



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**LOS JUEGOS ANDINOS COMO ESTRATEGIA PARA
FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL EN NIÑOS Y NIÑAS
DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIMARIA NRO 70081 SALCEDO - 2017**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. ANALI CONDORI APAZA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

PUNO – PERÚ

2019



DEDICATORIA

La presente tesis la dedico a toda mi familia, principalmente a mi querida madre, que ha sido un pilar fundamental en mi formación académica, a mi amado hijo Alonso, por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más.

Anali Condori A.



AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento y reconocimiento; a la Universidad Nacional del Altiplano por haberme acogido en su claustro universitario contribuyendo de una manera eficaz en mi formación profesional.

A la Facultad Ciencias de la Educación, especialmente a los docentes de la Escuela Profesional de Educación Primaria; formadores de maestros de las futuras generaciones; por inculcarme sus sabios conocimientos y orientaciones.

A las personas que de alguna forma intervinieron para concluir la presente investigación de manera satisfactoria; al director de tesis, Dr. Juan Alexander Condori Palomino. De igual manera agradecer a los miembros del jurado, Dra. Eliana Mazuelos Chavez, Dr. Vidnay Noel Valero Ancco, y al M.Sc. Jose Antonio Supo Gutierrez, por su visión crítica.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 10

ABSTRACT 11

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 14

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 15

1.2.1. Problema general 15

1.2.2. Problemas específicos 15

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 16

1.3.1. Hipótesis general: 16

1.3.2. Hipótesis específicas: 16

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO 16

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 17

1.5.1. Objetivo general..... 17

1.5.2. Objetivos específicos..... 17

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES..... 18



2.2. MARCO TEÓRICO	20
2.2.1. Definiciones del juego.....	20
2.2.2. Criterios del juego en la educación.....	21
2.2.3. Los juegos andinos	21
2.2.4. Características del juego andino	24
2.2.5. Importancia de los juegos andinos.....	24
2.2.6. Talleres de juegos andinos	25
2.2.7. Estrategia.....	27
2.2.8. Identidad.....	28
2.2.9. Cultura	28
2.2.10. Elementos de la cultura	30
2.2.11. Identidad cultural.....	32
2.2.12. Dimensiones de la identidad cultural	34
2.3. MARCO CONCEPTUAL	39

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	41
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	41
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	42
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	42
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	43
3.6. PROCEDIMIENTO	46
3.7. VARIABLES	50
3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	51



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS.....	52
4.2. DISCUSIÓN.....	76
V. CONCLUSIONES.....	78
VI. RECOMENDACIONES.....	79
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	80
ANEXOS.....	82

Área: Responsabilidad social de la educación

Tema: Socialización del conocimiento ancestral en comunidades campesinas

Fecha de sustentación: 17/oct/2019



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Porcentaje de la dimensión: identidad personal por indicadores.....	54
Figura 2. Porcentaje de la dimensión: identidad personal por indicadores.....	57
Figura 3. Porcentaje de la dimensión: valores culturales por indicadores.....	61
Figura 4. Porcentaje de la dimensión: valores culturales.....	64
Figura 5. Porcentaje de la dimensión: interacción social por indicadores.....	68
Figura 6. Porcentaje de la dimensión: interacción social.....	70
Figura 7. Porcentaje de la identidad cultural en niños en niños y niñas del primer grado de la institución educativa primaria N° 70 081 – Salcedo, 2017.....	73



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribucion de la población de investigación	42
Tabla 2. Listado de Juegos y Talleres de aprendizaje con el tratamiento experimental	49
Tabla 3. Operacionalización de Variables	46
Tabla 4. Frecuencia y porcentaje de la dimensión: identidad personal por indicadores	49
Tabla 5. Frecuencia y porcentaje de la dimensión: identidad personal.....	53
Tabla 6. Frecuencia y porcentaje de la dimensión: valores culturales por indicadores	60
Tabla 7. Frecuencia y porcentaje de la dimensión: valores cuturales	59
Tabla 8. Frecuencia y porcentaje de la dimensión: interaccion social por indicadores	67
Tabla 9. Frecuencia y porcentaje de la dimensión: interacción social	70
Tabla 10. Frecuencia y porcentaje los juegos andinos como estrategia para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la institución educativa primaria n° 70 081 – salcedo, 2017	68



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

- DCN** : Diseño Curricular Nacional
- MINEDU** : Ministerio de Educación
- IEP** : Institución Educativa Primaria
- RAE** : Real Academia Española
- PCR** : Proyecto Curricular Regional
- PEI** : Proyecto Educativo Institucional



RESUMEN

El trabajo de investigación: “Los juegos andinos como estrategia para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la I.E.P. N° 70081 "Salcedo 2017”, tiene como objetivo general; demostrar en qué medida los juegos andinos logran fortalecer la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la I.E.P. N° 70081 “Salcedo” en el año 2017, por consiguiente el tipo de investigación que se planteó es experimental que se caracteriza por la manipulación de la variable independiente : Juegos andinos, que genera el efecto sobre la variable dependiente: Identidad cultural, de causa y efecto, el diseño de investigación empleado es cuasi experimental con un grupo control y otro experimental, se aplicó el tratamiento al grupo experimental mediante talleres, con una prueba de entrada y salida a ambos grupos; las técnicas de investigación son las observaciones, los instrumentos de investigación utilizadas son: Las guías de observación de la prueba de entrada y salida. Concluyendo, los juegos andinos fortalecen en gran medida en la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la Institución educativa primaria N° 70081 – Salcedo 2017, según la prueba estadística T student con un resultado de 6.174, mencionar también que en promedio hubo una mejora de 15% a 72% en el indicador de logro previsto de nuestra investigación.

Palabras claves: Juegos andinos, Identidad, Cultura y Estrategia.



ABSTRACT

The research work: “The andean games as a strategy to strengthen cultural identity in children and girls of the first grade of the I.E.P. no. 70081 "salcedo" -2017 ” has a general objective; demonstrate to what extent the Andean games manage to strengthen cultural identity in children of the first grade of the I.E.P. No. 70081 “Salcedo” in 2017, therefore the type of research that was proposed is experimental that is characterized by the manipulation of the independent variable: Andean Games, which generates the effect on the dependent variable: Cultural identity, of cause and effect, the research design used is quasi-experimental with a control group and an experimental group, the treatment was applied to the experimental group through workshops, with a test of entry and exit to both groups. The research techniques are the observations, the research instruments used are: The observation guides for the entry and exit test. Concluding, he andean games greatly strengthen the cultural identity in boys and girls of the first grade of the Primary Educational Institution No. 70081 - Salcedo 2017, according to the T student statistical test with a result of 6,174, mention also that on average there was an improvement of 15% to 72% in the indicator of expected achievement of our research.

Keywords: Andean games, Identity, Culture and Strategy.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

En momentos actuales del presente milenio, el objetivo y la finalidad de la educación ha estado inclinado al desarrollo intelectual, donde la ciencia y la tecnología están contribuyendo a que los seres humanos vivamos cada día más confortables pero también, está aconteciendo cambios que poco a poco nos lleven a ser indiferentes a nuestra cultura ancestral, a los buenos valores morales, pertenencia a nuestra cultura, que aprendimos de nuestros padres y abuelos, los problemas inmorales cada día aumenta más, alejándonos de cumplir sus metas aspiraciones e ideales, estamos perdiendo el aprecio de nuestras raíces que nos enseñaron a ser hombres de bien. Por tal motivo se quiere prevenir estos problemas en los niños y niñas, a través de los juegos andinos podremos fortalecer la identidad cultural de manera lúdica, permitirá que el niño se acerque a su cultura logrando en el vínculos socio-afectivos importantes para su desarrollo, como un ente activo de la sociedad, apegado a sus rasgos culturales. Mediante la investigación: “Los juegos andinos como estrategia para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas del 1er grado de la IEP N° 70081 “Salcedo” de la ciudad de Puno, 2017”; permitirá analizar la importancia del desarrollo cultural desde la mas temprana edad, tomando en cuenta a los juegos andinos, como una estrategia que contribuirá en el niño se identifique con su cultura.

La organización de la presente tesis, está desarrollada según el perfil de investigación, el cual consiste en IV capítulos:

El capítulo I, presenta el planteamiento del problema de investigación, indicando evidencias objetivas que demuestran su validez. Luego se formula el problema



definiéndolo de manera general y específica, los objetivos señalan el propósito de la investigación.

El capítulo II, se fundamenta teóricamente el contenido de la investigación: Antecedentes, marco teórico vinculado a las dimensiones de investigación y glosario de términos básicos.

El capítulo III, describe el diseño metodológico de la investigación para el tratamiento de datos, el tipo y diseño de la investigación, también se considera la técnica e instrumento de investigación, la población y muestra, el plan de recolección y tratamiento de datos.

En el capítulo IV, la parte fundamental de la investigación, se da a conocer los resultados de la investigación a través del análisis e interpretación de datos recolectados, considerando cuadros de frecuencia.

En última instancia, se muestra las conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos. La presente tesis tiene como objetivo general: Demostrar en qué medida los juegos andinos logran fortalecer la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la I.E.P. N° 70081 “Salcedo” en el año 2017. Y tiene como objetivos específicos: Comprobar la medida en que influyen los juegos andinos en el fortalecimiento de la identidad personal en los niños y niñas. Determinar si la aplicación de los juegos andinos mejora el nivel de los valores culturales en los niños y niñas. Establecer si la aplicación de los juegos andinos fortalece el nivel de interacción social de los niños y niñas.



1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los estudiantes hoy en día experimentan una crisis de identidad, debido a que en momentos actuales del presente milenio, la finalidad de la educación ha estado inclinado al desarrollo intelectual, donde la ciencia y la tecnología están contribuyendo a que los seres humanos vivamos cada día más confortables, pero también está aconteciendo cambios que poco a poco nos llevan a ser indiferentes a nuestra cultura ancestral, a los buenos valores morales que aprendimos de nuestros padres y abuelos, de esta forma, los cambios acelerados en las distintas manifestaciones científicas y tecnológicas promueven una serie de cambios en la sociedad, observándose claramente la pérdida de identidad cultural.

“Uno de los datos a nivel nacional que causan gran indignación es el censo nacional del año 2007, de jóvenes menores de 30 años, migrantes del campo a la ciudad, solo el 16% regresa a su zona de origen, mientras que el 84% se establecen en las ciudades”. (Vizcarra, 2009, Pág.). Este hecho es un problema que se vive en la actualidad por parte de los estudiantes que son originarios de las zonas rurales que al mudarse a las zonas urbanas dejan de lado la práctica y el respeto de su identidad cultural la cual influye mucho en el desarrollo de su identidad personal.

En la región la educación enfrenta un problema que aún está en proceso de fortalecimiento referido al desarrollo de la identidad cultural; debido a que en la actualidad, esta se ha convertido en un eje fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas. Por tal razón es de suma prioridad tener una identidad personal, social y cultural. (Proyecto Curricular Regional de Puno, 2009. Pág. 55). De esta forma toca a los docentes, formar y desarrollar hábitos que contribuyan a su



desarrollo. Este hecho se suma a la que suceden en las distintas instituciones educativas.

En las prácticas pre profesionales de las diferentes instituciones, se pudo observar varias situaciones problemáticas: tales como; dificultades para relacionarse entre compañeros, el abandono moral de los padres, en la mayoría de los casos sus padres están fuera del hogar durante la mayor parte del día quedándose él o ella carente de una orientación adecuada para formar su personalidad, por ende su identidad cultural, muchas veces los niños optan por ir a los juegos electrónicos en el internet, como el dota; este juego dificulta su proceso de formación educativa y personal, olvidándose de los juegos que practicaban nuestros antepasados y que contribuían una relación favorable, especialmente con su familia y su cultura.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

El presente informe de investigación responde a la siguiente interrogante:

¿En qué medida los juegos andinos fortalecen la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la I.E.P. N° 70081 “Salcedo” en el año 2017?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿En qué medida los juegos andinos influyen en el fortalecimiento de la identidad personal en los niños y niñas?
- ¿Cuál es el efecto de la aplicación de los juegos andinos en el nivel de fortalecimiento de los valores culturales en los niños y niñas?



- ¿La aplicación de los juegos andinos fortalece el nivel de interacción social de los niños y niñas?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

En base a la revisión de la literatura se definen las siguientes hipótesis de investigación:

1.3.1. Hipótesis general:

Los juegos andinos fortalecen en gran medida en la identidad cultural en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70081 Salcedo - Puno, 2017.

1.3.2. Hipótesis específicas:

- Los juegos andinos influyen en gran medida en el fortalecimiento de la identidad personal en los niños y niñas.
- La aplicación de los juegos andinos mejora el nivel de fortalecimiento de los valores culturales en los niños y niñas.
- La aplicación de los juegos andinos fortalece eficazmente el nivel de interacción social de los niños y niñas.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Ante los episodios de problemas ya mencionados por el escaso conocimiento del pasado, la carencia de valoración a nuestra identidad cultural, etc. Han propiciado un tema de preocupación sobre lo que está ocurriendo entre los estudiantes, por tal razón: La presente investigación tiene como fin recabar información de forma verídica, sencilla y objetiva. En suma, esta investigación, es de vital importancia :



Servirá para que niños y niñas fortalezcan su **identidad cultural** , tengan un sentimiento de pertenencia a su cultura , específicamente en las tres dimensiones : identidad personal, ya que sabrán amarse a sí mismos, autosugestionarse y automotivarse frente a cualquier evento nuevo o complicado que se les presente, fortalezcan los **Valores culturales**, en su vida diaria practiquen una serie de normas, principios, ideales y virtudes que les permita encaminar correctamente en su diario vivir y fortalezcan, su **interacción social**, esto permitirá, desarrollar la confianza y habilidad de interactuar de manera óptima con sus semejantes a través de la comunicación y el lenguaje. La investigación permitirá contribuir en el fortalecimiento de la identidad cultural, a través de los juegos andinos.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Demostrar en qué medida los juegos andinos logran fortalecer la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la I.E.P. N° 70081 “Salcedo” en el año 2017.

1.5.2. Objetivos específicos

- Comprobar la medida en que influyen los juegos andinos en el fortalecimiento de la identidad personal en los niños y niñas.
- Determinar si la aplicación de los juegos andinos mejora el nivel de los valores culturales en los niños y niñas.
- Establecer si la aplicación de los juegos andinos fortalece el nivel de interacción social de los niños y niñas.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

Burgos (2005), en su tesis titulado: “Juegos educativos y materiales manipulativos: Un aporte a la disposición para el aprendizaje de la cultura” . Con el objetivo de determinar si los juegos educativos y materiales manipulativos influyen en la disposición al aprendizaje de la cultura, en alumnos y alumnas de primer año básico de un liceo de educación inicial subvencionado de la ciudad de Temuco. Chile. Llegando a la conclusión que la implementación de recursos pedagógicos innovadores como son juegos educativos y materiales manipulativos en las clases de aprendizaje de la cultura, genera en el alumnado una serie de ventajas entre las que pueden destacar, el uso de estos recursos permite captar la atención de los alumnos y alumnas, generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades que con estos se desarrollan, si bien los alumnos en la cotidianidad dan un uso de entretenimiento a los juegos, al ser estos utilizados para una función educativa , provocan en ellos dos efectos; que son el de divertirlo y a la vez el de enseñarles, de tal forma que el aprendizaje que se genere sea significativo, por lo cual, no será olvidado por el estudiante y perdurará a través del tiempo. La relación que guarda con el problema de la presente investigación, son muy estrechas, ya que los juegos son una necesidad vital del ser humano, y cumple un rol importante en la vida del niño, a través de este se puede estimular al niño a desarrollarse en diferentes áreas, ayuda a identificarse con su propia identidad cultural



López (2014) en su tesis titulado “Identidad cultural de los pueblos indígenas” con el objetivo de analizar y determinar los elementos de la identidad cultural de los pueblos indígenas, así como la interacción de estos grupos en la sociedad, basando su desenvolvimiento en el respeto y continuidad de la usanza 18 de los distintos elementos que la constituyen detectando su vulneración no obstante los compromisos adquiridos por el Estado al ratificar el convenio 169 de la Organización Internacional del Trabajo en el año 2014, llegando a la conclusión que la identidad cultural es el conjunto de elementos constitutivos del sentido de pertenencia a un grupo social y que en Guatemala los pueblos indígenas se conforman por un conjunto de normas usos y costumbres que determinan el estilo de vida y la riqueza que lo hacen multicultural, situación que se debe proteger para su preservación, respeto e inclusión.

