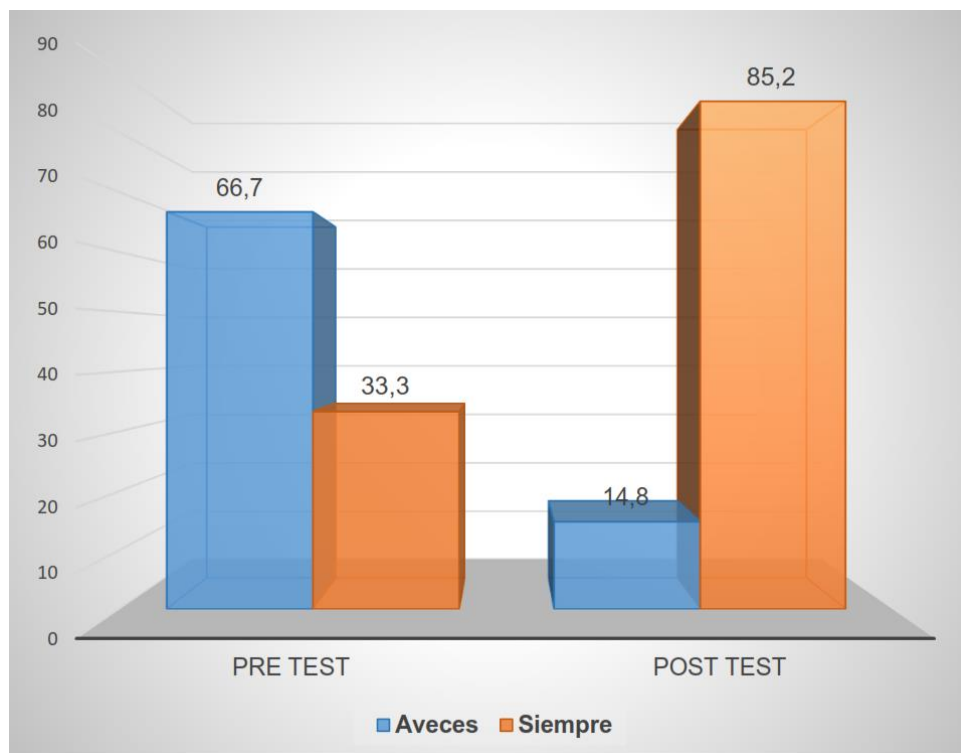
Tabla 3: Desarrollo de la autonomía antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales (grupo experimental).

AUTONOMIA	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
A veces	18	66,7	4	14,8
Siempre	9	33,3	23	85,2
TOTAL	27	100,0	27	100,0

Fuente: Lista de cotejo.

**Fuente:** Lista de cotejo.

**Gráfico 3:**  
**Desarrollo de la autonomía antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales (grupo experimental)**



**Interpretación:**

La tabla y figura 3 muestran resultados del desarrollo de la autonomía en niños y niñas de 4 años, donde se aprecia, antes de la aplicación de los juegos tradicionales el 66.7% a veces actúan con autonomía y 33.3% siempre; después de los talleres el 85.2% actúa siempre con autonomía y 14.8% a veces.

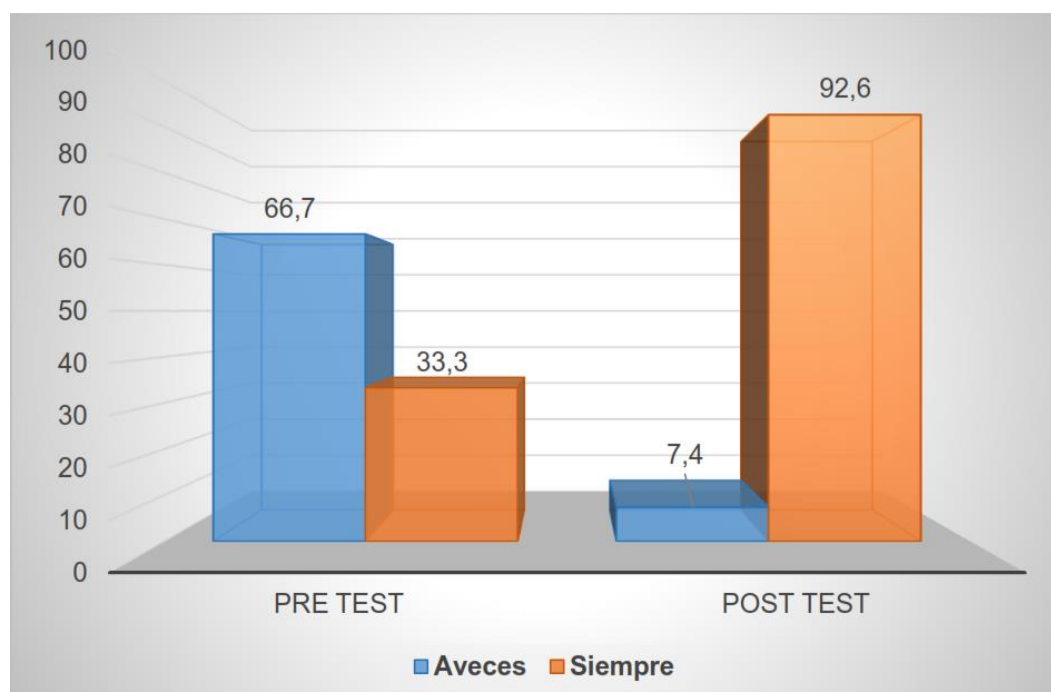
Estadísticamente, mediante la prueba T-Student se obtuvo  $p=0.000$  menor a  $\alpha=0.05$ , lo que significa que existe diferencia significativa entre la autonomía antes y después de la aplicación de juegos tradicionales; por tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Con los resultados obtenidos, se demuestra que la autonomía de los niños y niñas de 4 años mejora significativamente con la aplicación de los juegos tradicionales, porque el estímulo que se provoca con los talleres permite mejorar la facultad del niño para obrar bajo criterio en pro de su desarrollo integral.

**Tabla 4: Aceptación de normas básicas antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales (grupo experimental)**

ACEPTACIÓN DE NORMAS	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
A veces	18	66,7	2	7,4
Siempre	9	33,3	25	92,6
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100,0</b>	<b>27</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Lista de cotejo

**Gráfico 4:  
Aceptación de normas básicas antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales (grupo experimental)**



### Interpretación:

La tabla y figura 4 muestran resultados de la aceptación de normas básicas por los niños y niñas de 4 años, donde se aprecia que, el 66.7% de los niños antes de la aplicación de los juegos tradicionales, a veces aceptan las normas y el 33.3% siempre; después de los talleres el 92.6% acepta las normas básicas y solo el 7.4% a veces. Estadísticamente, mediante la prueba T-Student se obtuvo  $p=0.000$  menor a  $\alpha=0.05$ , lo que significa que existe diferencia significativa entre la aceptación de normas básicas antes y después de la aplicación de juegos tradicionales; por tanto, los juegos tradicionales son eficaces como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad en la capacidad de autorregula sus emociones y comportamiento. De esta manera se acepta la hipótesis y se rechaza la hipótesis nula. Con los resultados obtenidos, se demuestra la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales mediante talleres educativos, puesto que gracias a esta óptima intervención se acelera el proceso madurativo emocional y comportamental del niño.

