



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL



**“LOS JUEGOS ANDINOS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA
PARA DESARROLLAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN
INFANTES DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. N° 196 GLORIOSO SAN
CARLOS PUNO - 2017”**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. VILMA ROXANA QUISPE JILAPA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

PUNO – PERÚ

2017



DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mis queridos padres
por el gran esfuerzo y apoyo necesario en los
momentos más difíciles al cursar esta carrera.

Vilma Roxana.



AGRADECIMIENTO

A la universidad nacional del altiplano alma mater.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS

INDICE DE TABLAS

INDICE DE ACRONIMOS

RESUMEN 10

ABSTRACT..... 11

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 13

1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA 14

1.2.1. Problema general..... 14

1.2.2. Problema especifico 14

1.3. HIPÓTESIS DEL TRABAJO..... 14

1.3.1. Hipótesis General 14

1.3.2. Hipótesis Específicas..... 14

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO..... 15

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION..... 16

1.5.1. Objetivo general 16

1.5.2. Objetivos específicos..... 16

CAPITULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES..... 18



2.2. MARCO TEÓRICO	20
2.2.1. Estrategias metodológicas	20
2.2.2. Principios pedagógicos para las estrategias metodológicas	21

CAPITULO III

MATERIALES Y METODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRAFICA DEL ESTUDIO	49
3.2. PERIODO DE DURACION DEL ESTUDIO	49
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	49
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	50
3.4.1. Población.....	50
3.4.2. Muestra.....	50
3.5. DISEÑO ESTADISTICO.....	50
3.5.1. Tipo de diseño	50
3.5.2. Diseño de investigación	50
3.5.4. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis	51
3.6. PROCEDIMIENTO	52
3.6.1. Técnica de recolección de datos.....	53
3.6.2. Instrumentos de recolección de datos.....	53
3.6.3. Procedimiento del experimento.....	53
3.7. VARIABLES	55
3.8. ANALISIS DE LOS RESULTADOS	56

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS	57
------------------------------	-----------



4.1.1. Resultados acerca del nivel de desarrollo de la identidad cultural con los juegos andinos como estrategia didáctica	57
4.1.2. La identidad cultural antes del tratamiento experimental.	58
4.1.3. La identidad cultural después del tratamiento experimental.	59
4.1.4. Resultados obtenidos del grupo experimental.....	60
4.2. DISCUSIÓN	72
4.2.1. discusión de la evolución de las sesiones de aprendizaje.....	72
V. CONCLUSIONES.....	74
VI. RECOMENDACIONES	76
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	77
ANEXOS.....	80

Tema: RESPONSABILIDAD SOCIAL DE LA EDUCACION

Área: Formación de valores

Fecha de sustentación: 28/12/2017



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Calificación de la prueba de entrada obtenidas por el grupo de control y por el grupo experimental.....	58
Figura 2. Calificaciones de la prueba de salida obtenidas por el grupo experimental y por el grupo de control.	59
Figura 3. Resultados obtenidos del indicador: autoestima	63
Figura 4. Resultado obtenido del indicador: practica de valores.....	67
Figura 5. Resultados obtenidos del indicador: comunicación con sus semejantes.....	71
Figura 6. Resultado de las evaluaciones de las sesiones de aprendizaje	73



INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de los infantes de 5 años	50
Tabla 2. Calificaciones de la prueba de entrada obtenidas por el grupo de control y por el grupo experimental.....	58
Tabla 3. Calificación de la prueba de salida obtenidas por el grupo experimental y por el grupo de control.....	59
Tabla 4. Resultados obtenidos del indicador: autoestima.....	60
Tabla 5. Resultado obtenido del indicador: autoestima	61
Tabla 6. Resultados obtenidos del indicador autoestima	63
Tabla 7. Resultados obtenidos del indicador: practica de valores	64
Tabla 8. Resultados obtenidos del indicador: practica de valores	65
Tabla 9. Resultados obtenidos del indicador practica de valores.	67
Tabla 10. Resultados obtenidos del indicador: comunicación con sus semejantes	68
Tabla 11. Resultados obtenidos del indicador: comunicación con sus semejantes	69
Tabla 12. Resultados obtenidos del indicador: comunicación con sus semejantes.	71
Tabla 13. Resultado de las evoluciones de las sesiones de aprendizaje	72