Santos y Maquera (2017), realizan una investigación con el objetivo de aplicar los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa Inicial N° 194 Corazon de Jesus del distrito de Acora . En la conclusión de esta investigación se asevera: Que se logró utilizar los juegos andinos como estrategia en el desarrollo personal en un 60% donde los niños mostraron autonomía y confianza lo cual les ayudo a convivir pacíficamente respetando las normas dentro y fuera del aula, respecto a la implementación de los juegos andinos como estrategia en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo se muestra un progreso en un 70% potenciando de ese modo la acomodación de su cuerpo realizando movimientos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico en el desarrollo pleno de sus diversas capacidades y competencias corporales, cognitivas y emocionales. Esta temática es muy eficiente



ya que los niños aprenden y fortalecen su identidad cultural por medio de los juegos tradicionales.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Definiciones del juego

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón, el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con el desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo, según los autores definen el juego de la siguiente manera:

Históricamente, no ha existido ni existe sociedad que no ha otorgado un significado al juego, conforme a su ideología, religión costumbres, educación e influencias imperantes de la época. Aunque determinar el tiempo en que el juego tuvo su origen es casi imposible por ser una actividad de su origen de nuestra cultura. (Campos, 2006, pág. 38)

El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. (Martinez, 2008, pág. 14)

El juego es la actividad lúdica propia del niño es su forma de conocer el mundo. El juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño(a). Es su actividad natural y una necesidad para su desarrollo (Unicef, 2007, pág.30)

A través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a sus posibilidades y esquemas de conocimiento. El niño repite diversas acciones teniendo en cuenta las imágenes, los símbolos y las acciones que le resultan familiares y conocidas, reproducen su vida contextual de su entorno.

2.2.2. Criterios del juego en la educación

Criterio pedagógico

Los juegos pueden permitirle al niño tener mejores resultados académicos, gracias a los ejercicios cognitivos que involucran, influirán de forma positiva en el desempeño y habilidades académicas, como; lectura, escritura, aritmética, etc.

Criterio psicológico

Los beneficios de los juegos se encuentran en el desarrollo cognitivo, “el desarrollo de la actividad cerebral, por medio del incremento de las conexiones neuronales, mejorando el estado de ánimo, el control de las emociones, un balance y equilibrio emocional y cognitivo. Los juegos fortalecen procesos cognitivos, regulación de impulsos, mayores niveles de atención, concentración y memoria, igualmente ayudan a regular su comportamiento.

2.2.3. Los juegos andinos

En el ande los juegos ocupan un lugar privilegiado y se viene practicando de generación en generación. Pero en estos últimos años estos juegos van perdiendo su pertinencia por falta de práctica de las generaciones actuales.



El juego andino es una actividad natural que realizan los niños y niñas de la comunidad, por ello, “el juego es una actividad natural del niño que lo proporciona placer y satisfacción”. (Guitart,1998, pág.6) vale decir el niño juega para satisfacer sus necesidades, ya sea solo o con grupo.

El juego andino es la actividad de esparcimiento en los andes peruanos, caracterizada por una estrecha relación con las actividades productivas del niño andino, lo que determina una suerte de juego-trabajo. Se encuentra en una gran variedad de juegos denominados andinos porque están asociados a su particular naturaleza y cultura también juegos de naturaleza intercultural. Un hallazgo importante fue el siguiente: antes de los tres años hay limitados juegos y casi no hay juguetes. En todas las edades se encuentra un insuficiente y restringido acceso a la posesión y al uso de juguetes, no obstante el niño otorga gran valor y afecto a los mismos. Entre los divertimentos se ha estudiado las adivinanzas o watuchis, analizándose el conocimiento y la significación funcional de las mismas en el área intelectual. Igualmente, la narrativa quechua de la zona, la música, canciones y danzas han sido analizadas en su conocimiento y funcionalidad para el proceso de identidad cultural del niño andino, de igual modo existen juegos con juguetes físicos que permiten establecer procesos cognitivos en función del entorno del niño y niña” (Ochoa, 2011, pág. 6).

Los juegos andinos están vinculados a actividades cotidianas de esparcimiento, de trabajo, de deporte, de esparcimiento, debido a que en el mundo andino siempre hay un momento de descanso (diferente al ocio), de trabajo, porque algunos trabajos requieren manifestaciones lúdicas en cuanto



al tiempo y la perspicacia, de deporte porque el esfuerzo físico está vinculado de alguna forma al juego (Ochoa, 2011, pág. 7).

Los juegos y juguetes se caracterizan por ser manifestaciones de la cultura profunda de la civilización a la que pertenecen, a través de ellos los niños desarrollan creatividad e imaginación, mientras generan procesos de aprendizaje, socialización e identidad. De forma inconsciente los infantes son sabios conservadores de la cultura y naturaleza, ejerciendo a través de sus actividades lúdicas una recopilación sistemática de ambos aspectos al atribuirle nuevos códigos y significados. Diversos estudiosos han abordado el valor de juegos y juguetes en tanto que presentan un importante papel en el desarrollo integral del hombre, en sus aptitudes psicomotoras y su inteligencia. Por su puesto que los juguetes electrónicos y globalizados no aplican a tal teoría sino que son las actividades mas sencillas, los juguetes básicos y cotidianos, los que llevan inmersa toda esta fenomenología, de ahí la importancia de su preservación y difusión. A través de cronistas como Felipe Guamán Poma de Ayala conocemos la existencia de juegos peruanos como el taptana que es equivalente al juego actualmente conocido como “el zorro y las ovejas” o juegos ligados al rito agrario como el consistente en portar frijoles en las manos. El trompo es otro juguete de considerable antigüedad , a grado tal que en vestigios de la prehistoria dentro de la región peruana , han sido encontrados juguetes que fueron ciertamente antecesores de lo que hoy conocemos también con el nombre de peonza.(Piñeiro,2017,págs.24-26)



2.2.4. Características del juego andino

- Expresa la cultura de un pueblo
- Muestra las actividades de las personas.
- Se socializa con los demás niños.
- Es imitada a los adultos.
- Desarrollan habilidades motoras y psicomotoras.
- Dan muestra de creatividad, destreza e imaginación.
- Expresa la cultura

2.2.5. Importancia de los juegos andinos

Los juegos andinos que se vienen fomentando desde tiempos remotos son de suma importancia, ya que estos juegos están enlazados con las actividades cotidianas de los seres humanos y es imprescindible su práctica en nuestro contexto. Gracias a estos juegos andinos los niños se comunican adecuadamente, mejorando su amistad con sus compañeros y de esta manera se está encaminando a una convivencia armoniosa.

Los juegos andinos son importantes en los niños y niñas al momento de compartir sus experiencias, porque saben que aprenden muchas cosas, juegan con otros niños, comparten, pierden su timidez y son capaces de resolver problemas, esto significa que los niños al momento de compartir sus experiencias se relacionan mas con sus semejantes y así aprenden a resolver sus dificultades que se presentan en el camino de la vida, a sí mismo, fortalece los valores y mejora la identidad cultural.



2.2.6. Talleres de juegos andinos

a) El alfarero

Es un juego que consiste en realizar objetos de alfarería utilizando la arcilla. Este juego se remonta a la antigüedad de los andes, debido a que los antepasados dominaban el arte de la alfarería y cerámica. En la actualidad existen zonas en las que se practica estas actividades como en Pukará.

b) Adivinanzas o watuchis

Es un juego andino porque se ha practicado desde siempre en las comunidades andinas. Se considera como origen de las adivinanzas, la práctica de los géneros discursivos andinos que tenían como finalidad la recreación y el esparcimiento.

c) Canciones o takis

Consiste en interpretar canciones andinas de la mejor forma posible para lograr el triunfo en una competencia. Es un juego andino porque se ha venido practicando desde tiempos inmemoriales (antes, durante y después de los incas), en diversas ceremonias y costumbres.

d) El zorro y las ovejas

Denominado también ajedrez andino. Es un juego que practican los niños en las comunidades puneñas de Sillota, Chaupi, Sahuacasi y Mañazo. Los niños que juegan deben diseñar estrategias adecuadas para “atrapar al zorro” o para “comerse las ovejas” según sea el rol que les corresponde desempeñar; estos animales representan a la zona andina.



e) Qhatu

Es un juego que consiste en intercambiar productos andinos (papa, quinua, oca, etc), debido a la curiosidad y capacidad creativa los niños imitan a la costumbre de sus padres.

f) Tarpuykusun

Es un juego divertido que representa las actividades productivas del poblador andino. Los niños en forma de dramatización imitan cada labor que les corresponde, el juego se realiza al aire libre, respetando las costumbres en cada una de las comunidades.

g) Wasichasunchik

Consiste en construir chozas en el campo. Los niños desarrollan su creatividad para utilizar diversos materiales de la zona; totora, paja, piedra, kurpas, etc. ya que antiguamente los niños no contaban con juguetes modernos.

h) Juego del torerazgo

Denominado también toro toro, Este juego es la dramatización del torerazgo en las fiestas, donde los niños cumplen el rol de toros y toreros. Es considerado andino porque se practicaba desde tiempos coloniales.

i) Juego de la sogá

Es un juego que pone a prueba a dos equipos, alineados al final de una sogá, la sogá es marcada con una línea central y dos marcas a cuatro metros de cada lado del centro de la línea.



j) Tejo andino

Es un juego divertido que consiste en saltar espacios de acuerdo a determinadas numeraciones para llegar hasta el inti. Este juego es andino, producto del sincretismo, porque tiene características y elementos netamente andinos.

k) La rueca

Este es un juego que consiste en imitar el hilado de las señoras con diferentes tipos de lana.

l) Juego de trajes

Es un juego muy divertido que consiste en intercambiar diferentes trajes. Los niños deberán representar la vestimenta adecuada de cada comunidad utilizando su imaginación en un tiempo limitado.

m) El aro

Es un juego que se practica en las comunidades andinas, consiste en hacer girar un aro utilizando una manija. Se puede competir iniciando de una meta y culminando en un final.

2.2.7. Estrategia

Se entiende que la estrategia es un proceso regulable o conjunto de pautas que aseguran una decisión óptima en cada momento. La estrategia es una acción humana orientada a una meta intencional, consciente y de conducta controlada, en relación con conceptos como: Plan, táctica, reglas, y desde esta perspectiva, las estrategias han sido consideradas como una



actividad intelectual permanente encaminada a trazar el puente de unión entre el qué y el cómo pensar.

Las estrategias de enseñanza son el tipo de experiencias o condiciones que el maestro crea para favorecer el aprendizaje del alumno. Determina; cómo se van a predecir las interacciones entre los niños, el profesor, los materiales didácticos, los conocimientos del currículo, la infraestructura, etc. La estrategia define las condiciones en que se favorecerá el aprendizaje del alumno.

2.2.8. Identidad

Es cuando una persona tiene una inclinación hacia determinado evento, objeto o hecho, al que relaciona su existencia; sobre este aspecto se señala que, identidad es la conciencia en sí, sobre una determinada manifestación humana. (Martinez,2000,pág.8).

Entonces se puede decir que el concepto de identidad es clave para entender los cambios sociales y culturales que se vive en la actualidad.

2.2.9. Cultura

Sotelo, menciona que la cultura se refiere al modo de vida en una sociedad, en la que todas las condiciones y situaciones creadas por el hombre, forman parte en su desarrollo de su vida cotidiana. Sin embargo, esta utilización de la “cultura”, por más que sea oportuna y apropiada, amenaza con introducir un grado de confusión conceptual en el campo, en buena medida a causa de que la noción de “cultura” es notoriamente multivalente,



tanto como concepto teórico como colocado en el lugar de objeto de análisis.(Sotelo,2015.pág.17)

Solomon, menciona que la cultura es inherente y se vuelve necesaria para regular, identificar y diferenciar ciertas sociedades de otras, ciertos grupos de otros. Sin embargo, dado que, en el mundo actual, los grupos y las comunidades ya no viven aislados, sino que se deben a un contexto y aun mundo globalizado y sistémico, las barreras se rompen y se da paso a otras influencias que afectan nuestra cultura original y surge el proceso de la aculturación expresada por los mercado logos, referida al proceso de desplazamiento y adaptación de un individuo al ambiente cultural de un país extranjero en el cual reside. Este factor es especialmente importante debido a nuestra sociedad cada vez más global. (Solomon,2013,pág.32)

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2012), indicó que la cultura es el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, creencias y tradiciones. En este entender podemos mencionar que la cultura es la herencia social, incluye los conocimientos, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y todas las otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad.



2.2.10. Elementos de la cultura

a) Conocimiento

“El poblador andino, como producto de su interacción cotidiana con la naturaleza y la sociedad. Posee una infinidad de conocimientos relacionados con los diferentes aspectos del saber humano” (Enriquez,2005,pág.37).

b) Las creencias

“Son ideas compartidas acerca de cómo opera el mundo. Pueden ser sumarias interpretaciones del pasado, explicaciones del presente y predicciones del futuro (Enriquez,2005,pág.37).

c) Los valores

Son normas compartidas, abstractas, de lo que es correcto, deseable y digno de respeto. Los pobladores andinos se guían de la noción de vida colectiva y se caracterizan por el afán de trabajo y perseverancia.

d) Las normas

“Las normas son reglas acerca de lo que la gente debe o no hacer” (Enriquez,2005 ,pág.39).

e) Los símbolos

“La representación expresa la comprensión avanzada de la realidad, representa algo desconocido que explica o sostiene una cosa.” (Enriquez,2005 ,pág.40)



f) La lengua

Es un hecho social colectivo de símbolos hablados y escritos con reglas para combinar dichos símbolos.

g) La tecnología

Es la sistematización de los conocimientos y prácticas aplicables a cualquier actividad. Está ligada con la ciencia y la ingeniería. (Enriquez,2005,pág.43).

La tecnología predominante está vinculada a la agricultura y ganadería, como herencia de los antepasados, además de la incorporación de nuevas tecnologías foráneas.

h) La música, la danza y el baile

La música, la danza y el baile, son tres manifestaciones artísticas que se consideran como códigos culturales por excelencia del pueblo andino. A la música andina, por ejemplo, en las comunidades del altiplano puneño, se le puede catalogar en dos áreas: La primera, rica en géneros musicales y la otra en melodías. (Enriquez,2005,pág.45).

i) La cosmovisión

“Está relacionada con los conocimientos culturales relativos al mundo natural y espiritual porque cada cultura tiene una forma particular de ver las cosas y todos estos conocimientos y creencias constituyen su concepción, visión del mundo o cosmovisión.” (Enriquez,2005,pág.45).



2.2.11. Identidad cultural

Según las investigaciones realizadas sobre la identidad cultural, existe una serie de concepciones desarrolladas : La identidad cultural es la pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias.

Gonzales, menciona que la identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias. Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad. (Gonzales,2000,pág.43).

No se debe olvidar mencionar que: “Cuando se hace alusión a la identidad cultural, también es necesario y obligatorio atender algunos conceptos como enajenación, aculturación, asimilación y extinción. Ya que las desviaciones de una no identidad cultural conduce al aniquilamiento cultural”. (Enriquez,2005,pág.57).

La identidad cultural se constituye en un puente, por un lado, en el dialogo entre cultura y comunicación y, por otro lado, entre los estudios de comunicación interpersonal y de comunicación de masas. (Thomas,2003,pág.68).

Para López la promoción de la identidad cultural para emprender el fortalecimiento de la comunidad puede observarse desde distintos puntos, uno ellos es para la preservación de cultura, prácticas y costumbres ancestrales;



para el trato equitativo a todos sin importar el grupo al que pertenecen obligando a la población en general a respetar la cultura de los diferentes pueblos indígenas, y para que se transmitan valores y buenas prácticas a través de los pueblos van siempre encaminados al respeto y colaboración dentro de la comunidad. (López,2013,pág.8).

En ese entender los distintos autores conceptúan que la identidad cultural es el sentido de pertenencia a un grupo social a nivel local, regional, y nacional, además, de revalorar y poner en práctica las costumbres y tradiciones, como también; son una necesidad urgente, para ello precisa educar a los niños en las escuelas y demás espacios para que respeten y se identifiquen con su cultura.

Características de la identidad cultural

La identidad cultural tiene algunas características que atañen a todas las culturas:

- Afirmación de los valores y normas de conducta que persisten en un pueblo.
- El significado y sentido de existencia en un pueblo.
- El motor de la renovación y resistencia frente a la transculturación.
- Inspiración constante en la creatividad para no quedarse en el pasado. (Van kessel,s/f,pág.33).



Otras características mencionadas por José Vizcarra se dan a nivel exógeno y endógeno. A nivel exógeno se da en relación a otra cultura. A nivel endógeno al interior de una misma cultura.

“El problema de la identidad no solo viene desde afuera: también tiene raíces internas”. (Vizcarra,2009,pág.38)

Como síntesis de lo expresado a grandes rasgos, podemos decir que el conocimiento de las características de la identidad cultural permite coexistir en paz y armonía, además recuperar aportes culturales originales.

2.2.12. Dimensiones de la identidad cultural

Identidad personal

Rivera, señala que cuando nace un ser humano lo primero que realizan los padres, es proporcionarle un nombre y con ello una identidad que lo acompañara hasta los últimos días, esta es la identidad personal cuyo principal referente son los nombres que escogen, y los apellidos que transmiten al recién nacido. En una sociedad contemporánea la identidad personal queda registrada en documentos como las partidas de nacimiento donde aparecen además otros datos que complementan dicha identidad: sexo, lugar y fecha de nacimiento, nombres y apellidos de sus progenitores y otros que permite señalar su origen familiar y territorial. En la mayoría de los países, esta identidad personal será ratificada cuando el individuo llegue a la mayoría de edad y debe obtener un documento de identidad: el pasaporte, donde se registran datos similares. Es posible que en el transcurso de su vida, el individuo opte por cambiar algunos datos de su identidad personal (sobre todo de nombres y apellidos), legalmente es factible realizarlo luego de un proceso



judicial y en sus documentos de uso común en el país o en el extranjero (documento nacional de identidad y pasaporte), aparecerá en su nueva identidad, sin embargo el primer documento donde fue registrado, no puede sufrir alteraciones en su escritura, por lo que lo único que podrá conseguir es realizar añadiduras que certifiquen su nueva identidad. (Rivera,2009,pág.41)

La identidad personal es una noción que coloca su atención en la persona, considerando a cada una de ellas por separado, como un ser diferente y distinto, alguien con una identidad única que es irrepetible. Implica un proceso de conocimiento, valoración y aceptación de uno mismo como ser singular y diferente de los demás. Ello supone el reconocimiento de sus características personales y de sus raíces familiares, sociales y culturales. El elemento mas simple es el nombre de la persona, junto con datos personales forman un perfil individual o personalidad muy específica.