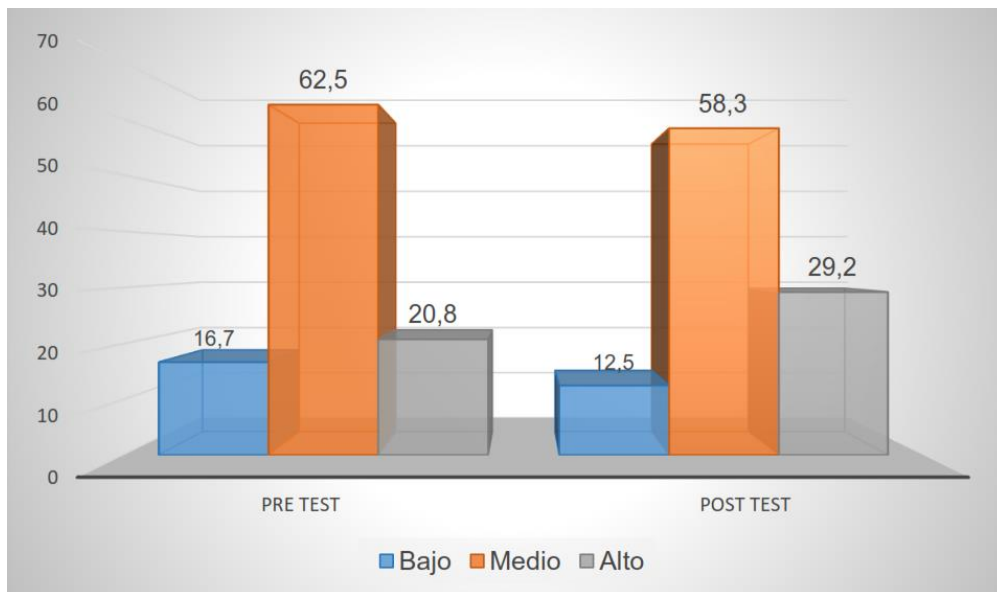
**Tabla 5: Desarrollo de la autoestima al pre y post test (grupo control).**

AUTOESTIMA	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
Bajo	4	16,7	3	12,5
Medio	15	62,5	14	58,3
Alto	5	20,8	7	29,2
TOTAL	24	100,0	24	100,0

Fuente: Cuestionario EDINA

**Gráfico 5:**

**Desarrollo de la autoestima al pre y post test (grupo control)**



**Interpretación:**

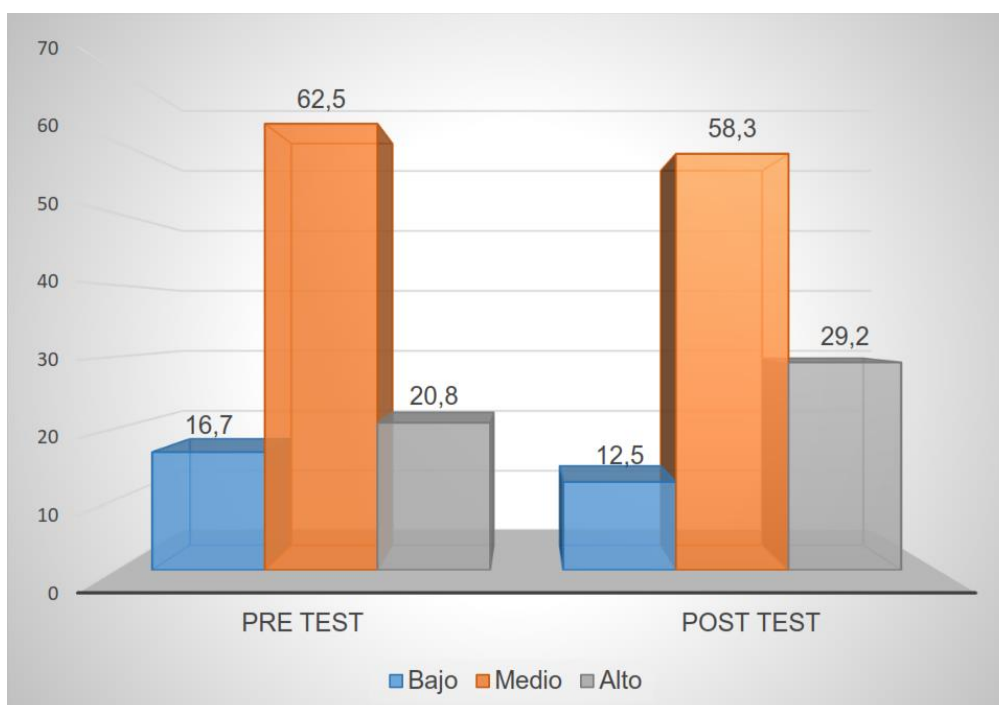
La tabla y figura 5 muestran resultados del nivel de autoestima, donde se aprecia los niños del grupo control, a la evaluación del pre test el 62.5% presentan autoestima media, 20.8% alto y 16.7% bajo; al post test el 58.3% autoestima media, 29.2% alto y el 12,5% bajo. Estadísticamente, mediante la prueba T-Student se obtuvo  $p = 0.005$  menor a  $\alpha = 0.05$ , lo que significa que existe diferencia significativa entre el nivel de autoestima antes y después, lo que permite confirmar que la autoestima de los niños ha mejorado, por tanto se rechaza la hipótesis alterna y se rechaza la nula. Con los resultados obtenidos, se demuestra que el nivel de autoestima entre el pre test y el post test presenta diferencia, sin embargo cabe resaltar que los niños que mejoraron de un nivel a otro son muy pocos.

**Tabla 6: Desarrollo del auto concepto al pre y post test (grupo control)**

AUTOCONCEPTO	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
Bajo	4	16,7	3	12,5
Medio	16	66,7	17	70,8
Alto	4	16,6	4	16,7
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,0</b>	<b>24</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Cuestionario EDINA

**Gráfico 6:  
Desarrollo del auto concepto al pre y post test (grupo control)**



### Interpretación:

En la tabla y gráfico 6 presenta el desarrollo del auto concepto de los niños del grupo control, donde se aprecia a la evaluación del pre test, 66.7% presenta auto concepto medio, 16.7% bajo y el 16.6% alto; a la evaluación del post test el 70.8% auto concepto medio, 16.7% alto y 12.5% bajo. Estadísticamente, mediante la prueba T-Student se obtuvo  $p=0.001$  menor a  $\alpha= 0.05$ , lo que significa que existe diferencia significativa entre el nivel de auto concepto antes y después, lo que permite confirmar que el auto concepto de los niños ha mejorado, por tanto se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula.