En el aula, y fuera de ella los adultos significativos somos quienes acompañamos a los niños en este proceso de autoconocimiento, para como nacionalidad, religión. Edad, estudios, trabajo y muchos más los que en conjunto que ellos puedan ir identificando sus características personales, así como también lo que les gusta hacer o no, sus diferencias frente a los demás, que los hace seres únicos e irrepetibles. Este acompañamiento se da en el que hacer diario. En las múltiples interacciones del día, en las que nos comunicamos con ellos mediante gestos, frases o palabras que los ayudan a ir construyendo una imagen de sí mismo. En donde su autonomía se ve reforzada con la posibilidad de probarse a sí mismo que puede cubrir sus necesidades y que además puede pedir ayuda para satisfacer otras. La formación de la identidad personal implica un proceso de reconocimiento y



valoración de la propia individualidad, se asocia muy estrechamente con la autoestima. Por otro lado, el hecho de sentirse parte de una familia lo hace sentirse querido, seguro y con capacidad para pertenecer a otros grupos , como su salón, su institución educativa, su comunidad, su cultura, sus creencias, en palabras resumidas; se valora a sí mismo.

Valores culturales

Es una manifestación que el hombre realiza con la finalidad de guardar el equilibrio y las relaciones de respeto en una sociedad. Los valores no son entes ideales o irreales que existen en sí, sino son propiedades o cualidades objetivas susceptibles de ser valoradas por el sujeto con los que entran en relación. (Flores,2012,pág.68).

Son normas compartidas, abstractas; de lo que es correcto, deseable y digno de respeto. No es posible concebir una sociedad sin valores culturales, las mismas que constituye su medula. La sociedad andina tiene valores como la complementariedad, la reciprocidad, correspondencia. (Enriquez,2005,pág.73).

La práctica de los juegos andinos ofrece cambios positivos en el desarrollo integral del niño y niña sobre todo en su personalidad, entre las cuales podemos mencionar el grado de desarrollo moral que le permiten a los niños ser asertivos con una actitud positiva para comunicarse e interactuar con sus compañeros de manera adecuada con respeto, ya que la práctica permanente de los juegos andinos estimula la práctica de los valores y descubren el valor del trabajo cooperativo y la ayuda mutua en busca de objetivos comunes.



Interacción social

La interacción social es la forma de vivir entre personas, así como “El aprender a vivir con los demás, estableciendo comunicaciones consensuales con otros” (Zábala,2004,pág.31), esto significa que nos adecuamos a la forma de la vida , cultura y costumbre de los demás, comunicándonos y ayudándonos unos a otros , más aun siendo partícipes activos de las diferentes actividades buscando el beneficio común.

La interacción social es importante porque permite incorporarse a un grupo social, ya que cada ser humano es único y al interactuar en un grupo social intercambia su forma de pensar y actuar, mejorando su desarrollo como persona.

El niño para socializarse necesita de los juegos andinos ya que dichos juegos proporcionan una interacción social, Mediante el juego el niño y la niña aprende los roles y patrones sociales, tomando modelos de sus entorno familiar, escolar y comunal, de este modo, los juegos andinos cumplen una función de socialización del niño. Por consiguiente: “el juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego”.

Entonces los juegos andinos siempre han estado ligados a la vida del hombre andino permitiendo la mejora de su relación interpersonal y la vida armoniosa del hombre andino.



Factores que intervienen en las interacciones sociales

La comunicación

Es la capacidad para intercambiar pensamientos, esta se da tanto en forma verbal, por ello se dice “la comunicación se considera como el proceso a través del cual se intercambian mensajes entre dos o más personas” (Universidad Andina Néstor Cáceres,2007,pág.79).

La convivencia

Es la habilidad de integrarse a un grupo social, vale decir “Es la habilidad que hace posible formar grupos determinados”. (Burga rubín, 2009, pág.70), esto quiere decir; que las personas por ser entes sociales necesitan de otras personas para sobrevivir e interactuar conviviendo de manera armónica en la sociedad.

Actitud

Es la forma de ser cada persona, se evidencia en sus propias formas de reaccionar ante cualquier situación que se le presente, lo que les hacen únicos y muy diferentes a otros.

También la actitud es el estado de ánimo que demuestra una persona frente a las diferentes situaciones que se les presenta a diario, esto significa que es la “disposición de ánimo manifestada exteriormente”. (Diccionario enciclopédico océano,2010,pág.31).

La escuela constituye es considerada como el segundo hogar de los niños y niñas, por ende es necesario promover una buena convivencia en la



familia educativa, creando un clima apropiado para desenvolverse y socializarse sin ninguna dificultad en su comunidad.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Andino: Es una categoría étnica, al ser humano que vive en los andes peruanos o en los andes sudamericanos.

Juego: Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Cosmovisión andina: Es la forma particular de interpretar, concebir y ver la realidad, la vida, el mundo, el tiempo y el espacio, que posee desde siempre el poblador originario quechuas y aimaras que vive en la región andina, además se manifiesta en las creencias y los valores, fundamentalmente en los mitos cosmogónicos generados por el pueblo andino.

Cultura: Es un proceso acumulativo de conocimientos (ciencia, tecnología, filosofía, etc. Formas de comportamientos y valores, producto intergeneracional de la interacción entre los seres humanos y de estos con la naturaleza. La cultura se mantiene como legado histórico de cualquier sociedad, resultante de las actividades humanas y sociales, en la búsqueda de soluciones y satisfactores a las necesidades materiales y espirituales de la vida, que le es necesario aprender para poder interactuar con su medio ambiente.

Cultura andina: Es aquel pueblo que tiene sus formas y modos de vida muy diferente al de la otra, en tal sentido se dice que se refiere al conjunto total de su repertorio cultural que puede ser creencias, costumbres, lengua, consecuentemente en el espacio y permanencia en el tiempo.



Estrategia: Es un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se llevan a cabo para lograr un determinado fin.

Taller de aprendizaje: Actividad que se desarrolla en una secuencia de clase, considerando un tema. Sus partes más características son los momentos o fases, el desarrollo a través de estrategias, el tiempo, los recursos y los indicadores.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La población de estudio está constituido por todos los niños y niñas del primer grado, matriculados en la IEP N°70081 “Salcedo” – Puno, en el año académico 2017. Dicho Centro Educativo está ubicado en el Jirón Retama sin número del Centro Poblado de Salcedo, del distrito provincia y departamento de Puno.

Límites

Por el NORTE, con el Jirón Retama

Por el SUR, con las propiedades del Ministerio de Educación- Instituto Superior Publico "José Antonio Encinas" de Puno, I.E.I. Nro. 288 y Aldea Infantil "Virgen de la Candelaria"

Dicha escuela está considerada como un Centro Educativo Periférico, debido a su ubicación geográfica.

A esta escuela la mayoría de los niños y niñas que asisten en esta Institución Educativa son de condición socioeconómica media y baja.

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación tuvo una duración de tres meses de octubre, noviembre y diciembre del año 2017.



3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

La procedencia de los recursos didácticos son de la región de los andes, específicamente de la zona altiplánica, ya que en estos contextos los niños no usan juguetes modernos ni sofisticados, se utiliza todos los recursos de su entorno, son creados por ellos mismos como; la arcilla, la paja, la totora, etc.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población

La población está conformada por todos los niños y niñas del primer grado de la institución educativa 70 081 "Salcedo" de la provincia de Puno.

Tabla 1

Distribución de la población de investigación

PRIMER GRADO			
SECCIÓN	GÉNERO		SUB TOTAL
	NIÑOS	NIÑAS	
A	10	9	19
B	11	7	18
TOTAL			37

Fuente: Nómina de matrícula de la IEP N°70081 -Salcedo, Puno (2017)

Elaboración: La investigadora

3.4.2. Muestra

Para nuestra investigación se utilizará el muestreo censal, pues Balestrini (1997). Refiere que cuando el universo de estudio está integrado por un número reducido de sujetos por ser una población pequeña y finita, se



tomaran como unidades de estudio e indagación a todos los individuos que la integran, por consiguiente, no se aplicaran criterios muestrales. Se aplicó en consecuencia el muestreo censal, debido a que los sujetos constituyen un grupo reducido por lo cual se trabajó con la totalidad de la población y deben de estudiarse todos sus miembros, como lo refiere (Namakforosh, 2010, pág. 55).

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

3.5.1. Tipo de investigación

Se trata de un experimento porque precisamente el investigador provoca una situación para introducir determinadas variables de estudio manipuladas por él, para controlar el aumento o disminución de esa variable, y su efecto en conductas observadas. El experimento permitirá determinar el efecto de los Juegos andinos en el fortalecimiento de la identidad cultural de los niños y niñas del primer grado de la IEP N° 7081 Salcedo de la ciudad de Puno, a través de talleres de Aprendizaje.

3.5.2. Diseño de investigación

El diseño de investigación es Cuasi-experimental, porque requiere por lo menos de dos grupos aleatorios, designando a ambos grupos en forma aleatoria, donde el grupo experimental recibe el tratamiento con la aplicación de los juegos andinos y el grupo control sin tratamiento, permitiendo estudiar al cambio que producirá esta, administrado para ello con pre-prueba y post-prueba, en ambos grupos.

Gráficamente se representa así:

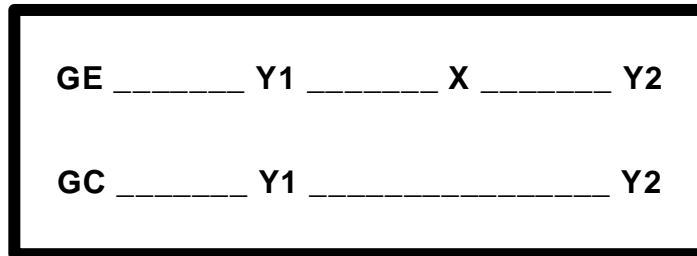


Figura 1. Ecuación de la investigación cuasi experimental.

Fuente: Hernández, S. R., Fernández., y Baptista. (2010). Metodología de la investigación. México DF: Mc Graw Hill.

Donde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo de control

Y1 = Prueba de entrada (Pre-Test)

Y2 = Prueba de salida (Pre-Test)

X = Tratamiento del grupo experimental

Los grupos serán comprobados en la post-test para analizar si el tratamiento tuvo un efecto sobre la variable dependiente de la investigación.

3.5.3. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis

Para la prueba de hipótesis de investigación se dará a través de los siguientes pasos:

Datos: se muestra los datos de la media aritmética, desviación estándar y número total de alumnos.

- Hipótesis Nula: "H₀"

$$H_0 : \bar{X}_1 = \bar{X}_2 :$$

- Hipótesis Alterna: "H_a"

$$H_a : \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

3.5.4. Nivel de significancia

Se tomará en cuenta un margen de error del 5%; por lo que el nivel de significancia significativa es de $\alpha = 0.05$

3.5.5. Prueba Estadística:

Para probar la hipótesis se utilizara la prueba de diferencia de medias, que está definido mediante la siguiente ecuación.

$$T_o = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Donde:

T_c : = t calculada

\bar{X}_1 : = Media aritmética del pre test

\bar{X}_2 : = Media aritmética del post test

S_1 : = Desviación estándar del pre test

S_2 : = Desviación estándar del post test



n_1 : = Número de alumnos del pre test

n_2 : = Número de alumnos del post test

3.6. PROCEDIMIENTO

El procedimiento que se siguió para la ejecución del presente trabajo es el siguiente:

Primero. Se coordinó y se presentó una solicitud al Director de la I.E.P. N° 70081 “Salcedo”, pidiendo autorización para la ejecución del proyecto de investigación .Se realizó una reunión con las docentes de aula para la realización del proyecto a ejecutar. Al iniciar la investigación se hizo una observación al inicio del tratamiento (Pre Test), al grupo de control y experimental para conocer en qué condiciones ingresan los estudiantes al proceso de esta investigación científica.

Segundo. Se presentó en cada taller a desarrollar, pautas para el desarrollo de la estrategia elegida para una buena identidad cultural.

Tercero. Se desarrolló el experimento (tratamiento) mediante la aplicación de los juegos andinos con los niños y niñas del grupo experimental.

Cuarto. Se tomó una guía de observación al final del tratamiento (Post Test), al grupo control y experimental para comprobar los resultados.

Quinto. Se ubicó los datos en un cuadro para ser analizados e interpretados sistemáticamente.

Sexto. Se indagó la diferencia de la prueba (Pre Test y Post Test) del grupo control con el grupo experimental (tratamiento) aplicando el diseño planteado (t) de student.



Séptimo. Se comprobó la eficacia de la aplicación de los juegos andinos.

Para dicho procedimiento se tomó en cuenta las siguientes técnicas e instrumentos para la recolección de datos:

3.6.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

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)

3.6.2. Instrumentos

Ficha de observación:

La ficha de observación es un instrumento de la investigación de campo (Herrera,2011,pág.104). Se usa cuando el investigador debe registrar datos que aportan otras fuentes como son personas, grupos sociales o lugares donde se presenta la problemática. Es el complemento del diario del campo, de la entrevista y son el primer acercamiento del investigador a su universo de trabajo.



Escala de calificación

A (Logro Previsto): Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

B (En Proceso): Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

C (En Inicio): Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje. (Minedu,2016,pág.27)

Material experimental.

Para mejorar el desarrollo de actividades en la ejecución del presente trabajo de investigación se utilizó diversos materiales necesarios, que consta de fichas de planificación curricular, juguetes diversos para cada taller, materiales educativos e instrumentos de proceso y evaluación (prueba de entrada pre test y prueba de salida post test) de la práctica del experimento.

Programación curricular de taller de aprendizaje

Se caracterizó por las últimas características, donde se consideró momentos, estrategias, materiales, tiempo e indicadores de logro, relacionadas a la aplicación de los juegos andinos.



Programación de talleres de aprendizaje:

Tabla 2

Listado de Juegos y Talleres de aprendizaje con el tratamiento

Talleres de aprendizaje	
N°	Nombre de los juegos
01	El alfarero
02	Adivinanzas o watuchis
03	Canciones o takis
04	El zorro y las ovejas
05	Qhatu
06	Juego de la siembra
07	Wasichasunchik
09	Juego del torerazgo
10	Juego de la sogá
11	Tejo
12	La rueca
13	Juego de trajes

Fuente: Talleres de aprendizaje
Responsable: La ejecutora

Prueba de entrada (pre test). Fue aplicado al inicio de la ejecución del proyecto de investigación

Prueba de salida (post test). Fue aplicado al final de la ejecución del proyecto de investigación.

3.7. VARIABLES

Tabla 3.

Operacionalización de Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	Instrumento
			Escala
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos Andinos	Pedagógico	<p>Desarrolla nuevas estrategias y métodos de enseñanza- aprendizaje.</p> <p>Establece el aprendizaje significativo de los niños y niñas.</p> <p>Permite ser constructores e imaginativos.</p>	FICHA DE OBSERVACIÓN
	Psicológico	<p>Desarrolla el aprendizaje significativo de los niños y niñas.</p> <p>Estimula la imaginación y creatividad de los niños.</p> <p>Motiva la práctica de valores.</p> <p>Motiva la investigación de nuestros rasgos culturales.</p>	
VARIABLE DEPENDIENTE Identidad Cultural	Identidad Personal	<p>Se identifica como niño o niña a través del juego andino.</p> <p>Se identifica como integrante de una familia y comunidad, con raíces andino.</p> <p>Aprueba sus características y sus cualidades personales a través del juego andino.</p> <p>Identifica los elementos que determinan su identidad cultural.</p> <p>Se divierte con lo que hace cantando y jugando.</p>	<p>Logro previsto: A</p> <p>En proceso: B</p> <p>En inicio: C</p>
	Valores Culturales	<p>Practica valores y principios de nuestra cultura en su vida familiar y cultural.</p> <p>Identifica valores andinos a través del juego.</p> <p>Asume roles y responsabilidades en las actividades culturales programadas en la organización escolar y local.</p> <p>Reconoce las características de las manifestaciones culturales, de su entorno mediante el juego andino.</p>	



**Interacción
Social**

Se relaciona en armonía con sus pares, los miembros de su familia, escuela y comunidad, mediante el juego andino.

Identifica y desarrolla habilidades interculturales que le permitan una mejor relación y convivencia a través del juego andino.

Explica los roles de su familia, comunidad, mediante el juego andino.

Comunica y propone alternativas para mejorar la convivencia dentro y fuera del aula a través del juego andino.

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

A partir de los datos se determinó en qué medida los juegos andinos logran fortalecer la identidad cultural en los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70081 SALCEDO Puno de acuerdo a los objetivos de la investigación.

Se realizó los análisis estadísticos necesarios para aportar respuestas a la definición del problema y lograr los objetivos de investigación, los datos están representados en cuadros y gráficos estadísticos con su respectiva interpretación y análisis de los resultados, que muestran los resultados esperados en el planteamiento de los objetivos. Lo cual fue sometido a la comprobación de hipótesis estadísticos.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

En el presente capítulo se da a conocer los resultados obtenidos mediante tablas y figuras, interpretación y análisis respectivo del borrador de investigación titulado: “Los juegos andinos como estrategia para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la I.E.P. N° 70083 de la ciudad de Puno del año 2017”, que está desarrollado de acuerdo al plan de tratamiento de que se ha mencionado. Cabe destacar que los resultados presentan sus dimensiones e indicadores, de la misma forma las tablas se presentan tal como se evaluó durante la ejecución de la investigación; todo ello para dar respuesta a la interrogante ¿En qué medida los juegos andinos influyen en el fortalecimiento de la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la I.E.P. N° 70081 “Salcedo” de la ciudad de Puno en el año 2017?

4.1.1. Resultados de la prueba de entrada (Pre Test) y la prueba de salida (Post Test).

Se realizó tomando en cuenta la relación existente entre el objetivo general, así mismo el calificativo se considera según la escala de calificación literal o descriptivo: Logro previsto (A), En proceso (B) y En inicio (C); para su mejor comprensión se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 4
Frecuencia y porcentaje de la dimensión: identidad personal por indicadores

INDICADOR	Se identifica como niño o niña a través del juego andino.		Se identifica como integrante de una familia y comunidad, con raíces andinos.		Aprecia sus características y sus cualidades personales a través del juego andino.		Identifica los elementos que determinan su identidad cultural.		Se divierte con lo que hace cantando y jugando.											
	ENTRADA	SALIDA	ENTRADA	SALIDA	ENTRADA	SALIDA	ENTRADA	SALIDA	ENTRADA	SALIDA										
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%										
A = LOGRO PREVISTO	4	22	13	72	2	11	14	78	3	17	11	61	2	11	14	78	2	11	12	67
B = EN PROCESO	10	56	5	28	9	50	4	22	4	22	5	28	4	22	4	22	2	11	3	17
C = EN INICIO	4	22	0	0	7	39	0	0	11	61	2	11	12	67	0	0	14	78	3	17
TOTAL	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%

FUENTE : Prueba de entrada y salida
ELABORACIÓN: La investigadora

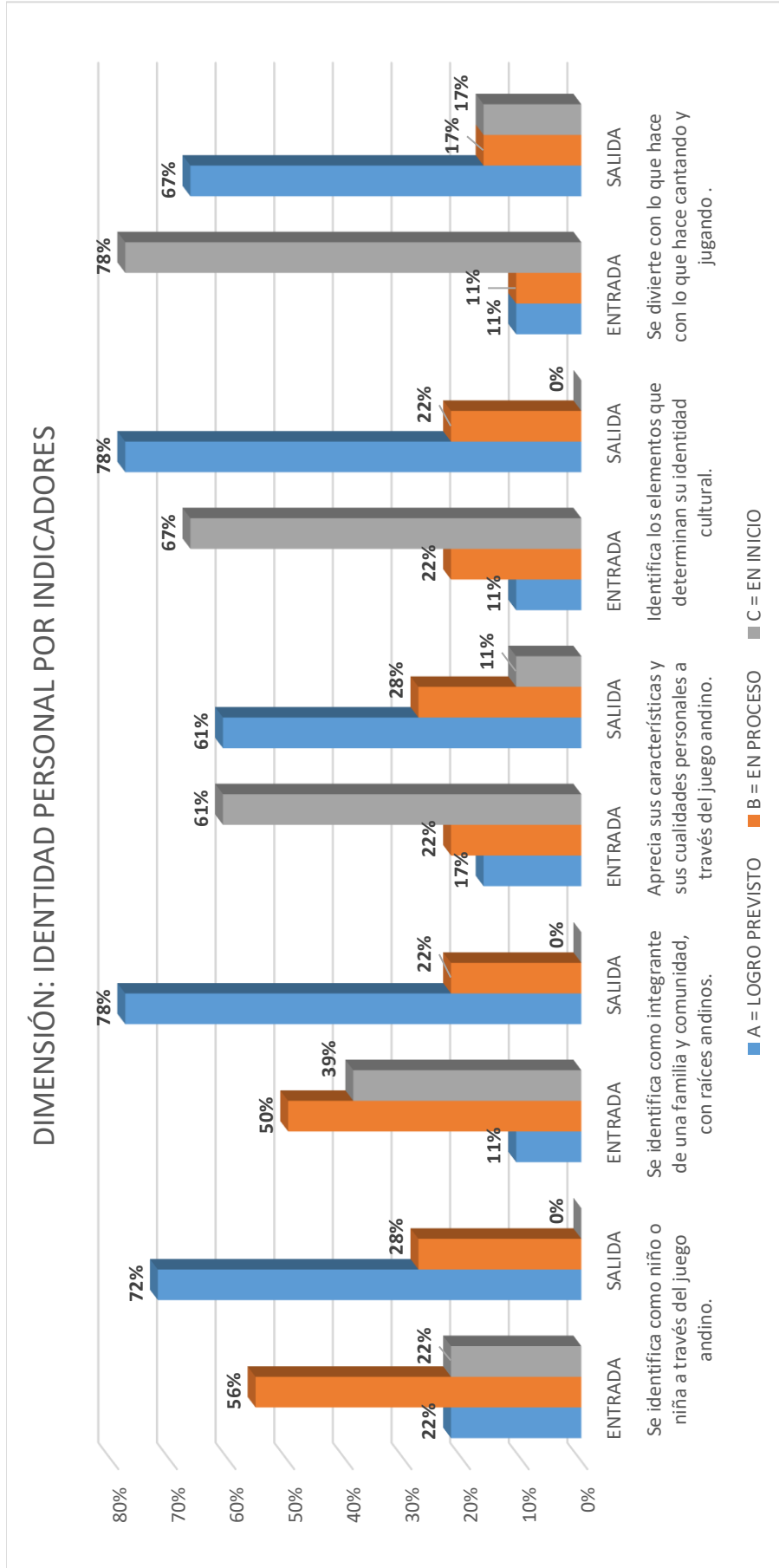


Figura 1. Porcentaje de la dimensión: identidad personal por indicadores
Fuente : Tabla N° 04



INTERPRETACIÓN:

En la Tabla 4 y Figura 1 se muestran los resultados de la identidad cultural en la dimensión **Identidad personal por indicadores** en niños y niñas del primer grado de la Institución educativa primaria N° 70081 – Salcedo 2017, tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo, se puede observar según los indicadores que:

En el indicador **Se identifica como niño o niña a través del juego andino**, en el pre test, encontramos al 22% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 56% de los niños en B (En proceso) y 22% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 72% niños en la escala de A (Logro previsto), al 28% de los niños en B (En proceso) y ningún niño en la escala C (En inicio).

En el indicador **Se identifica como integrante de una familia y comunidad, con raíces andinos.**, en el pre test, encontramos al 11% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 50% de los niños en B (En proceso) y 39% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 78% niños en la escala de A (Logro previsto), al 22% de los niños en B (En proceso) y ningún niño en la escala C (En inicio).

En el indicador **Aprecia sus características y sus cualidades personales a través del juego andino**, en el pre test, encontramos al 17% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 22% de los niños en B (En proceso) y 61% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 61% niños en la escala de A (Logro previsto), al 28% de los niños en B (En proceso) y 11% de niños en C (En inicio).



En el indicador **Identifica los elementos que determinan su identidad cultural**, en el pre test, encontramos al 11% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 22% de los niños en B (En proceso) y 67% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 78% niños en la escala de A (Logro previsto), al 22% de los niños en B (En proceso) y ningún niño en la escala C (En inicio).

En el indicador **Se divierte con lo que hace con lo que hace cantando y jugando**, en el pre test, encontramos al 11% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 11% de los niños en B (En proceso) y 78% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 67% niños en la escala de A (Logro previsto), al 17% de los niños en B (En proceso) y 17% de niños en C (En inicio).

Tabla 5

Frecuencia y porcentaje de la dimensión: identidad personal

INDICADOR	IDENTIDAD PERSONAL			
	ENTRADA		SALIDA	
	N	%	N	%
A = LOGRO PREVISTO	2	11%	13	72%
B = EN PROCESO	6	33%	4	22%
C = EN INICIO	10	56%	1	6%
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE: Prueba de entrada y salida

ELABORACIÓN: La investigadora

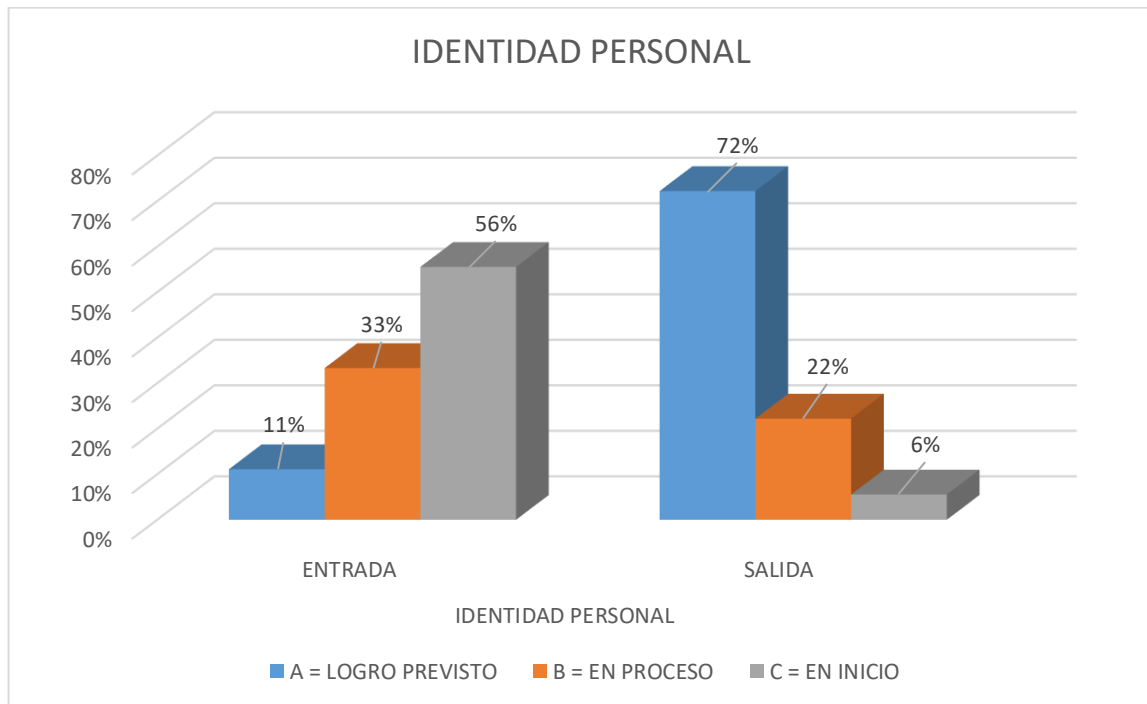


Figura 2. Porcentaje de la dimensión: identidad personal por indicadores

Fuente : Tabla N° 05

INTERPRETACIÓN:

En la Tabla 5 y Figura 2 se muestran los resultados de la identidad cultural en la dimensión **Identidad personal** en niños y niñas del primer grado de la Institución educativa primaria N° 70081 – Salcedo 2017, tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo, se puede observar según los indicadores que en promedio en el pre test, encontramos al 11% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 33% de los niños en B (En proceso) y 56% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 72% niños en la escala de A (Logro previsto), al 22% de los niños en B (En proceso) y 6% de niños en C (En inicio).

Prueba de hipótesis de la identidad cultural en la dimensión identidad personal en niños y niñas del primer grado de la institución educativa primaria n° 70081 – salcedo 2017.

Prueba de Hipótesis:

Ho: • Los juegos andinos no influyen en gran medida en el fortalecimiento de la identidad personal en niños y niñas.

Ha: • Los juegos andinos influyen en gran medida en el fortalecimiento de la identidad personal en niños y niñas.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Estadística de prueba: Estadística de prueba: La prueba estadística a realizar será la T-student por que el número de observaciones es menor o igual a 30.

$$T_o = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Prueba de muestras relacionadas				
		T calculada	Gl (grados de libertad)	Sig. (bilateral)
Par 1	PRE – POST TEST	8.005	17	0.0001



Regla de Decisión:

T calculada > T tabulada se rechaza la H_0 y se acepta la H_a

T calculada < T tabulada se rechaza la H_a y se acepta la H_0

T calculada = 8.005

T tabulada = 1.7396

Decisión:

Como la T calculada (8.005) es mayor a la T tabulada (1.7396) es altamente significativa, por lo que se rechaza la Hipótesis Nula y Se acepta la Hipótesis Alternativa, lo que quiere decir que los juegos andinos influye en gran medida en el fortalecimiento de la identidad personal en niños y niñas.

Análisis:

Este hecho permite constatar, de manera general, que los juegos andinos fortalece la identidad personal de los niños y niñas, es decir, mejora su autoestima, les permite valorarse y quererse a sí mismo constituyendo estudiantes seguros y decididos, los mismos quienes proyectaran en el futuro buenas metas.

Tabla 6
Frecuencia y porcentaje de la dimensión: valores culturales por indicadores

INDICADOR	Practica valores y principios de nuestra cultura en su vida familiar y cultural.		Identifica valores andinos a través del juego.		Asume roles y responsabilidades en las actividades culturales programadas en la organización escolar y local.		Reconoce las características de las manifestaciones culturales, de su entorno mediante el juego andino.									
	ENTRADA	SALIDA	ENTRADA	SALIDA	ENTRADA	SALIDA	ENTRADA	SALIDA								
	N	%	N	%	N	%	N	%								
A = LOGRO PREVISTO	1	6	14	78	2	11	14	78	3	17	12	67	4	22	12	67
B = EN PROCESO	4	22	2	11	6	33	2	11	3	17	4	22	5	28	5	28
C = EN INICIO	13	72	2	11	10	56	2	11	12	67	2	11	9	50	1	6
TOTAL	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%

FUENTE : Prueba de entrada y salida
ELABORACIÓN: La investigadora

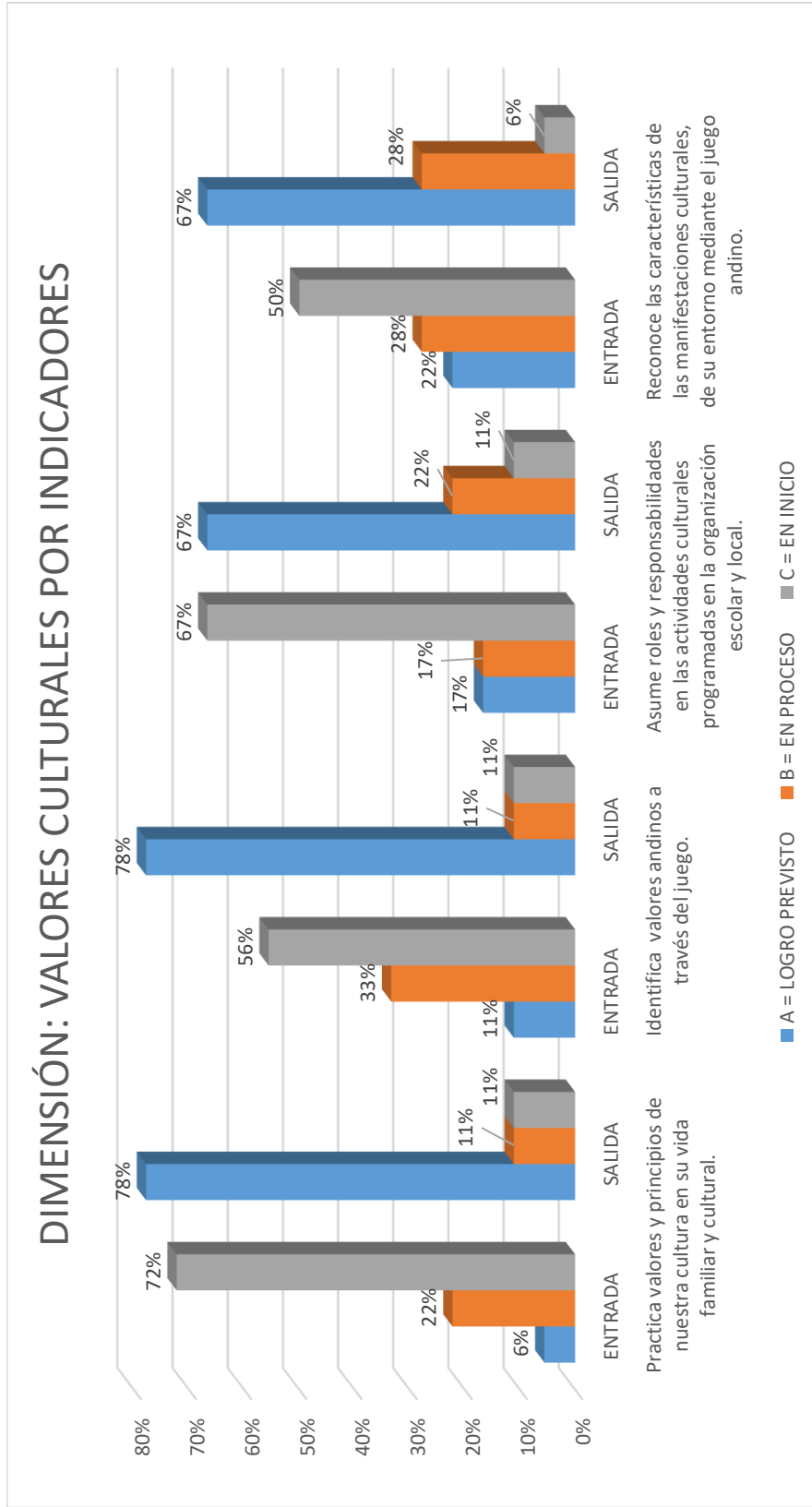


Figura 3. Porcentaje de la dimensión: valores culturales por indicadores
FUENTE : tabla n° 06



INTERPRETACIÓN:

En la Tabla 6 y Figura 3 se muestran los resultados de la identidad cultural en la dimensión **Valores culturales por indicadores** en niños y niñas del primer grado de la Institución educativa primaria N° 70081 – Salcedo 2017, tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo, se puede observar según los indicadores que:

En el indicador Practica valores y principios de nuestra cultura en su vida familiar y cultural, en el pre test, encontramos al 6% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 22% de los niños en B (En proceso) y 72% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 78% niños en la escala de A (Logro previsto), al 11% de los niños en B (En proceso) y 11% de niños en C (En inicio).