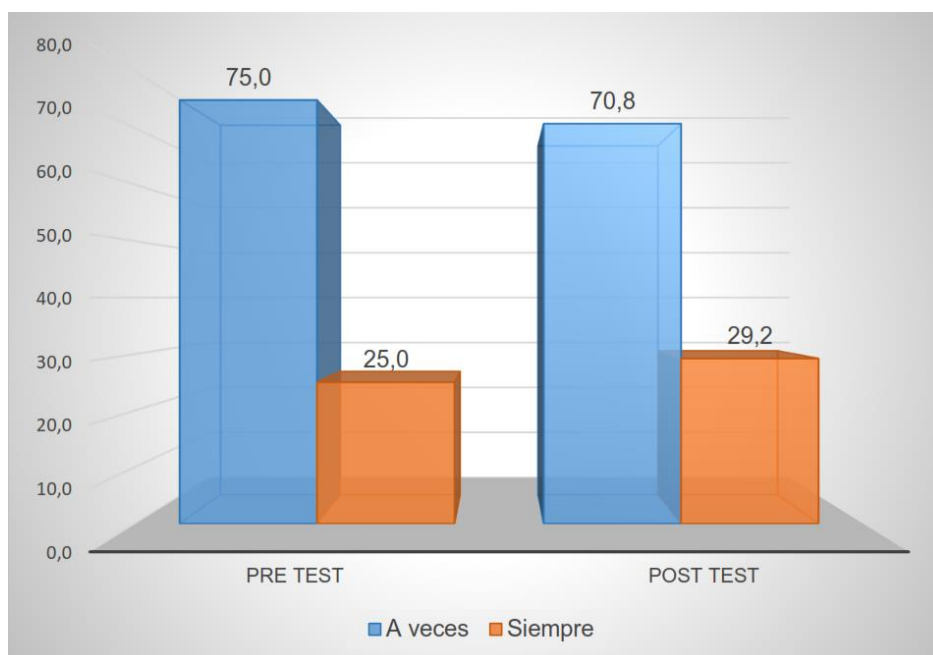
Los resultados obtenidos en forma porcentual evidencia que son muy pocos los niños que mejoran su nivel de auto concepto, sin embargo estadísticamente existe diferencia significativa.

**Tabla 7: Desarrollo de la autonomía al pre y post test (grupo control).**

AUTONOMIA	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
A veces	18	75,0	17	70,8
Siempre	6	25,0	7	29,2
TOTAL	24	100,0	24	100,0

Fuente: Lista de cotejo

**Gráfico 7:**  
**Desarrollo de la autonomía al pre y post test (grupo control)**



**Interpretación:**

Los resultados obtenidos sobre el desarrollo de la autonomía en niños del grupo control en la tabla y figura 7 se muestra, a la evaluación del pre test el 75.0% de niños actúan a veces con autonomía y el 25.0% siempre, en el post test el 70.8% continua actuando a veces con autonomía y el 29.2% siempre.

Estadísticamente, mediante la prueba T-Student se obtuvo  $p=0.038$  menor a  $\alpha=0.05$ , lo que significa que existe diferencia significativa entre la autonomía antes y después, por tanto, se confirma que la autonomía de algunos niños ha mejorado, por tanto se rechaza la hipótesis alterna y se rechaza la nula. Los resultados en forma porcentual demuestran que hubo cambio en muy pocos niños, sin embargo, estadísticamente existe una diferencia significativa.

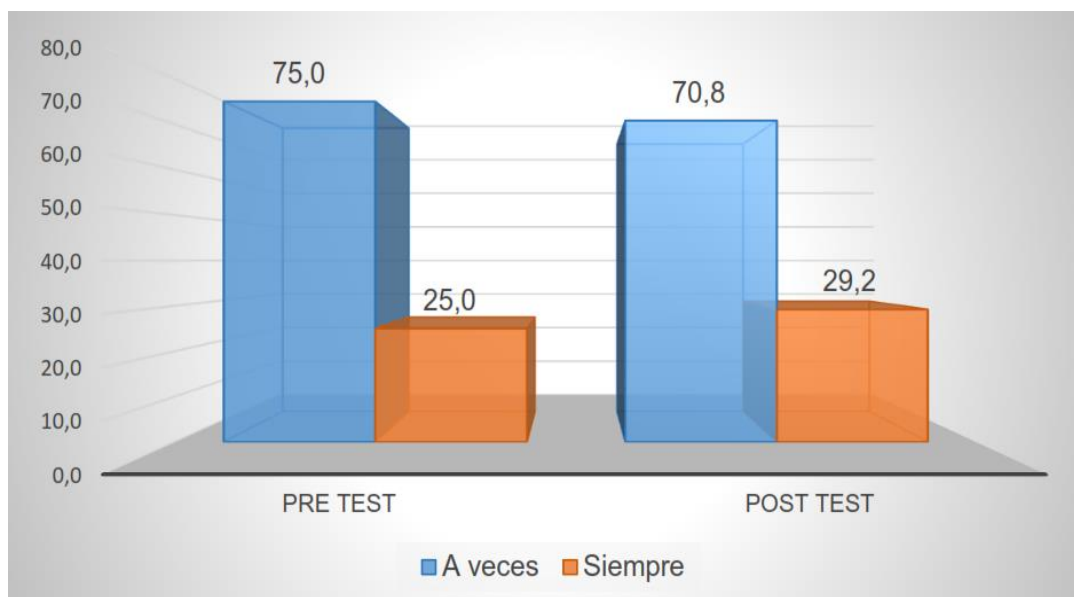


**Tabla 8: Aceptación de normas básicas al pre y post test (grupo control).**

ACEPTACIÓN DE NORMAS	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
A veces	18	75,0	17	70,8
Siempre	6	25,0	7	29,2
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,0</b>	<b>24</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Lista de cotejo

**Gráfico 8:  
Aceptación de normas básicas al pre y post test (grupo control)**



**Interpretación:**

Sobre la aceptación de normas en niños del grupo control en la tabla y figura 8 se muestra que, el 75% de los niños a la evaluación con el pre test a veces aceptaban las normas básicas y el 25.0% siempre; a la evaluación del post test, el 70.8% de los niños aceptan las normas básicas a veces y el 29.2% siempre,

Estadísticamente, mediante la prueba T-Student se obtuvo  $p=0.002$  menor a  $\alpha=0.05$ , lo que significa que existe diferencia significativa entre la aceptación de normas antes y después, por tanto, se confirma que la aceptación de poner en práctica las normas básicas de algunos niños ha mejorado, por tanto se rechaza la hipótesis alterna y se rechaza la nula. Con los resultados obtenidos se demuestra que los cambios entre la evaluación del pres test y post test en forma porcentual son mínimos; sin embargo estadísticamente es significativo.