En el indicador Identifica valores andinos a través del juego, en el pre test, encontramos al 11% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 33% de los niños en B (En proceso) y 56% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 78% niños en la escala de A (Logro previsto), al 11% de los niños en B (En proceso) y 11% de niños en C (En inicio).

En el indicador Asume roles y responsabilidades en las actividades culturales programadas en la organización escolar y local, en el pre test, encontramos al 17% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 17% de los niños en B (En proceso) y 67% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 67% niños en la escala de A (Logro previsto), al 22% de los niños en B (En proceso) y 11% de niños en C (En inicio).

En el indicador Reconoce las características de las manifestaciones culturales, de su entorno mediante el juego andino, en el pre test, encontramos al 22% de niños en la



escala de A (Logro previsto), al 28% de los niños en B (En proceso) y 50% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 67% niños en la escala de A (Logro previsto), al 28% de los niños en B (En proceso) y 6% de niños en C (En inicio).

Tabla 7
Frecuencia y porcentaje de la dimensión: valores culturales

INDICADOR	VALORES CULTURALES			
	ENTRADA		SALIDA	
	N	%	N	%
A = LOGRO				
PREVISTO	3	17	13	72
B = EN				
PROCESO	5	28	3	17
C = EN INICIO	10	56	2	11
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE : Prueba de entrada y salida

ELABORACIÓN: La investigadora

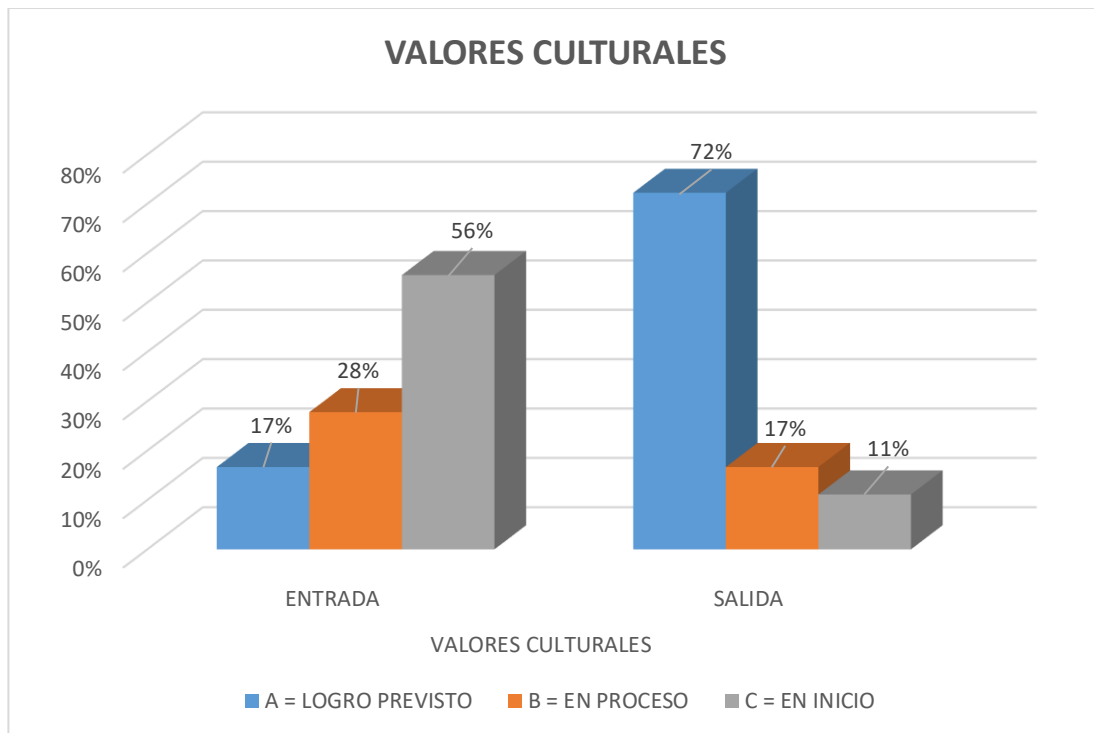


Figura 4. Porcentaje de la dimensión: valores culturales
FUENTE : Tabla N° 07

INTERPRETACIÓN:

En la Tabla 7 y Figura 4 se muestran los resultados de la identidad cultural en la dimensión Valores culturales en niños y niñas del primer grado de la Institución educativa primaria N° 70081 – Salcedo 2017, tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo, se puede observar según los indicadores que en promedio en el pre test, encontramos al 17% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 28% de los niños en B (En proceso) y 56% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 72% niños en la escala de A (Logro previsto), al 17% de los niños en B (En proceso) y 11% de niños en C (En inicio).



Prueba de hipótesis de la identidad cultural en la dimensión valores culturales en niños y niñas del primer grado de la institución educativa primaria n° 70081 – salcedo 2017.

Prueba de Hipótesis:

Ho: • La aplicación de los juegos andinos **no mejora** el nivel de fortalecimiento de los valores culturales en los niños y niñas.

Ha: • La aplicación de los juegos andinos **mejora** el nivel de fortalecimiento de los valores culturales en los niños y niñas.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Estadística de prueba: Estadística de prueba: La prueba estadística a realizar será la T- student por que el número de observaciones es menor o igual a 30.

$$T_o = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Prueba de muestras relacionadas				
		T calculada	Gl (grados de libertad)	Sig. (bilateral)
Par 1	PRE – POST TEST	5.772	17	0.0001



Regla de Decisión:

T calculada $>$ T tabulada se rechaza la H_0 y se acepta la H_a

T calculada $<$ T tabulada se rechaza la H_a y se acepta la H_0

$$T \text{ calculada} = 5.770$$

$$T \text{ tabulada} = 1.7396$$

Decisión:

Como la T calculada (5.772) es mayor a la T tabulada (1.7396) es altamente significativa, por lo que se rechaza la Hipótesis Nula y Se acepta la Hipótesis Alterna, lo que quiere decir que los juegos andinos mejora el nivel de fortalecimiento de los valores culturales en los niños y niñas.

Análisis:

De este hecho, en forma general, los juegos andinos, influye en la práctica de valores, ya que nos ayudan a ser mejores personas, contribuirán a tener mejor convivencia dentro de la comunidad y que guiarán la conducta y el comportamiento de los estudiantes.

Tabla 8
Frecuencia y porcentaje de la dimensión: interacción social por indicadores

INDICADOR	Se relaciona en armonía con sus pares, los miembros de su familia, escuela y comunidad a través del juego andino.		Identifica y desarrolla habilidades interculturales que le permitan una mejor relación y convivencia mediante el juego andino.		Explica los roles de su familia, comunidad mediante el juego andino.		Comunica y propone alternativas para mejorar la convivencia dentro y fuera del aula a través del juego andino.									
	ENTRADA	SALIDA	ENTRADA	SALIDA	ENTRADA	SALIDA	ENTRADA	SALIDA								
	N	%	N	%	N	%	N	%								
A = LOGRO PREVISTO	2	11	14	78	2	11	13	72	3	17	15	83	3	17	14	78
B = EN PROCESO	4	22	3	17	2	11	3	17	4	22	2	11	4	22	2	11
C = EN INICIO	12	67	1	6	14	78	2	11	11	61	1	6	11	61	2	11
TOTAL	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%

FUENTE : Prueba de entrada y salida
ELABORACIÓN: La investigadora

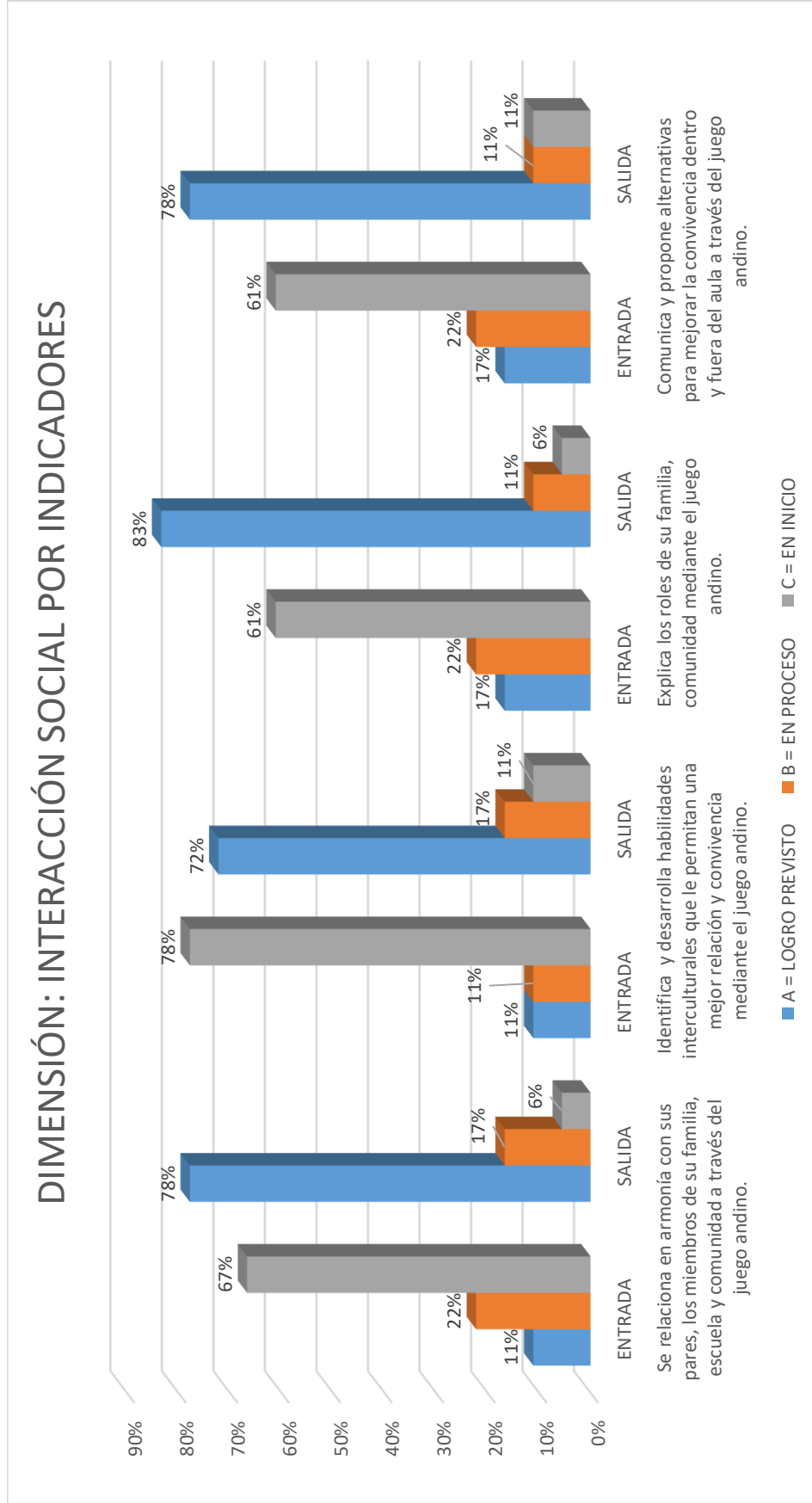


Figura 5. Porcentaje de la dimensión: interacción social por indicadores
FUENTE : Tabla N° 08



INTERPRETACIÓN

En la Tabla 8 y Figura 5 se muestran los resultados de la identidad cultural en la dimensión **Interacción social por indicadores** en niños y niñas del primer grado de la Institución educativa primaria N° 70081 – Salcedo 2017, tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo, se puede observar según los indicadores que:

En el indicador **Se relaciona en armonía con sus pares, los miembros de su familia, escuela y comunidad a través del juego andino**, en el pre test, encontramos al 11% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 22% de los niños en B (En proceso) y 67% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 78% niños en la escala de A (Logro previsto), al 17% de los niños en B (En proceso) y 6% de niños en C (En inicio).

En el indicador **Identifica y desarrolla habilidades interculturales que le permitan una mejor relación y convivencia mediante el juego andino**, en el pre test, encontramos al 11% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 11% de los niños en B (En proceso) y 78% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 72% niños en la escala de A (Logro previsto), al 17% de los niños en B (En proceso) y 11% de niños en C (En inicio).

En el indicador **Explica los roles de su familia, comunidad mediante el juego andino**, en el pre test, encontramos al 17% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 22% de los niños en B (En proceso) y 61% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 83% niños en la escala de A (Logro previsto), al 11% de los niños en B (En proceso) y 6% de niños en C (En inicio).

En el indicador **Comunica y propone alternativas para mejorar la convivencia dentro y fuera del aula a través del juego andino**, en el pre test, encontramos al 17% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 22% de los niños en B (En proceso) y 61% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 78% niños en la escala de A (Logro previsto), al 11% de los niños en B (En proceso) y 11% de niños en C (En inicio).

Tabla 9
Frecuencia y porcentaje de la dimensión: interacción social

INDICADOR	INTERACCION SOCIAL			
	ENTRADA		SALIDA	
	N	%	N	%
A = LOGRO PREVISTO	3	17	14	78
B = EN PROCESO	4	22	3	17
C = EN INICIO	11	61	1	6
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE : Prueba de entrada y salida

ELABORACIÓN: La investigadora

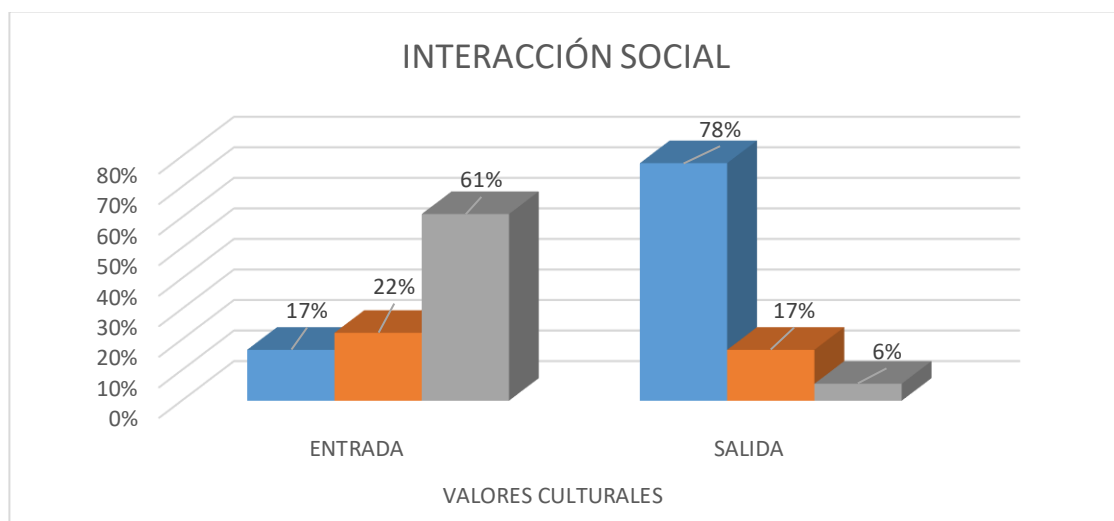


Figura 6. Porcentaje de la dimensión: interacción social

FUENTE : Tabla N° 09



INTERPRETACIÓN

En la Tabla 9 y Figura 6 se muestran los resultados de la identidad cultural en la dimensión **Interacción social** en niños y niñas del primer grado de la Institución educativa primaria N° 70081 – Salcedo 2017, tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo, se puede observar según los indicadores que en promedio en el pre test, encontramos al 17% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 28% de los niños en B (En proceso) y 56% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 72% niños en la escala de A (Logro previsto), al 17% de los niños en B (En proceso) y 11% de niños en C (En inicio).

Prueba de hipótesis de la identidad cultural en la dimensión interacción cultural en niños y niñas del primer grado de la institución educativa primaria n° 70081 – salcedo 2017.

Prueba de Hipótesis:

Ho: • La aplicación de los juegos andinos **no fortalece** eficazmente el nivel de interacción social en los niños y niñas.

Ha: • La aplicación de los juegos andinos **fortalece** eficazmente el nivel de interacción social en los niños y niñas.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Estadística de prueba: Estadística de prueba: La prueba estadística a realizar será la T- student por que el número de observaciones es menor o igual a 30.



Prueba de muestras relacionadas				
		T calculada	Gl (grados de libertad)	Sig. (bilateral)
Par 1	PRE – POST TEST	9.953	17	0.0001

Regla de Decisión:

$T \text{ calculada} > T \text{ tabulada}$ se rechaza la H_0 y se acepta la H_a

$T \text{ calculada} < T \text{ tabulada}$ se rechaza la H_a y se acepta la H_0

T calculada = 9.953

T tabulada = 1.7396

Decisión:

Como la T calculada (9.953) es mayor a la T tabulada (1.7396) es altamente significativa, por lo que se rechaza la Hipótesis Nula y Se acepta la Hipótesis Alterna, lo que quiere decir que la aplicación de los juegos andinos fortalece eficazmente el nivel de interacción social en los niños y niñas.

Análisis:

De forma general, los juegos andinos crea una situación favorable para entablar comunicación en los niños y niñas, ya que la interacción social es fundamental en la vida, necesitamos interactuar a diario con otras personas.

Tabla 10

Frecuencia y porcentaje los juegos andinos como estrategia para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la institución educativa primaria n° 70 081 – salcedo, 2017

INDICADOR	IDENTIDAD CULTURAL			
	ENTRADA		SALIDA	
	N	%	N	%
A = LOGRO PREVISTO	3	15	13	72
B = EN PROCESO	5	28	4	22
C = EN INICIO	10	57	1	6
TOTAL	18	100%	18	100%

Fuente : Prueba de entrada y salida

ELABORACIÓN: La investigadora

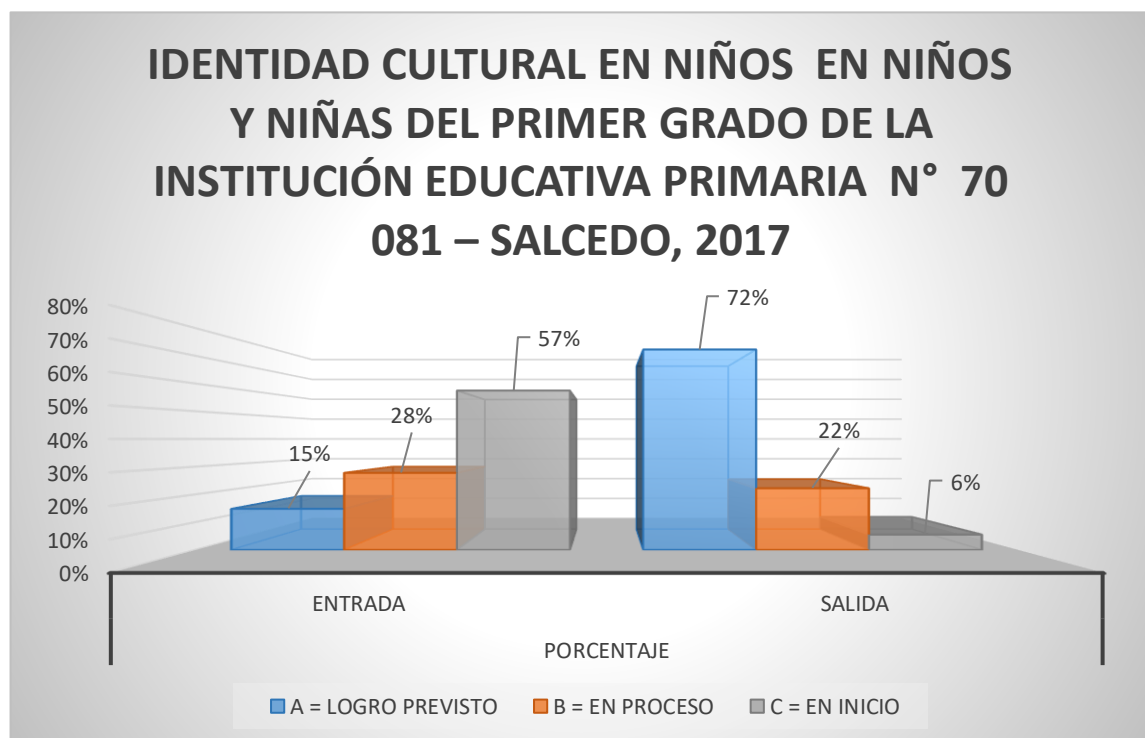


Figura 7. Porcentaje de la identidad cultural en niños en niños y niñas del primer grado de la institución educativa primaria N° 70 081 – Salcedo, 2017

FUENTE : Tabla N° 10



INTERPRETACIÓN

En la Tabla 10 y Figura 7 se muestran los resultados de los juegos andinos como estrategia para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la Institución educativa primaria N° 70081 – Salcedo 2017, tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo, se puede observar según los indicadores que en promedio en el pre test, encontramos al 15% de niños en la escala de A (Logro previsto), al 28% de los niños en B (En proceso) y 57% de niños en C (En inicio); luego en el pos test luego de haber aplicado los talleres observamos al 72% niños en la escala de A (Logro previsto), al 22% de los niños en B (En proceso) y 6% de niños en C (En inicio).

Prueba de hipótesis de los juegos andinos como estrategia para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la institución educativa primaria n° 70 081 – salcedo.

Prueba de Hipótesis:

H₀: • Los juegos andinos **no fortalecen** en gran medida en la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la Institución educativa primaria N° 70081 – Salcedo 2017.

H_a: • Los juegos andinos **fortalecen** en gran medida en la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la Institución educativa primaria N° 70081 – Salcedo 2017.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Estadística de prueba: Estadística de prueba: La prueba estadística a realizar será la T- student por que el número de observaciones es menor o igual a 30.



Prueba de muestras relacionadas				
		T calculada	GI (grados de libertad)	Sig. (bilateral)
Par 1	PRE – POST TEST	6.174	17	0.0001

Regla de Decisión:

$T \text{ calculada} > T \text{ tabulada}$ se rechaza la H_0 y se acepta la H_a

$T \text{ calculada} < T \text{ tabulada}$ se rechaza la H_a y se acepta la H_0

T calculada = 6.174

T tabulada = 1.7396

Decisión:

Como la T calculada (6.174) es mayor a la T tabulada (1.7396) es altamente significativa, por lo que se rechaza la Hipótesis Nula y Se acepta la Hipótesis Alterna, lo que quiere decir que los juegos andinos fortalecen en gran medida en la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la Institución educativa primaria N° 70081 – Salcedo 2017.

Análisis:

Este hecho permite constatar, de forma general, que a través de los juegos andinos los niños revaloran y practican manifestaciones de su identidad cultural relacionada a su entorno y a su región, se sienten muy comprometidos de continuar las tradiciones de generación en generación.



4.2. DISCUSIÓN

Son similares los resultados obtenidos con las que contrastamos los resultados:

La tesis: Burgos (2005), en su tesis titulado: “Juegos educativos y materiales manipulativos: Un aporte a la disposición para el aprendizaje de la cultura”. Con el objetivo de determinar si los juegos educativos y materiales manipulativos influyen en la disposición al aprendizaje de la cultura. Llegando a la conclusión que la implementación de recursos pedagógicos innovadores como son juegos educativos y materiales manipulativos en las clases de aprendizaje de la cultura, genera en el alumnado una serie de ventajas entre las que pueden destacar, el uso de estos recursos permite captar la atención de los alumnos y alumnas, generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades que con estos se desarrollan, si bien los alumnos en la cotidianidad dan un uso de entretenimiento a los juegos, al ser estos utilizados para una función educativa , provocan en ellos dos efectos; que son el de divertirlo y a la vez el de enseñarles, de tal forma que el aprendizaje que se genere sea significativo, por lo cual, no será olvidado por el estudiante y perdurara a través del tiempo. La relación que guarda con el problema de la presente investigación, son muy estrechas, ya que los juegos son una necesidad vital del ser humano, y cumple un rol importante en la vida del niño, a través de este se puede estimular al niño a desarrollarse diferentes áreas, ayuda a identificarse con su propia identidad cultural

López (2014), en su tesis titulado “Identidad cultural de los pueblos indígenas” con el objetivo de analizar y determinar los elementos de la identidad cultural de los pueblos indígenas, basando su desenvolvimiento en el respeto y continuidad de la usanza de los distintos elementos que la constituyen no obstante los compromisos adquiridos por el Estado al ratificar el convenio 169 de la Organización Internacional del Trabajo en el



año 2014, llegando a la conclusión que la identidad cultural es el conjunto de elementos constitutivos del sentido de pertenencia a un grupo social y se conforman por un conjunto de normas usos y costumbres que determinan el estilo de vida y la riqueza que lo hacen multicultural, situación que se debe proteger para su preservación, respeto e inclusión.

Santos y Maquera (2017), realizan una investigación con el objetivo de aplicar los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús del distrito de Acora . En la conclusión de esta investigación se asevera: Que se logró utilizar los juegos andinos como estrategia en el desarrollo personal en un 60% donde los niños mostraron autonomía y confianza, respecto a la implementación de los juegos andinos como estrategia en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo se muestra un progreso en un 70% potenciando de ese modo la acomodación de su cuerpo realizando movimientos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico en el desarrollo pleno de sus diversas capacidades y competencias. Esta temática es muy eficiente ya que los niños aprenden y fortalecen su identidad cultural por medio de los juegos tradicionales.

En la presente investigación se concluye que; Los juegos andinos fortalecen en gran medida en la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la Institución educativa primaria N° 70081 – Salcedo, porque en el post test el 100% de los estudiantes del grupo experimental se ubican en el indicador de logro previsto, de ello se deduce que la mayoría de los estudiantes que se ubicaron en el indicador en inicio y en proceso, con los juegos andinos se ubican en el indicador de logro previsto y la prueba de T student muestra un resultado de 6,174 evidenciando que en el post test es mayor que en el pre test de 15% a 72%, con ello se demuestra que; los juegos andinos fortalece la identidad cultural.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Los juegos andinos fortalecen en gran medida en la identidad cultural en niños y niñas del primer grado de la Institución educativa primaria N° 70081 – Salcedo 2017, según la prueba estadística T student con un resultado de 6.174, Mencionar también que en promedio hubo una mejora de 15% a 72% en el indicador de logro previsto de nuestra investigación.

SEGUNDA: Los juegos andinos influye en gran medida en el fortalecimiento de la identidad personal en los niños y niñas, según la prueba estadística T student con un resultado de 8.005, Mencionar también que en promedio hubo una mejora de 11% a 72% en el indicador de logro previsto de nuestra investigación.

TERCERA: La aplicación de los juegos andinos mejora el nivel de fortalecimiento de los valores culturales en los niños y niñas, según la prueba estadística T student con un resultado de 5.772, Mencionar también que en promedio hubo una mejora de 17% a 72% en el indicador de logro previsto de nuestra investigación.

CUARTA: La aplicación de los juegos andinos fortalece eficazmente el nivel de interacción social en niños y niñas, según la prueba estadística T student con un resultado de 9.953, Mencionar también que en promedio hubo una mejora de 17% a 78% en el indicador de logro previsto de nuestra investigación.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A partir de los resultados obtenidos al término de la investigación, se recomienda a los docentes de la Institución Educativa N° 70081 “Salcedo” de la ciudad de Puno, aplicar los juegos andinos, para fortalecer la identidad cultural, de esta forma podrán impartir enseñanzas de valoración de nuestra cultura a través de la diversión.

SEGUNDA: Los docentes de las instituciones deben promover la práctica de los juegos andinos para fortalecer la identidad personal, para lograr la reflexión y la valoración de la propia individualidad de los niños y niñas.

TERCERA: La práctica de los valores culturales debe ser incentivada desde los hogares y con mayor razón en las instituciones educativas a fin de que los niños sientan aprecio a su cultura.

CUARTA: Difundir los resultados obtenidos en esta investigación para mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes, de esta manera los niños se formaran integralmente, ya que estas son la base de una buena convivencia en la sociedad.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Campos, R. (2006). El juego como estrategia pedagógica una situación de interacción educativa. . Chile: Universidad de Chile Santiago.
- Charaja, F. (2004). En I. científica. Perú: Nuevo mundo.Puno.
- DREP. (2009). Proyecto Curricular Regional-Puno. Puno. Perú.
- El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica. . (2007). Lima, Perú.: Editorial: Edimag.
- Enriquez, P. (2005). En *CARE*. Puno.Perú.: Cultura Andina.
- Flores, G. (2012). En *Filosofía andina, el humanismo ecológico*. Lima. Perú.: Editorial: San Marcos.
- Gonzales,, E. (2014). En *Medios y materiales*. Barcelona: Editorial: Ginebra. .
- Guitart, M. (2011). En *Una interpretación de la psicología cultural*. . Madrid, España: Editorial: Visor. .
- Herrera, S. (2011). El proceso de la construcción de la identidad política del movimiento indígena. . Buenos Aires: Consejo latinoamericano de ciencias sociales.
- Jumels, , E. (1968). Identidad juventud y crisis. Buenos Aires: Editorial: Paidos. .
- Lòpez, R. (2014). Identidad Cultural de los pueblos indígenas. Guatemala.: Universidad Rafael Landívar, Asunción.
- Manrique, G. (2012). El valor de la autoestima. Lima. Perú: Editorial: Ginebra.
- Martinez, T. (2008). Identidad Cultural. . Chile: Santiago de Chile.
- MINEDU. (2016). *Diseño Curricular Nacional*.
- Namakforoosh, M. (2010). Metodología de la investigación. . México: Editorial:Limusa.



- Ochoa, S. (2011). Juegos y juguetes en niños y niñas de las comunidades de Vilcas Huamán y Cangallo. Lima, Perú.
- Palomino, P. (2001). Diseños y técnicas de investigación. . Puno: Editorial: Titicaca. Fac. de Educ. UNA PUNO.
- Pardinas, F. (2015). Metodología de la Investigación en ciencias sociales. México.: Edición: Reimpresa.
- Piñeiro, M. (2017). Juegos y juguetes típicos del Perú. . Lima , Peru.: Abedul E.I.R.L.
- Rivera, E. (2009). . La interculturalidad como principio ético para el desarrollo de nuestros pueblos. Puno: Editorial: Titicaca. Puno.
- Solomon, M. (2013). Comportamiento del consumidor. . México: Editores: San Francisco.
- Sotelo, F. (2015). El concepto de cultura y los cambios culturales. . México: Sociológica.
- Uriarte, F. (2012). Metodología de la investigación científica. E. Bogotá. Colombia.: Cantabrias.
- Van , J. K. (s.f.). Criar la vida trabajo y tecnología en el mundo andino. Quito, Ecuador.: Abya Yala.
- Vizcarra, F. (2006). Cultura Andina. Puno. Perú.: Universidad Nacional del Altiplano. .
- (DREP, 2009) (El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica. , 2007)



ANEXOS



ANEXO N° 01

FICHA DE OBSERVACIÓN

PRUEBA DE ENTRADA (PRE TEST) Y PRUEBA DE SALIDA (POST TEST) PARA EL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL

Juegos andinos como estrategia para fortalecer la identidad cultural en los niños y niñas de la I.E.P n° 70081 salcedo de Puno.

Nombres y apellidos:

.....

Grado y sección: **Fecha:**

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	A	B	C
IDENTIDAD PERSONAL			
Se identifica como niño o niña a través del juego andino.			
Se identifica como integrante de una familia y comunidad, con raíces andino.			
Aprecia sus características y sus cualidades personales a través del juego andino.			
Identifica los elementos que determinan su identidad cultural.			
Se divierte con lo que hace cantando y jugando.			
VALORES CULTURALES			
Practica valores y principios de nuestra cultura en su vida familiar y cultural.			
Identifica valores andinos a través del juego.			
Asume roles y responsabilidades en las actividades culturales programadas en la organización escolar y localidad.			
Reconoce las características de las manifestaciones culturales, de su entorno mediante el juego andino.			
INTERACCIÓN CULTURAL			
Se relaciona en armonía con sus pares, los miembros de su familia, escuela y comunidad, mediante el juego andino.			
Identifica y desarrolla habilidades interculturales que le permitan una mejor relación y convivencia a través del juego andino.			
Explica los roles de su familia, comunidad, mediante el juego andino.			
Comunica y propone alternativas para mejorar la convivencia dentro y fuera del aula a través del juego andino.			



ANEXO N° 2. TALLERES DE APRENDIZAJE

TALLER DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 70083 “SALCEDO”

UGEL : Puno
ÁREA : Personal Social
ACTIVIDAD : “El Alfarero”
GRADO : Primero
DURACIÓN : 1 día

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA: Reconoce las características de las manifestaciones culturales de su entorno.	
CAPACIDAD: Identifica y aprecia las manifestaciones culturales de su localidad.	
INDICADORES: -Asume roles y responsabilidades en las actividades culturales programadas en la organización escolar y local.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha de Observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	<p>1.Preparación y Organización del Juego:</p> <p>Nos organizamos en grupos, se les hace entrega objetos hecho de barro como: Ollas, plato, vasos; luego, previamente establecemos</p>	-Recurso humano	10 min.