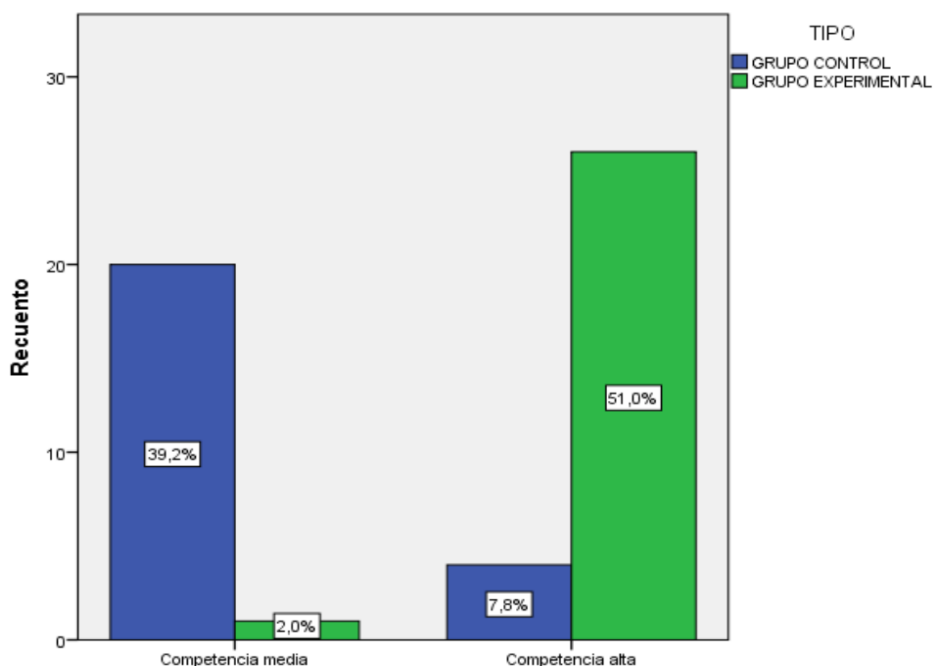
**Tabla 9: Eficacia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia en la afirmación de la identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años del grupo experimental**

COMPETENCIA	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	Nº	%	Nº	%
Competencia media	1	3.7,0	20	83.3
Competencia alta	26	96.3	4	16.7
TOTAL	27	100,0	24	100,0

Fuente: Cuestionario EDINA

**Gráfico 9:**

**Eficacia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia en la afirmación de la identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años del grupo experimental**



### **Interpretación:**

Los resultados sobre la eficacia de los juegos tradicionales se muestran en la tabla y figura 9, donde se observa que los niños del grupo experimental que recibieron los talleres con juegos tradicionales en el 96.3% logran una competencia alta, solo el 3.7% queda con competencia media; en el grupo control que no recibe los talleres, el 83.3% continúa con competencia media y solo el 16.7% tiene competencia alta.

Estadísticamente, mediante la prueba T-Student se obtuvo  $p=0.000$  menor a  $\alpha=0.05$ , lo que significa que existe diferencia significativa entre la media del puntaje de la competencia del grupo experimental y la media del grupo control; lo que permite confirmar que la competencia de los niños que recibieron los Juegos tradicionales es mejor que los del grupo control, por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna.

Los resultados obtenidos permiten confirmar que los juegos tradicionales desarrollados sistemáticamente, son eficaces para mejorar significativamente el desarrollo de las competencias que afirma la identidad del área personal social en los niños de 4 años; situación que no ocurre cuando no se aplican este tipo de métodos, sin embargo, el proceso madurativo continúa de forma lenta, de ahí que algunos niños mejoraron su competencia.

### **3.2. Discusión.**

Los resultados obtenidos en el estudio demuestran que la eficacia de los “Juegos Tradicionales” como medio para el desarrollo de la afirmación de la identidad del área personal social, debido a que la mayoría de los niños y niñas del grupo experimental después de recibir los talleres mejoraron el nivel de autoestima desde un nivel medio a un nivel alto. La autoestima según Nathaniel Branden, es la capacidad de pensar y enfrentarnos a los desafíos básicos de la vida (Nathaniel Branden, 2011, pág. 33), este atributo se ha logrado mejorar en la mayoría de los niños en estudio. Logro que obedece fundamentalmente a la capacidad que tiene

la metodología de los juegos. Al respecto, (Janut & Verdeny, 2002), afirman que los juegos tradicionales son un imperativo estratégico para acompañar el desarrollo socio afectivo del infante debido a sus características y naturaleza ya que ayudan al niño a afirmar su identidad para desenvolverse con autonomía, cimentar su autoestima y auto concepto, por ende, autorregular su comportamiento respetando normas; basada en esta teoría se justifican los resultados obtenidos, porque en estos aspectos que componen la competencia para afirmar y valorar la identidad ha permitido elevar cada uno de estos componentes. Otro aspecto que ha contribuido en el logro de los resultados es la utilización de la metodología del área personal social que se encuentran en las rutas de aprendizaje.

Además, los juegos tradicionales tienen una significancia universal para los niños y niñas por ser un derecho que le atañe a la primera infancia (DESP, 2016, pág. 89) En esta zona del Perú se desarrollan dentro de un marco conceptual que modelan las manifestaciones culturales e incluso algunos comportamientos lúdicos de la población ya que el juego y el trabajo se encuentran entrelazados en la infancia a causa de las prácticas de crianza en la zona; lo que ha permitido optimizar el desarrollo de las competencias. Indudablemente esta actividad lúdica optimiza los aprendizajes, ya que los juegos tradicionales se presentan con naturalidad y cuando son debidamente sistematizados con el respectivo proceso metodológico del juego se esperan cambios significativos.

Los juegos tradicionales aplicados al desarrollo de las competencias del área Personal Social en el aula usando como recurso metodológico, reafirman lo que Machado suscribe en su texto sobre el rol del docente en la participación del juego (Machado, 1992), en este proceso los facilitadores (investigadores) guían el juego atendiendo a los criterios siguientes: Socio-emocional: Aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación; valor físico: Precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación y valor intelectual, donde se aplicaron conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares. (Machado, 1992, pág. 56) Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo integral del niño y niña, intervención que ha optimizado el desarrollo de

las competencias.

Los resultados del grupo del grupo control, demuestran cierta variabilidad en el nivel de autoestima, auto concepto, autonomía y aceptación de normas básicas, este resultado se debe al proceso natural del desarrollo de las competencias en los niños y niñas. El MINEDU, señala que el desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes y las instituciones y programas educativos. Este desarrollo se da a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad” (MINEDU, CURRÍCULO NACIONAL , 2016, pág. 21) esto quiere decir que el desarrollo de las competencias es de carácter natural; es por ello, sin embargo, son muy pocos los niños y niñas que elevaron su nivel autoestima, auto concepto, autonomía y aceptación las normas básicas de forma natural; considerando que las competencias básicas son aprendizajes considerados imprescindibles para “lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y puedan ser capaces de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida” (Bolívar & Guarro, 2007, pág. 42); un desarrollo natural podría constituirse en una limitante para lograr estos objetivos. Cabe resalta que si no se aplican metodologías activas no se estimula el proceso madurativo de los niños.

En consecuencia, los logros obtenidos difieren significativamente entre los niños del grupo experimental y control, debido a que el juego tradicional elevó las competencias en el área personal social a un nivel alto, mientras en niños del grupo control la mayoría mantiene competencia media con el proceso natural en el tiempo.

## **CONCLUSIONES**

### **PRIMERA**

Los juegos tradicionales como medio para desarrollar las capacidades de autoestima y auto concepto en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016, fueron eficaces porque los niños del grupo experimental elevaron a un nivel alto; a diferencia en el grupo control que no recibieron los talleres se presentó en menor porcentaje; por tanto, se acepta la hipótesis planteada.

### **SEGUNDA:**

Los juegos tradicionales como medio para desarrollar las capacidades de autonomía y aceptación de normas básicas en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016, fueron eficaces porque los niños del grupo experimental elevaron a un nivel alto su autonomía y en mayor proporción aceptaron las normas básicas; a diferencia en el grupo control que no recibieron los talleres se presentó en menor porcentaje, por tanto, se acepta la hipótesis planteada.

### **TERCERA:**

Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016, son eficaces porque existe diferencia significativa ( $p=0.000$ ) entre la competencia del grupo experimental que recibieron los talleres con la competencia del grupo control que no recibió esta metodología, por tanto, se acepta la hipótesis planteada.

## **SUGERENCIAS**

### **PRIMERA**

Al Director de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani, se sugiere incluir en el proyecto Curricular Institucional el desarrollo de los Juegos Tradicionales, como herramienta de apoyo en el proceso educativo, por su eficacia demostrada en el estudio.

### **SEGUNDA**

A los profesionales, optimizar el desarrollo de la competencia afirma su identidad en el área de personal social, aplicando juegos tradicionales, por considerarse una metodología activa y eficaz que responde al enfoque por competencias porque parte de situaciones reales del contexto además se recomienda adecuar los juegos al contexto de los niños y niñas.

### **TERCERA**

A los bachilleres y profesionales afines, se recomienda realizar posteriores investigaciones sobre el tema tomando en cuenta la temporalidad, para obtener mejores resultados y optimizar las competencias que se desea lograr en el año escolar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Amo, N. C. (2014). Propuesta de trabajo sobre los juegos. Obtenido de Universidad De Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5053/1/TFG-B.390.pdf>
- Bolivar, A., & Guarro, A. (2007). Educación y cultura democrática. Madrid: Wolters Kluwer España S.A.
- Burgués, P. L. (2000). Juegos y deportes populares tradicionales. Barcelona: Inde. Cuidado infantil. (2 de Enero de 2014). Recuperado el 28 de octubre de 2017, de <http://cuidadoinfantil.net/tag/juegos-tradicionales>
- DESP, M. (07 de Febrero de 2016). Dirección de Educación Superior Pedagógica. Obtenido de Modernización: <http://www.minedu.gob.pe/digesutp/desp/modernizacion/Unidad06.pdf>
- Diaz, H. (19 de Junio de 2012). Educación e Innovación Para El Siglo XXI. Obtenido de Evaluación por competencias: <http://educared.fundacion.telefonica.com.pe/desafioseducacion/2012/06/09/evaluacion-por-competencias/>
- EDUCARED. (09 de Junio de 2012). Obtenido de educación e innovacion para el s. xxi. : <http://educared.fundacion.telefonica.com.pe/desafios-de-la-educacion/2012/06/09/evaluacion-por-competencias/>
- El portal Medicina molecular (medmol.es) de FIBAO. (17 de Octubre de 2007). Recuperado el 23 de octubre de 2016, de <http://medmol.es/glosario/44/>
- Enciclopedia de Tipos. (2015). TIPOSDE. Obtenido de Tipos de autoestima: <http://www.tiposde.org/salud/214-tipos-de-autoestima/>
- Ferrúa, F. C. (2007). Investigaciones - UNSCH. Identidad, tradición e ideología en la cultura andina, 11. Ayacucho.
- Filloux, J. C. (1994). La personalidad. Buenos Aires: EUDEBA.
- Galves, J. M. (2014). La identidad. A parte Rei. Revsta de filosofía (28), 2. Obtenido de <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/hurtado28.pdf>
- García, J. B. (29 de Enero de 2013). Típicos Juegos Tradicionales. Obtenido de <http://cuerdachapapatio.blogspot.pe/2013/01/tira-y-afloja.html>
- Gerza.com. (25 de Mayo de 2007). Recuperado el 14 de Agosto de 2017, de



- [http://gerza.com/articulos/aprendizaje/todos\\_articulos/8\\_silla\\_caliente.html](http://gerza.com/articulos/aprendizaje/todos_articulos/8_silla_caliente.html)
- González, M. d., & Tourón, J. (1992). El autoconcepto y rendimiento escolar. Pamplona: Universidad de Navarra S.A. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/130232319/Autoconcepto-y-Rendimiento-Escolar>
- Hernández, S. R., Fernández, C., & Baptista, L. (2010). Metodología de la investigación. México DF.: Mc graw Hill.
- Herriko, U. d. (2008). El Autoconcepto: Perspectivas De Investigación. Revista de Psicodidáctica.
- Inga, D. G., & Correa, S. C. (2010) "Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio - afectivo". Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2223/1/tps598.pdf>
- Janut, J. B., & Verdeny, J. M. (2002) Juegos Multiculturales 225 juegos tradicionales de un mundo global. Barcelona: Paidotribo.
- Jonnaert, P. e. (2007). Perspectivas educativas. Obtenido de enfoque por competencias: <http://lib.education.vnu.edu.vn:8121/bitstream/123456789/2732/1/TeacherEducation09176.pdf>
- Julio, A. González - Pienda, J. C.-P. (12 de Diciembre de 2003). Educrea. Recuperado el 15 de Junio de 2016, de Autoconcepto, autoestima y aprendizaje escolar: <https://educrea.cl/autoconcepto-autoestima-y-aprendizaje-escolar/>
- Larrain, J. (Agosto de 2003). El concepto de identidad. Revista Famecos (21), 30.
- Leyva, H. L. (2010). La lista de cotejo con enfoque en la socioformación. Obtenido de Análisis de Listas de cotejo con enfoque en la socioformación: [http://agenciadeviajes.bligoo.com.mx/media/users/32/1632773/files/609318/Listas\\_de\\_cotejo\\_Corr\\_Filosoficas\\_CIFE.pdf](http://agenciadeviajes.bligoo.com.mx/media/users/32/1632773/files/609318/Listas_de_cotejo_Corr_Filosoficas_CIFE.pdf)
- Machado, R. (1992). Manual de Educación Física, Deportes y Recreación. Caracas: Italgráfica, S.R.L.
- Martínez Olmo, J. F. (2009). Medición y evaluación educativa. Madrid: La muralla.
- Medina, V. (9 de Agosto de 2016). Guiainfantil.com. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/carrera-de-sacos-juegos-para-ninos/>