El Alfarero	<p>reglas que deberán cumplir en el juego.</p> <p>No dañar los materiales.</p> <p>No empujar.</p> <p>2. Ejecución del juego:</p> <p>Se hace entrega de tierra arcillosa, para que puedan mezclar con agua hasta obtener una masa adecuada para realizar objetos manuales grande, mediano y pequeño.</p> <p>3. Reflexión y Valoración:</p> <p>Reflexionamos sobre los trabajos del juego.</p> <p>Se describe el trabajo realizado por cada uno de ellos mediante una exposición, valorando cada uno de los objetos obtenidos.</p>	<p>-Aro de jebe.</p> <p>-Gancho</p> <p>-Silbato</p> <p>-Recurso humano</p>	<p>30 min.</p> <p>15 min.</p>
--------------------	--	--	-------------------------------

BIBLIOGRAFÍA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Diseño Curricular Nacional”, Lima Perú
<http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-niño-andino>.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 70083 “SALCEDO”

UGEL : Puno
ÁREA : Personal Social
ACTIVIDAD : “Adivinanzas o Watuchis”
GRADO : Primero
DURACIÓN : 1 día

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA: Comunica y propone alternativas para mejorar la convivencia dentro y fuera del aula.	
CAPACIDAD: Expresa sus intereses, sentimientos y emociones en diversas situaciones cotidianas.	
<p>INDICADORES:</p> <p>Identifica y desarrolla habilidades interculturales que le permitan una mejor relación y convivencia a través del juego andino.</p> <p>Se relaciona en armonía con sus pares, los miembros de su familia, escuela y comunidad a través del juego andino.</p>	<p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:</p> <p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTO: Ficha de Observación</p>

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	<p>1.Preparación y Organización del Juego:</p> <p>Dialogamos sobre algunas adivinanzas, ejemplificando primero con un objeto pequeño que</p>		



<p>Adivinanzas</p> <p>O Watuchis</p>	<p>estará oculto en las manos de un niño y los demás deberán adivinar en dónde se esconde el objeto.</p> <p>2. Ejecución del juego:</p> <p>Previa una anterior explicación de que trata una adivinanza, empezamos a formular e inventar adivinanzas con los objetos de nuestro entorno en quechua.</p>	<p>-Recurso humano</p>	<p>10 min.</p>
	<p>3. Reflexión y Valoración:</p> <p>Se realiza una valoración a la producción de sus propias adivinanzas inventadas.</p>	<p>-Aro de jebe.</p> <p>-Gancho</p> <p>-Silbato</p> <p>-Recurso humano</p>	<p>30 min.</p> <p>15 min.</p>

BIBLIOGRAFÍA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Diseño Curricular Nacional”, Lima Perú
<http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-niño-andino>.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 70083 “SALCEDO”
UGEL : Puno
ÁREA : Personal Social
ACTIVIDAD : “Canciones o Takis”
GRADO : Primero
DURACIÓN : 1 día

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA: Comunica y propone alternativas para mejorar la convivencia dentro y fuera del aula.	
CAPACIDAD: Expresa sus intereses, sentimientos y emociones en diversas situaciones cotidianas.	
INDICADORES: Se divierte con lo que hace cantando y jugando.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha de Observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	<p>1.Preparación y Organización del Juego:</p> <p>Presentamos una canción andina y reconocemos las letras de la canción. Mencionamos algunas canciones andinas, luego cantamos todos juntos.</p> <p>1. Ejecución del juego:</p>	-Recurso humano	10 min.



<p>Canciones o Takis</p>	<p>Dando una pequeña explicación, de qué trata las canciones andinas o takis realizamos un concurso de canciones folklóricas, haciendo uso del lenguaje corporal: gestos y mímicas que crearan en quechua y en aymara.</p> <p>3. Reflexión y Valoración:</p> <p>Analizamos y reflexionamos sobre el contenido de las canciones andinas o takis en relación con los juegos andinos, así como también valoramos y resaltamos el mensaje que nos brindan.</p>	<p>-Aro de jebe.</p> <p>-Gancho</p> <p>-Silbato</p> <p>-Recurso humano</p>	<p>30 min.</p> <p>15 min.</p>
---------------------------------	---	--	-------------------------------

BIBLIOGRAFÍA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Diseño Curricular Nacional”, Lima Perú
<http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-niño-andino>.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 70083 “SALCEDO”

UGEL : Puno

ÁREA : Personal Social

ACTIVIDAD : “El zorro y las ovejas”

GRADO : Primero

DURACIÓN : 1 día

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA: Razona, define estrategias y elabora conjeturas para desplazar objetos.	
CAPACIDAD: Establece diversas estrategias para encerrar al zorro y comer las ovejas.	
INDICADORES: Comunica y propone alternativas para mejorar la convivencia dentro y fuera del aula a través del juego andino.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha de Observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	<p>1.Preparación y</p> <p>Organización del Juego:</p> <p>Presentamos y observan animales de entre ellas al zorro y a la oveja.</p> <p>Se les narra el cuento del zorro y las ovejas. Se les presenta materiales del cuento anterior (piezas de ovejas y de zorros), para</p>	-Recurso humano	10 min.



<p>El zorro y las ovejas</p>	<p>jugar en el tablero, dando una previa explicación para realizar dicho juego.</p> <p>2. Ejecución del juego:</p> <p>Nos agrupamos de dos en dos a través de un sorteo con fichas de ovejas y zorros. Los niños realizan el juego en diferentes tableros, los ganadores juegan mutuamente hasta llegar a una final.</p> <p>3. Reflexión y Valoración:</p> <p>Una vez recogida los materiales conversamos sobre el juego que hemos desarrollado.</p> <p>¿Quiénes fueron los ganadores?</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿Cómo se han sentido durante el juego?</p>	<p>-Aro de jebe.</p> <p>-Gancho</p> <p>-Silbato</p> <p>-Recurso humano</p>	<p>30 min.</p> <p>15 min.</p>
-------------------------------------	--	--	-------------------------------

BIBLIOGRAFÍA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Diseño Curricular Nacional”, Lima Perú

<http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-niño-andino>.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 70083 “SALCEDO”
UGEL : Puno
ÁREA : Personal Social
ACTIVIDAD : “Qhatu”
GRADO : Primero
DURACIÓN : 1 día

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA: Reconoce sus características personales y demuestra respeto a sí mismo y hacia los demás en la convivencia cotidiana.	
CAPACIDAD: Explica los roles de su familia, comunidad mediante el juego.	
INDICADORES: Se relaciona en armonía con sus pares, los miembros de su familia, escuela y comunidad a través del juego andino. Identifica y desarrolla habilidades interculturales que le permitan una mejor relación y convivencia a través del juego andino.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha de Observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	1.Preparación y Organización del Juego: Mediante un sorteo nos organizamos en grupos de vendedores y compradores. Nos organizamos en un tiempo adecuado de acuerdo a la actividad en función de	-Recurso humano	10 min.



<p>Qhatu</p>	<p>su elección (los niños aportan con su imaginación los productos que serán intercambiados de acuerdo a la producción de su localidad).</p> <p>2. Ejecución del juego:</p> <p>Los niños inician con el juego representando a modo de socio drama, el intercambio de sus productos de la zona,</p> <p>Utilizando el tupu, unkhuy, phuktuy, etc.</p> <p>3. Reflexión y Valoración:</p> <p>Recordamos la secuencia de la actividad.</p> <p>Reflexionamos sobre el juego y se les indica que averigüen los productos que intercambiaban nuestros antepasados.</p>	<p>-Aro de jebe.</p> <p>-Gancho</p> <p>-Silbato</p> <p>-Recurso humano</p>	<p>30 min.</p> <p>15 min.</p>
---------------------	--	--	-------------------------------

BIBLIOGRAFÍA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Diseño Curricular Nacional”, Lima Perú

<http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-niño-andino>.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 70083 “SALCEDO”
UGEL : Puno
ÁREA : Personal Social
ACTIVIDAD : “Juego de la siembra”
GRADO : Primero
DURACIÓN : 1 día

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA: Reconoce a los miembros de la familia, escuela y comunidad; describe sus roles, se identifica con ellas y cumple sus responsabilidades como miembro de una familia, escuela y comunidad.	
CAPACIDAD: Asume roles y responsabilidades en las actividades de su entorno.	
INDICADORES: Explica los roles de su familia, comunidad mediante el juego andino. Practica valores y principios de nuestra cultura en su vida familiar y cultural.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha de Observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	1.Preparación y Organización del Juego: Mediante Se juega al aire libre, en el huerto, nos organizamos para salir al patio. Se establece reglas para realizar el juego.	-Recurso humano	10 min.



<p>Juego de la siembra</p>	<p>Se traza espacios de terreno (En forma cuadrada). Por otra parte entre ellos eligen al dueño de la chacra quien conducirá el juego así como también los otros roles que asumirán.</p> <p>2. Ejecución del juego: El dueño hace entrega de la semilla a utilizar e inician el juego asumiendo cada uno sus roles, dramatizando de la forma cómo lo hacían nuestros antepasados, al mismo tiempo del juego toman sus refrigerios.</p> <p>3. Reflexión y Valoración: Los niños dialogan sobre el juego: ¿Cómo nos hemos sentido durante el juego? ¿Qué otros productos se siembra en nuestra comunidad? ¿Cómo hemos cumplido nuestros roles?</p>	<p>-Aro de jebe.</p> <p>-Gancho</p> <p>-Silbato</p> <p>-Recurso humano</p>	<p>30 min.</p> <p>15 min.</p>
-----------------------------------	--	--	-------------------------------

BIBLIOGRAFÍA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Diseño Curricular Nacional”, Lima Perú
<http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-niño-andino>.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 70083 “SALCEDO”
UGEL : Puno
ÁREA : Personal Social
ACTIVIDAD : “Wasichasunchis”
GRADO : Primero
DURACIÓN : 1 día

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA: Reconoce las características de las manifestaciones culturales de su entorno.	
CAPACIDAD: Practica valores y principios de nuestra cultura en su vida familiar y cultural.	
INDICADORES: Explica los roles de su familia, comunidad mediante el juego andino.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha de Observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	<p>1.Preparación y Organización del Juego:</p> <p>Nos organizamos para poder salir al patio y establecemos nuestras reglas para realizar el juego. Los niños en forma democrática eligen los roles, dueño de la choza,</p>	-Recurso humano	10 min.



Wasichasunchis	<p>familiares y vecinos que ayudarán a construir la casa.</p> <p>2. Ejecución del juego:</p> <p>Se les reparte los materiales e inician a construir nuestra choza con creatividad e imaginación, a modo de una dramatización en la forma cómo lo hacían nuestros antepasados los vecinos y familiares ayudan al dueño a construirla.</p>	-Aro de jebe.	30 min.
	<p>3. Reflexión y Valoración:</p> <p>Los niños dialogan sobre el juego:</p> <p>¿Cómo nos hemos sentido durante el juego?</p> <p>¿Les gustó construir su choza?</p> <p>¿Qué materiales hemos usado para construirla?</p>	-Gancho -Silbato -Recurso humano	15 min.

BIBLIOGRAFÍA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Diseño Curricular Nacional”, Lima Perú

<http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-niño-andino>.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 70083 “SALCEDO”
UGEL : Puno
ÁREA : Personal Social
ACTIVIDAD : “Juego del torerazgo”
GRADO : Primero
DURACIÓN : 1 día

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA: Reconoce las características de las manifestaciones culturales de su entorno.	
CAPACIDAD: Comunica y propone alternativas para mejorar la convivencia.	
INDICADORES: Se divierte con lo que hace cantando y jugando.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha de Observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	<p>1.Preparación y Organización del Juego:</p> <p>Establecemos reglas para desarrollar el juego. Iniciamos a elegir los roles democráticamente e indicamos en qué consiste.</p> <p>2. Ejecución del juego:</p>	-Recurso humano	10 min.



<p>Juego del Torerazgo</p>	<p>En forma ordenada se inicia el juego con las indicaciones anteriormente dada, los toreros deberán salir en forma de u y una dramatización, oleee toro ,así como también los toros deberán salir al ruedo corneando a todo lo que encuentran al paso uno por uno y los toreros deberán esquivar con sus mantas así, sucesivamente van saliendo uno por uno hasta concluir con la participación de todos. Al finalizar pueden cambiar de roles.</p> <p>3. Reflexión y Valoración:</p> <p>Los niños dialogan sobre el juego:</p> <p>En forma voluntaria narran en qué consistió el juego.</p>	<p>-Aro de jebe.</p> <p>-Gancho</p> <p>-Silbato</p> <p>-Recurso humano</p>	<p>30 min.</p> <p>15 min.</p>
-----------------------------------	--	--	-------------------------------

BIBLIOGRAFÍA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Diseño Curricular Nacional”, Lima Perú

<http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-niño-andino>.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 70083 “SALCEDO”
UGEL : Puno
ÁREA : Personal Social
ACTIVIDAD 3: “Juego de la sogá”
GRADO : P6rimero
DURACIÓN : 1 día

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA: Explica los roles de su familia y comunidad.	
CAPACIDAD: Aprecia sus características y sus cualidades personales.	
INDICADORES: Identifica y desarrolla habilidades interculturales que le permitan una mejor relación y convivencia a través del juego andino.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha de Observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	<p>1.Preparación y Organización del Juego:</p> <p>Establecemos reglas para desarrollar el juego.</p> <p>Nos organizamos en dos grupos: igual cantidad de varones, mujeres, edades en ambos grupos; por otro lado se elige a una persona para</p>	-Recurso humano	10 min.



Juego de la sogá	<p>que conduzca y sea quien defina al grupo ganador del juego.</p> <p>2. Ejecución del juego:</p> <p>Todos salimos en forma ordenada al patio, empezamos a jalar la sogá a prueba de fuerza de ambos grupos, el equipo ganador será quien sobrepase la marca de la sogá, el que conduce anunciará a los ganadores según las reglas.</p> <p>3. Reflexión y Valoración:</p> <p>Estando todos reunidos, nos sentamos en círculo, para conversar sobre el juego desarrollado.</p>	<p>-Aro de jebe.</p> <p>-Gancho</p> <p>-Silbato</p> <p>-Recurso humano</p>	<p>30 min.</p> <p>15 min.</p>
-------------------------	---	--	-------------------------------

BIBLIOGRAFÍA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Diseño Curricular Nacional”, Lima Perú
<http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-niño-andino>.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 70083 “SALCEDO”
UGEL : Puno
ÁREA : Personal Social
ACTIVIDAD : “Tejo ”
GRADO : Primero
DURACIÓN : 1 día

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA: Desarrolla habilidades interculturales que le permitan una mejor relación y convivencia.	
CAPACIDAD: Practica valores y principios de nuestra cultura en su vida familiar y cultural.	
INDICADORES: Se divierte con lo que hace cantando y jugando.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha de Observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	<p>1.Preparación y Organización del Juego:</p> <p>Realizamos un comentario sobre el juego.</p> <p>Nos organizamos para poder salir al patio conjuntamente con los niños y niñas para establecer reglas y desarrollar el juego.</p>	-Recurso humano	10 min.



Tejo	No hacer desorden. No empujarse. 2.Ejecución del Juego: Recordando ya nuestras reglas para el desarrollo del juego, trazamos una cruz dividida en cuadrados, con la forma de un inti en la cabeza, el niño o la niña que empiece primero tendrá que lanzar una piedra a uno de los cuadros, y para que pueda recogerlo tendrá que ir saltando, el ganador es el que llegue a la cabeza del inti o al último cuadrado. 3.Reflexión y Valoración: Nos ubicamos en círculo y dialogamos sobre el juego desarrollado.	-Aro de jebe. -Gancho -Silbato -Recurso humano	30 min. 15 min.
-------------	--	---	--

BIBLIOGRAFÍA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Diseño Curricular Nacional”, Lima Perú
<http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-niño-andino>.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 70083 “SALCEDO”
UGEL : Puno
ÁREA : Personal Social
ACTIVIDAD : “ La Rueda ”
GRADO : Primero
DURACIÓN : 1 día

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA: Desarrolla habilidades interculturales que le permitan una mejor relación y convivencia.	
CAPACIDAD: Explica los roles de su familia y comunidad.	
INDICADORES: Aprecia sus características y sus cualidades personales a través del juego andino.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha de Observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	<p>1.Preparación y Organización del Juego:</p> <p>Se presenta un disfraz de una abuelita con rueda y lana hilando, se hace un comentario sobre ello y luego salimos en forma ordenada al patio.</p>	-Recurso humano	10 min.



La Rueda	2.Ejecución del Juego: Con las reglas ya dadas anteriormente, nos sentamos en círculo, posteriormente se les entrega a cada uno ,una rueda de un color determinado, donde tendrán que ir a buscar en el cajón la lana según el color de la rueda que les tocó, teniendo ambos materiales se ponen a hilar, el niño o niña que haga durar más será el ganador.	-Aro de jebe. -Gancho -Silbato	30 min.
	3.Reflexión y Valoración: Recogemos los materiales y nos ubicamos en media luna para reflexionar sobre el juego desarrollado.	-Recurso humano	15 min.