Metodología de la taxonomía de Bloom. (4 de Octubre de 2010). Recuperado el 25 de noviembre de 2016 de ESCOLARTIC: [https://www.scolartic.com/liferaylms-portlet/scorm/10154/10180/bb3078c2-5a8e-4564-8dab-8e45cf7efba7/contenidos/recursos/Metodologia\\_taxonomia\\_de\\_Bloom.pdf](https://www.scolartic.com/liferaylms-portlet/scorm/10154/10180/bb3078c2-5a8e-4564-8dab-8e45cf7efba7/contenidos/recursos/Metodologia_taxonomia_de_Bloom.pdf)

MINEDU. (2000). Dirección Nacional de Educación Inicial y Primaria. Obtenido de Programa Curricular.

MINEDU. (2003). Educación Inicial. Obtenido de Principios de la educación Inicial: <http://www.minedu.gob.pe/educacion-inicial/>

MINEDU. (2005) Normatividad y reglamentos. Obtenido de DCN: <http://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional.pdf>

MINEDU. (15 de Julio de 2010). Guía de orientaciones para el buen trato a niños y niñas en el Nivel Inicial, I. (C. G. S.A, Ed.) Lima, Perú: Corporación Gráfica Navarrete S.A. Obtenido de Guía de orientaciones para el buen trato a niños y niñas en el Nivel Inicial: [http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/58-guia\\_del\\_buen\\_trato.pdf](http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/58-guia_del_buen_trato.pdf)

MINEDU. (14 de Septiembre de 2014). Obtenido de Modernización: <http://www.minedu.gob.pe/digesutp/desp/modernizacion/Unidad06.pdf>

MINEDU. (14 de Septiembre de 2014). Ministerio de Educación. Obtenido de Modernización: <http://www.minedu.gob.pe/digesutp/desp/modernizacion/Unidad06.pdf>

MINEDU. (2015). Fascículo de Personal Social II CICLO. Obtenido de Rutas de Aprendizaje: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/PersonalSocial- II.pdf>

MINEDU. (2015). Rutas de Aprendizaje. En M. D. EDUCACION. PERU.

MINEDU. (2016). Currículo Nacional. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

MODERNA. (23 de Mayo de 2015). Escuelas de Familias. Recuperado el 21 de 12 de 2016, de Modelo de desarrollo económico Navarra: [https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/AUTONOMIA\\_Y\\_RESPONSABILIDAD.pdf/34e7af0a-341e-47eb-b7a6-5b44a2c56a4e](https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/AUTONOMIA_Y_RESPONSABILIDAD.pdf/34e7af0a-341e-47eb-b7a6-5b44a2c56a4e)

- Nathaniel Branden. (Octubre de 2011). El poder de la autoestima. Recuperado el 21 de 10 de 2016, de los seis pilares de la autoestima: [http://dec.fca.unam.mx/imss/2013/dip\\_admonestrategica/mod2/EL%20PODER%20DE%20LA%20AUTOESTIMA.pdf](http://dec.fca.unam.mx/imss/2013/dip_admonestrategica/mod2/EL%20PODER%20DE%20LA%20AUTOESTIMA.pdf)
- OCDE. (2002). Proyecto DeSeCo. Obtenido de <https://binomicos.wordpress.com/introduccion/deseeco/>
- Organización Mundial De La Salud. (2014). Estadísticas Sanitarias Mundiales. Obtenido de [http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/131953/1/9789240692695\\_spa.pdf?ua](http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/131953/1/9789240692695_spa.pdf?ua)
- Pardinas, F. (2005). Metodología y Técnicas de la investigación en Ciencias Sociales (Vol. 38). México DF, México: Siglo XXI Editores.
- Parlamento Europeo. (10 de 11 de 2010). Comisión de las comunidades europeas. Recuperado el 09 de 11 de 2016, de [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Wf-2Jd0PNZcJ:www.educaragon.org/files/Comp\\_basicas\\_23\\_05\\_06\\_comision\\_europea\\_revisado.doc+&cd=4&hl=es&ct=clnk&gl=pe](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Wf-2Jd0PNZcJ:www.educaragon.org/files/Comp_basicas_23_05_06_comision_europea_revisado.doc+&cd=4&hl=es&ct=clnk&gl=pe)
- Ramírez, L. G. (2009). Juegos tradicionales y autóctonos del resguardo indígena. Obtenido De Universidad Tecnológica de Pereira: <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1361/306481G939.pdf;jsessionid=7B7E4E433D95A5CC796B1DC28CCC23E7?sequence=1>
- Rodríguez, I. M. (2013). El juego tradicional como contenido y herramienta didáctica en Educación Primaria. Obtenido de Biblioteca virtual Universidad de Rioja: [http://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE000416.pdf](http://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000416.pdf)
- S. T. (2008). Formación basada en competencias. (Segunda ed.). Bogotá, Colombia: Ecoe Ediciones.
- Sánchez, L. E. (2009). Un ensayo sobre la autonomía. Obtenido de [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.893/ev.893.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.893/ev.893.pdf)
- Serrano, A., Mérida, R., & Taberner, C. (2014). Diseño y validación de un cuestionario para medir la autoestima infantil. Manual EDINA. Córdoba, Andalucía, España: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Córdoba.

- UNICEF. (2005). Convención sobre los derechos humanos. Obtenido de [https://www.unicef.org/honduras/convencion\\_derechos\\_nino.pdf](https://www.unicef.org/honduras/convencion_derechos_nino.pdf)
- UNICEF. (2007). Derecho al Juego, Deporte y Recreación. Obtenido de [https://www.unicef.org/republicadominicana/politics\\_11167.htm](https://www.unicef.org/republicadominicana/politics_11167.htm)
- Universia Perú. (22 de Mayo de 2014). Perú entre los países con más casos de bullying en Latinoamérica. Diario El comercio. Recuperado el 17 de Julio de 2016, de <http://noticias.universia.edu.pe/actualidad/noticia/2014/05/22/1097209/peru-paises- casos-bullying-latinoamerica.html>
- Uribe, C. V. (Abril de 2003). Objetivos específicos, indicadores de logros y competencias: ¿y ahora los estándares? Educación y cultura (62), 33-41.
- Vasco, G. d. (s.f.). Departamento de Educación, universidades e investigación. Recuperado el 29 de Diciembre de 2016, de Las competencias básicas en el sistema educativo de la C.A.P.V.: [http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/dig\\_publicaciones\\_innovacion/es\\_curricul/adjuntos/14\\_curriculum\\_competencias\\_300/300002c\\_Pub\\_BN\\_Competencias\\_Basicas\\_c.pdf](http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/dig_publicaciones_innovacion/es_curricul/adjuntos/14_curriculum_competencias_300/300002c_Pub_BN_Competencias_Basicas_c.pdf)
- Velázquez, A. G., & Peñalba, J. L. (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid, España: Editex.
- Vergara, D. (13 de Agosto de 2015). Concepto y teorías de la identidad. Obtenido de <http://documents.mx/documents/concepto-y-teorias-sobre-la-identidad.html#>
- Vexler, I. (25 de Junio de 2013). Consejo Nacional de Educación. Obtenido de La identidad: <http://www.cne.gob.pe/index.php/ldel-Vexler-Talledo/la-identidad-una-mirada-desde-la-perspectiva-de-una-educacion-para-el-desarrollo-humano.html>
- W. C. (27 de Febrero de 2008). Andina, El 21% de los niños peruanos sufre de depresión, advierte director de hospital Honorio Delgado-Hideyo Noguchi. Obtenido de Agencia de Noticias: <http://www.andina.com.pe/agencia/noticia-el-21-los-ninos-peruanos-sufre-depresion-advierte-director-hospital-honorio-delgadohideyo-noguchi-163107.aspx>

Zabala, A. F. (2008). Psicología de la Educación. Recuperado el 28 de 11 de 2016, de [http://infad.eu/RevistaINFAD/2008/n1/volumen2/INFAD\\_010220\\_13-22.pdf](http://infad.eu/RevistaINFAD/2008/n1/volumen2/INFAD_010220_13-22.pdf)

# ANEXOS

**ANEXO Nº 01****LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS  
AUTONOMÍA PERSONAL**

NOMBRES : \_\_\_\_\_

SEXO : \_\_\_\_\_

GRUPO : \_\_\_\_\_

FECHA : \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Nº	INDICADORES	ESCALA	
		SI	NO
01	Saluda al entrar y se despide al salir de la escuela.		
02	Pide las cosas por favor y da las gracias.		
03	Utiliza las papeleras. Recoge los papeles que ve en el suelo.		
04	Deja cerrado el grifo después de haberlo utilizado. No tira el agua.		
05	Tira de la cadena cada vez que utiliza el inodoro.		
06	Se lava las manos antes de comer y los dientes después de las comidas.		
07	Se quita el abrigo, gorro, bufanda y guantes sin ayuda. La cuelga en su sitio.		
08	Se pone el abrigo y otras prendas cuando se indica, de manera autónoma.		
09	Se pone y quita solo alguna prenda de vestir y abrochase.		
10	Se suena la nariz y se limpia con un pañuelo.		
11	Respeto el turno en las intervenciones y escucha al que habla.		
12	Respeto el turno: para salir de clase, en los servicios, con los materiales comunes...		
13	Presta atención cuando se le habla o cuando habla otro.		
14	Acepta y juega con todos los niños sin discriminar a nadie.		
15	Comparte los materiales y sus cosas.		

## ANEXO 2

EDINA: Cuestionario para la evaluación de la autoestima en la infancia.

NOMBRE: \_\_\_\_\_

SEXO: \_\_\_\_\_ EDAD: \_\_\_\_\_ NIVEL EDUCATIVO: \_\_\_\_\_ GRUPO: \_\_\_\_\_

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES:** Vamos a hacer un juego.

Las respuestas no son buenas ni malas.

Tienes todo el tiempo para contestar, pero no lo pienses mucho.

Marca la carita según sea tu respuesta a la pregunta:

 SI       ALGUNAS VECES       NO

**EJEMPLO: CORRO MUCHO**



 SI

 ALGUNAS VECES

 NO



1 ME GUSTA MI CUERPO



SI

ALGUNAS VECES

NO

5 MI FAMILIA ME QUIERE MUCHO



SI

ALGUNAS VECES

NO

2 SOY UN NIÑO O NIÑA IMPORTANTE



SI

ALGUNAS VECES

NO

6 ME VEO GUAPO O GUAPA



SI

ALGUNAS VECES

NO

3 MI MAESTRO O MAESTRA DICE QUE TRABAJO BIEN



SI

ALGUNAS VECES

NO

7 EN CASA ESTOY MUY CONTENTO O CONTENTA



SI

ALGUNAS VECES

NO

4 LO PASO BIEN CON OTROS NIÑOS Y NIÑAS



SI

ALGUNAS VECES

NO

8 HAGO BIEN MIS TRABAJOS DE CLASE



SI

ALGUNAS VECES

NO

9

TENGO MUCHOS AMIGOS Y AMIGAS



SI

ALGUNAS VECES

NO

13

ME GUSTA IR AL COLEGIO



SI

ALGUNAS VECES

NO

10

JUEGO MUCHO EN CASA



SI

ALGUNAS VECES

NO

14

LOS OTROS NIÑOS Y NIÑAS QUIEREN JUGAR CONMIGO EN EL RECREO



SI

ALGUNAS VECES

NO

11

SIEMPRE ENTIENDO LO QUE EL MAESTRO O LA MAESTRA ME PIDE QUE HAGA



SI

ALGUNAS VECES

NO

15

HABLO MUCHO CON MI FAMILIA



SI

ALGUNAS VECES

NO

12

SIEMPRE DIGO LA VERDAD



SI

ALGUNAS VECES

NO

16

SOY UN NIÑO LIMPIO O UNA NIÑA LIMPIA



SI

ALGUNAS VECES

NO

17 ME RÍO MUCHO



- SI
- ALGUNAS VECES
- NO

20 ME PORTO BIEN EN CASA



- SI
- ALGUNAS VECES
- NO

18 ME GUSTAN LAS TAREAS DEL COLEGIO



- SI
- ALGUNAS VECES
- NO

21 ME GUSTA DAR MUCHOS BESITOS



- SI
- ALGUNAS VECES
- NO

19 SOY VALIENTE



- SI
- ALGUNAS VECES
- NO

ESO HA SIDO TODO  
¡GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN!