BIBLIOGRAFÍA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Diseño Curricular Nacional”, Lima Perú

<http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-niño-andino>.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 70083 “ SALCEDO”
UGEL : Puno
ÁREA : Personal Social
ACTIVIDAD : “ Juego de Trajes”
GRADO : Primero
DURACIÓN : 1 día

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA: Se identifica como integrante de una familia y comunidad, con raíces andino.	
CAPACIDAD: Identifica los elementos que determinan su identidad cultural.	
INDICADORES: Se identifica como niño o niña a través del juego andino.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha de Observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	1.Preparación y Organización del Juego: Presentamos algunas siluetas de personajes con diferentes trajes típicos de nuestra zona. Nos organizamos para las responsabilidades del juego y elaboramos nuestras reglas en el aula. 2.Ejecución del Juego:	-Recurso humano	10 min.



Juego de Trajes	<p>Se hace entrega de diferentes prendas de vestir a cada grupo, los niños y niñas en grupo, deberán ayudarse y deberán vestirse lo más rápido posible, a la orden de un tiempo establecido , al cabo de este tiempo todos dejan de vestir, empezando a la voz de tres. Los niños y niñas usan su imaginación para llegar a vestirse correctamente. Cuando culmina el tiempo programado, se realizará una calificación a todos los equipos de una correcta puesta de las prendas. El mismo que será el ganador .</p> <p>3.Reflexión y Valoración: Dialogamos sobre el desarrollo del juego y valoramos las diferentes vestimentas que se usa y representa a cada localidad.</p>	<p>-Aro de jebe.</p> <p>-Gancho</p> <p>-Silbato</p> <p>-Recurso humano</p>	<p>30 min.</p> <p>15 min.</p>
------------------------	---	--	-------------------------------

BIBLIOGRAFÍA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Diseño Curricular Nacional”, Lima Perú

<http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-niño-andino>.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 70083 “ SALCEDO”
UGEL : Puno
ÁREA : Personal Social
ACTIVIDAD : “El Aro”
GRADO : Primero
DURACIÓN : 1 día

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA: Comunica y propone alternativas para mejorar la convivencia dentro y fuera del aula.	
CAPACIDAD: Explica los roles de su familia y comunidad.	
INDICADORES: Aprecia sus características y sus cualidades personales a través del juego andino.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	<p>1.Preparación y Organización del Juego:</p> <p>En forma ordenada salimos al patio.recordamos nuestras normas de convivencia . Formamos media luna y realizamos un calentamiento físico con diferente movimientos, luego. Se les</p>	-Recurso humano	10 min.



<p>El Aro</p>	<p>explica en qué consiste el juego.</p> <p>2.Ejecución del Juego: Teniendo una referencia del juego se les entrega un aro de jebe y un gancho a cada equipo que estarán previamente formados por grupos, entonces cuando toque el silbato los primeros de cada equipo tendrán que dar una vuelta entera por el patio, el equipo que llegue primero será el ganador.</p> <p>3.Reflexión y Valoración: Reflexionamos sobre la actividad desarrollada: ¿A qué jugamos? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron durante el juego?</p>	<p>-Aro de jebe.</p> <p>-Gancho</p> <p>-Silbato</p> <p>-Recurso humano</p>	<p>30 min.</p> <p>15 min.</p>
----------------------	--	--	-------------------------------

BIBLIOGRAFÍA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Diseño Curricular Nacional”, Lima Perú

[http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-niño-andino.](http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-niño-andino)



ANEXO N°3.

CALIFICACIONES DE LAS PRUEBAS DE ENTRADA Y SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL OBTENIDAS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN

PRE TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL

DIMENSIÓN IDENTIDAD PERSONAL

N°	IDENTIDAD PERSONAL				
	Se identifica como niño o niña a través del juego andino.	Se identifica como integrante de una familia y comunidad, con raíces andinos.	Aprecia sus características y sus cualidades personales a través del juego andino.	Identifica los elementos que determinan su identidad cultural.	Se divierte con lo que hace con lo que hace cantando y jugando .
1	B	B	C	C	C
2	A	B	B	A	A
3	B	C	A	A	C
4	B	B	C	C	C
5	C	B	C	C	C
6	B	B	C	C	C
7	C	B	C	C	C
8	B	C	C	C	C
9	A	C	C	C	A
10	B	B	C	C	C
11	B	C	B	B	C
12	B	B	B	C	C
13	B	C	C	C	B
14	B	C	A	C	C
15	A	B	C	B	C
16	C	C	B	B	C
17	C	A	A	C	B
18	A	A	C	B	C

ESCALA DE CALIFICACIÓN:

ESCALA LITERAL: **ESCALA NUMÉRICA:**

C= EN INICIO (0-10)

B= EN PROCESO (11-13)

A= LOGRO PREVISTO (14-20)



POST TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL

DIMENSIÓN: IDENTIDAD PERSONAL

N°	IDENTIDAD PERSONAL				
	Se identifica como niño o niña a través del juego andino.	Se identifica como integrante de una familia y comunidad, con raíces andinos.	Aprecia sus características y sus cualidades personales a través del juego andino.	Identifica los elementos que determinan su identidad cultural.	Se divierte con lo que hace con lo que hace cantando y jugando .
1	A	A	A	A	A
2	A	B	A	B	A
3	A	A	B	A	A
4	B	A	A	A	A
5	A	A	B	A	C
6	B	A	A	A	B
7	A	B	C	A	C
8	A	A	A	B	A
9	A	A	A	A	A
10	B	A	A	B	C
11	B	A	B	A	A
12	A	B	B	B	A
13	A	A	C	A	B
14	B	A	A	A	A
15	A	B	A	A	A
16	A	A	B	A	A
17	A	A	A	A	B
18	A	A	A	A	A

ESCALA DE CALIFICACIÓN:

ESCALA LITERAL:

ESCALA NUMÉRICA:

C= EN INICIO

(0-10)

B= EN PROCESO

(11-13)

A= LOGRO PREVISTO

(14-20)



PRE TEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL

DIMENSIÓN: VALORES CULTURALES

N°	VALORES CULTURALES			
	Practica valores y principios de nuestra cultura en su vida familiar y cultural.	Identifica valores andinos a través del juego.	Asume roles y responsabilidades en las actividades culturales programadas en la organización escolar y local.	Reconoce las características de las manifestaciones culturales, de su entorno mediante el juego andino.
1	B	C	A	C
2	C	B	C	C
3	C	A	C	C
4	B	C	C	A
5	C	C	B	C
6	B	A	A	C
7	C	B	C	A
8	A	C	C	B
9	C	C	C	A
10	C	B	B	B
11	B	C	C	C
12	C	C	A	C
13	C	C	C	C
14	C	B	C	B
15	C	B	C	B
16	C	C	B	A
17	C	B	C	B
18	C	C	C	C

ESCALA DE CALIFICACIÓN:

ESCALA LITERAL:

ESCALA NUMÉRICA:

C= EN INICIO (0-10)

B= EN PROCESO (11-13)

A= LOGRO PREVISTO (14-20)



POST TEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL

DIMENSIÓN: VALORES CULTURALES

N°	VALORES CULTURALES			
	Practica valores y principios de nuestra cultura en su vida familiar y cultural.	Identifica valores andinos a través del juego.	Asume roles y responsabilidades en las actividades culturales programadas en la organización escolar y local.	Reconoce las características de las manifestaciones culturales, de su entorno mediante el juego andino.
1	A	A	A	A
2	A	A	A	A
3	A	A	A	B
4	B	A	A	A
5	A	A	B	A
6	B	A	A	A
7	A	C	A	A
8	A	A	B	B
9	A	A	A	A
10	C	C	C	B
11	A	A	B	A
12	A	B	A	B
13	A	A	B	C
14	A	A	C	A
15	C	B	A	B
16	A	A	A	A
17	A	A	A	A
18	A	A	A	A

ESCALA DE CALIFICACIÓN:

ESCALA LITERAL:

ESCALA NUMÉRICA:

C= EN INICIO

(0-10)

B= EN PROCESO

(11-13)

A= LOGRO PREVISTO

(14-20)



PRE TEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL

DIMENSIÓN: INTERACCIÓN CULTURAL

N°	INTERACCIÓN CULTURAL			
	Se relaciona en armonía con sus pares, los miembros de su familia, escuela y comunidad a través del juego andino.	Identifica y desarrolla habilidades interculturales que le permitan una mejor relación y convivencia mediante el juego andino.	Explica los roles de su familia, comunidad mediante el juego andino.	Comunica y propone alternativas para mejorar la convivencia dentro y fuera del aula a través del juego andino.
1	C	C	B	C
2	C	B	C	C
3	C	A	C	C
4	B	C	C	A
5	C	C	B	C
6	B	A	A	C
7	C	C	C	A
8	A	C	C	B
9	C	C	C	A
10	C	C	C	C
11	B	C	C	C
12	C	C	A	C
13	B	C	C	C
14	C	C	B	B
15	C	B	C	B
16	C	C	B	C
17	A	C	A	B
18	C	C	C	C

ESCALA DE CALIFICACIÓN:

ESCALA LITERAL:

ESCALA NUMÉRICA:

C= EN INICIO

(0-10)

B= EN PROCESO

(11-13)

A= LOGRO PREVISTO

(14-20)



POST TEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL

DIMENSIÓN: INTERACCIÓN CULTURAL

N°	INTERACCIÓN CULTURAL			
	Se relaciona en armonía con sus pares, los miembros de su familia, escuela y comunidad a través del juego andino.	Identifica y desarrolla habilidades interculturales que le permitan una mejor relación y convivencia mediante el juego andino.	Explica los roles de su familia, comunidad mediante el juego andino.	Comunica y propone alternativas para mejorar la convivencia dentro y fuera del aula a través del juego andino.
1	A	A	A	A
2	A	B	A	A
3	A	A	A	A
4	B	A	C	B
5	A	B	B	A
6	B	A	A	A
7	A	A	A	A
8	A	A	A	B
9	A	C	A	A
10	C	A	A	C
11	A	A	A	A
12	A	A	A	A
13	B	A	A	C
14	A	A	B	A
15	A	B	A	A
16	A	C	A	A
17	A	A	A	A
18	A	A	A	A

ESCALA DE CALIFICACIÓN:

ESCALA LITERAL:

ESCALA NUMÉRICA:

C= EN INICIO

(0-10)

B= EN PROCESO

(11-13)

A= LOGRO PREVISTO

(14-20)



PRE TEST EN EL GRUPO CONTROL

DIMENSIÓN: IDENTIDAD PERSONAL

N°	IDENTIDAD PERSONAL				
	Se identifica como niño o niña a través del juego andino.	Se identifica como integrante de una familia y comunidad, con raíces andinos.	Aprecia sus características y sus cualidades personales a través del juego andino.	Identifica los elementos que determinan su identidad cultural.	Se divierte con lo que hace con lo que hace cantando y jugando .
1	B	B	C	C	C
2	A	B	B	A	A
3	A	B	C	A	C
4	B	B	C	C	C
5	B	C	C	C	C
6	B	C	B	C	C
7	B	A	C	C	C
8	B	C	C	C	C
9	A	C	B	C	A
10	A	B	B	B	B
11	B	C	B	B	C
12	A	B	B	C	C
13	B	C	C	C	B
14	B	C	A	C	C
15	B	B	C	B	C
16	B	C	B	B	C
17	B	A	A	C	B
18	B	A	C	B	A
19	B	A	B	B	B

ESCALA DE CALIFICACIÓN:

ESCALA LITERAL:

ESCALA NUMÉRICA:

C= EN INICIO

(0-10)

B= EN PROCESO

(11-13)

A= LOGRO PREVISTO

(14-20)



POST TEST EN EL GRUPO CONTROL

DIMENSIÓN: IDENTIDAD PERSONAL

N°	IDENTIDAD PERSONAL				
	Se identifica como niño o niña a través del juego andino.	Se identifica como integrante de una familia y comunidad, con raíces andinos.	Aprecia sus características y sus cualidades personales a través del juego andino.	Identifica los elementos que determinan su identidad cultural.	Se divierte con lo que hace con lo que hace cantando y jugando.
1	B	C	C	B	B
2	A	B	B	A	A
3	B	C	A	A	B
4	A	B	C	C	C
5	B	A	C	C	C
6	B	B	A	A	A
7	B	C	C	B	C
8	B	C	A	A	C
9	A	A	B	C	A
10	A	C	C	C	C
11	B	C	B	B	A
12	B	B	B	C	C
13	A	A	C	C	B
14	B	C	A	C	C
15	A	B	C	B	A
16	B	A	B	B	C
17	B	A	A	C	B
18	B	A	C	A	A
19	B	B	C	B	B

ESCALA DE CALIFICACIÓN:

ESCALA LITERAL:

ESCALA NUMÉRICA:

C= EN INICIO

(0-10)

B= EN PROCESO

(11-13)

A= LOGRO PREVISTO

(14-20)



PRE TEST EN EL GRUPO CONTROL

DIMENSIÓN: VALORES CULTURALES

N°	VALORES CULTURALES			
	Practica valores y principios de nuestra cultura en su vida familiar y cultural.	Identifica valores andinos a través del juego.	Asume roles y responsabilidades en las actividades culturales programadas en la organización escolar y local.	Reconoce las características de las manifestaciones culturales, de su entorno mediante el juego andino.
1	C	C	A	C
2	B	B	C	C
3	C	A	C	C
4	B	C	C	B
5	C	C	B	C
6	B	A	A	C
7	C	C	C	A
8	A	C	C	B
9	C	C	B	A
10	C	C	B	B
11	B	C	C	B
12	C	C	A	C
13	C	C	C	C
14	C	B	C	A
15	B	B	C	B
16	C	A	C	C
17	C	C	C	B
18	C	B	A	C
19	A	B	C	B

ESCALA DE CALIFICACIÓN:

ESCALA LITERAL:

ESCALA NUMÉRICA:

C= EN INICIO

(0-10)

B= EN PROCESO

(11-13)

A= LOGRO PREVISTO

(14-20)



POST TEST EN EL GRUPO CONTROL

DIMENSIÓN: VALORES CULTURALES

N°	VALORES CULTURALES			
	Practica valores y principios de nuestra cultura en su vida familiar y cultural.	Identifica valores andinos a través del juego.	Asume roles y responsabilidades en las actividades culturales programadas en la organización escolar y local.	Reconoce las características de las manifestaciones culturales, de su entorno mediante el juego andino.
1	C	C	A	C
2	B	B	C	C
3	C	A	C	C
4	B	C	C	B
5	C	C	B	C
6	B	A	A	C
7	C	C	C	A
8	A	C	C	B
9	C	C	B	A
10	C	C	C	C
11	B	C	C	B
12	C	C	A	C
13	C	C	C	C
14	C	B	C	A
15	B	B	C	B
16	C	A	C	C
17	C	C	C	B
18	C	B	A	C
19	A	B	C	B

ESCALA DE CALIFICACIÓN:

ESCALA LITERAL:

ESCALA NUMÉRICA:

C= EN INICIO

(0-10)

B= EN PROCESO

(11-13)

A= LOGRO PREVISTO

(14-20)



PRE TEST EN EL GRUPO CONTROL

DIMENSIÓN: INTERACCIÓN CULTURAL

N°	INTERACCIÓN CULTURAL			
	Se relaciona en armonía con sus pares, los miembros de su familia, escuela y comunidad a través del juego andino.	Identifica y desarrolla habilidades interculturales que le permitan una mejor relación y convivencia mediante el juego andino.	Explica los roles de su familia, comunidad mediante el juego andino.	Comunica y propone alternativas para mejorar la convivencia dentro y fuera del aula a través del juego andino.
1	B	C	B	B
2	C	B	C	C
3	C	A	C	C
4	B	C	C	A
5	C	A	B	C
6	B	A	A	C
7	C	C	B	B
8	A	C	C	B
9	C	C	B	A
10	A	B	A	A
11	B	C	C	C
12	C	C	A	C
13	B	A	C	C
14	C	C	B	B
15	C	B	C	B
16	C	C	B	C
17	A	C	A	C
18	A	C	C	A
19	C	B	B	B

ESCALA DE CALIFICACIÓN:

ESCALA LITERAL:

ESCALA NUMÉRICA:

C= EN INICIO

(0-10)

B= EN PROCESO

(11-13)

A= LOGRO PREVISTO

(14-20)



POST TEST EN EL GRUPO CONTROL

DIMENSIÓN: INTERACCIÓN CULTURAL

N°	INTERACCIÓN CULTURAL			
	Se relaciona en armonía con sus pares, los miembros de su familia, escuela y comunidad a través del juego andino.	Identifica y desarrolla habilidades interculturales que le permitan una mejor relación y convivencia mediante el juego andino.	Explica los roles de su familia, comunidad mediante el juego andino.	Comunica y propone alternativas para mejorar la convivencia dentro y fuera del aula a través del juego andino.
1	A	A	B	B
2	A	B	C	A
3	A	A	A	B
4	B	B	C	B
5	A	B	B	C
6	B	A	A	B
7	A	A	B	A
8	A	B	A	B
9	A	C	C	A
10	A	A	A	C
11	C	C	C	A
12	A	C	A	B
13	B	B	C	C
14	B	A	B	C
15	A	B	B	A
16	B	C	A	C
17	C	C	C	C
18	A	A	B	B
19	B	B	A	A

ESCALA DE CALIFICACIÓN:

ESCALA LITERAL:

ESCALA NUMÉRICA:

C= EN INICIO

(0-10)

B= EN PROCESO

(11-13)

A= LOGRO PREVISTO

(14-20)