INICIO

**EDINA**  
**CUESTIONARIO PARA LA EVALUACIÓN DE LA AUTOCONCEPTO EN LA**  
**INFANCIA**

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

**SEXO:** \_\_\_\_\_ **EDAD:** \_\_\_\_\_ **NIVEL EDUCATIVO:** \_\_\_\_\_ **GRUPO:** \_\_\_\_\_

**INSTITUCIÓN:** \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES:** Vamos a hacer un juego.  
Las respuestas no son buenas ni malas.  
Tienes todo el tiempo para contestar, pero no lo pienses mucho.  
Marca la carita según sea tu respuesta a la pregunta:

 SI       ALGUNAS VECES       NO

**EJEMPLO: CORRO MUCHO**



	SI
	ALGUNAS VECES
	NO



9 TENGO MUCHOS AMIGOS Y AMIGAS



SI

ALGUNAS VECES

NO

13 ME GUSTA IR AL COLEGIO



SI

ALGUNAS VECES

NO

10 JUEGO MUCHO EN CASA



SI

ALGUNAS VECES

NO

14 LOS OTROS NIÑOS Y NIÑAS QUIEREN JUGAR CONMIGO EN EL RECREO



SI

ALGUNAS VECES

NO

11 SIEMPRE ENTIENDO LO QUE EL MAESTRO O LA MAESTRA ME PIDE QUE HAGA



SI

ALGUNAS VECES

NO

15 HABLO MUCHO CON MI FAMILIA



SI

ALGUNAS VECES

NO

12 SIEMPRE DIGO LA VERDAD



SI

ALGUNAS VECES

NO

16 SOY UN NIÑO LIMPIO O UNA NIÑA LIMPIA



SI

ALGUNAS VECES

NO

9

MI CARA NO ME GUSTA



SI

ALGUNAS VECES

NO

13

CUANDO ALGO SALE MAL ES MI CULPA



SI

ALGUNAS VECES

NO

10

CAIGO MAL A MIS AMIGOS



SI

ALGUNAS VECES

NO

14

SOY TIMIDO(A)



SI

ALGUNAS VECES

NO

11

CUNDO SEA GRANDE SERE COMO PAPA O MAMA.



SI

ALGUNAS VECES

NO

15

NO ME GUSTA QUE ME BEAN REIR O LLORAR.



SI

ALGUNAS VECES

NO

12

ME SIENTO SOLO



SI

ALGUNAS VECES

NO

16

YO ELIJO MI ROPA



SI

ALGUNAS VECES

NO

TALLER DE APRENDIZAJE			
Título		Demuestro mis talentos	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		I E I “Sucuyhuencalla”	
Grupo		Experimental	
Duración		45 minutos	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan zapatito cordobés respetando las reglas.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Competencia:</b> Afirma su identidad.  <b>Capacidad:</b> Se valora a sí mismo.  <b>Indicadores:</b> Manifiesta satisfacción con su persona y las cosas que hace.</p>	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	Problematización	<p>Los niños y niñas en el patio formaran un circulo donde utilizando una caja de sorpresa se mostrará el material a utilizar para el juego realizando el siguiente cuestionario.</p> <p>¿Para que utilizamos este material? ¿Cómo podemos jugar con ello?, enseguida procedemos con el calentamiento para el inicio de los juegos.</p> <p><b>Calentamiento:</b> Los niños y niñas saldrán al patio y los invitaremos a corren de manera dispersa, cuando demos la indicación de</p> <p>ALTO. Ellos se inmobilizarán en la posición que estén, después de hacer 4 repeticiones iniciaremos con el juego tradicional.</p>	<p>SACOS</p> <p>TIZA</p> <p>EQUIPO DE SONIDO</p> <p>USB</p>





		<p>cantando, bailando, etc. en el centro del círculo.</p> <p><b>Relajación:</b> Los niños y niñas se echarán al piso donde realizarán estiramientos de brazos y piernas.</p> <p>Luego reflexionamos sobre el juego y dialogamos si se cumplieron las reglas o no.</p>	
--	--	---	--

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TITULO:** LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA AFIRMA SU IDENTIDAD DEL ÁREA PERSONAL SOCIAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “SUCUYHUENCALLA” DEL DISTRITO DE COPANI-2016

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>GENERAL</b> ¿Cuál será la eficacia de los juegos tradicionales como medio para desarrollar la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016?</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b> ¿Cuál será la eficacia de los juegos tradicionales como medio para desarrollar la autoestima y el auto concepto en niños y niñas de 4 años de edad?</p> <p>¿Cuál será la eficacia de los</p>	<p><b>GENERAL</b> Determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016.</p> <p><b>ESPECIFICOS</b> Identificar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para desarrollar la autoestima y el auto concepto en niños y niñas de 4 años de edad.</p> <p>Establecer la eficacia de los</p>	<p><b>GENERAL</b> Los juegos tradicionales son eficaces como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Sucuyhuencalla” del distrito de Copani-2016.</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b> Los juegos tradicionales son eficaces como medio para desarrollar la autoestima y el auto concepto en niños y niñas de 4 años de edad.</p> <p>Los juegos tradicionales son</p>	<p><i>Variable independiente:</i></p> <p>- Los juegos tradicionales.- Son actividades lúdicas que desarrollan competencias de desarrollo personal con sentido de pertenencia.</p>	<p><i>Juegos físicos</i> Valoran movimientos corporales estimulando la coordinación viso motora.</p> <p><i>Juegos verbales</i> Valoran la expresión y comprensión oral.</p> <p><i>Juegos perceptuales</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Matagente</li> <li>- Carrera de sacos</li> <li>- Pesca o chapa-chapa</li> <li>- Soga</li> <li>- Ligas</li> <li>- Plic-plac</li> <li>- Las sillas</li> <li>- Tira y afloja</li> <li>- Yaxes(pis pis)</li> <li>- Trompos</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las adivinanzas o watuchis</li> <li>- Lobo ¿Estás?</li> <li>- La silla caliente</li> <li>- El diablo de los siete cuernos</li> <li>- La gallinita ciega</li> <li>- Las estatuas</li> <li>- Zapatito</li> </ul>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN</p> <p><b>Experimental</b></p> <p>NIVEL DE INVESTIGACIÓN</p> <p><b>Explicativo</b></p> <p>MÉTODO Científico sistémico</p> <p><b>Hipótesis deductivo</b></p> <p>DISEÑO Cuasi experimental</p> <p><b>POBLACIÓN 51 niños</b></p> <p>MUESTRA 51 niños</p> <p>TÉCNICA Observación</p>

juegos tradicionales para lograr la autonomía y aceptación de normas básicas como límites que brinden seguridad en niños y niñas de 4 años de edad?	juegos tradicionales para lograr la autonomía y aceptación de normas básicas como límites que brinden seguridad en niños y niñas de 4 años de edad.	eficaces para lograr la autonomía y aceptación de normas básicas como límites que brinden seguridad en niños y niñas de 4 años de edad.		Valoran reflejos, capacidad sensitiva.	cordobés - Pelota colorida - Carrera de sacos - Charada	<b>Entrevista</b>  <b>INSTRUMENTO</b> <b>Cuestionario</b> <b>Ficha de entrevista estructurada</b>
			<p><i>Variable dependiente:</i></p> <p>- <i>Desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social.</i>- La competencia busca lograr en el niño capacidades de desarrollo personal para optimizar procesos de auto aceptación y socialización.</p>	<p><i>Capacidades:</i></p> <p><i>Se valora a sí mismo.</i> Proceso de conocimiento, valoración y aceptación de uno mismo.</p> <p><i>Autorregula sus emociones y comportamientos.</i> Habilidad de reconocer y toar conciencia de uno mismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoestima</li> <li>- Auto concepto</li> <li>- Autonomía</li> <li>- Normas</li> </ul>	