INDICE DE ACRONIMOS

I.E.I. : Institución Educativa Inicial

MINEDU : Ministerio de Educación



RESUMEN

En la investigación “los juegos andinos como estrategia didáctica para desarrollar la identidad cultural en infantes de cinco años de la I.E.I. N° 196 Glorioso San Carlos Puno – 2017”, se planteó el problema de la limitada identidad cultural en los infantes. En enunciado indica: ¿“cuál es el nivel de desarrollo de la identidad cultural con la aplicación de los juegos andinos como estrategia didáctica en infantes de cinco años de la I.E.I. N° 196 Glorioso San Carlos Puno – 2017”? El tipo de investigación es experimental y el diseño sé que se utilizó en la investigación es cuasi – experimental, con dos grupos, con la prueba de entrada y salida. Se aplicó el tratamiento al grupo experimental. Las técnicas utilizadas fueron de observación. Los instrumentos fueron la guía de observación de la prueba de entrada y la guía de observación de la prueba de salida. Estos instrumentos se valieron con los resultados de una prueba piloto, tratado estadísticamente mediante alfa cronbach. La conclusión general expresa La aplicación de los juegos andinos como estrategia didáctica para desarrollar la identidad cultural de los infantes de 05 años de la IEI N° 196 Glorioso San Carlos Puno - 2017, debido a que los resultados lo confirman, en el grupo experimental en la prueba de entrada predomina la categoría “en proceso”, ya que se ubican 13 infantes (50.0%) mientras que en la prueba de salida se ubican 20 infantes (83.3%) en la categoría de “logro previsto”, en el grupo control en la prueba de entrada se ubican 13 infantes (50.0%) en la categoría “en proceso” y en la prueba de salida continua predominando la categoría “en proceso” con 20 infantes (83.3%).

Palabras claves: aprendizaje, autoestima, capacidad didáctica, cultura andina, estrategia, metacognición, taller de aprendizaje, valores.



ABSTRACT

Teaching strategies, are the type of experiences or conditions that the teacher created to promote the learning of students. It determines; How will produce interactions between children, teacher, teaching materials, the contents of the curriculum, infrastructure, etc. The strategy defines the conditions that will promote student learning. "The Andean game is the recreational activity in the Peruvian andes, characterized by a close relationship with the productive activities of the Andean child, what determines a kind of play-work." A variety of games called Andean because they are associated with their particular nature and culture and intercultural nature games. An important finding was the following: before the three years, there are limited games and there is almost no toys. In all ages is insufficient and restricted access to the possession and use of toys, but However the child gives great value and affection to them. Among the diversions has been studied the riddles or watuchis, analyzing the content and the functional significance of these in the intellectual area. Equally, the quechua narrative of the area, music, songs and dances have been analyzed in their content and functionality for the cultural identity of the Andean child process, similarly there are games with physical toys that allow to establish processes cognitive depending on the environment of the boy and girl"(OCHOA 2011: 06).

Key words: learning, self-esteem, teaching ability, Andean culture, strategy, Metacognition, learning workshop, values.



CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

La investigación “los juegos andinos como estrategia didáctica para desarrollar la identidad cultural de los infantes de 5 años de la IEI N° 196 Glorioso San Carlos Puno 2017”, se tiene en consideración lo siguiente:

Esta actividad es significativa en el ámbito de la educación porque se suma al uso e implementación de los juegos andinos como estrategia de identificación cultural y también a los procesos de enseñanza y aprendizaje de los bebés. Además, este ejercicio puede realizarse con un estilo ameno, divertido y cómodo tanto para el instructor como para los bebés. Todo ello para facilitar el aprendizaje significativo a través del disfrute. “El juego es fundamental para fomentar y promover el juego activo, participativo, comunicativo y relacional de los niños, así como para potenciar técnicas y estrategias lúdicas, como el uso de materiales reciclables, que facilitan el proceso de aprendizaje y ayudan a reducir los conflictos de los alumnos.”

Los juegos andinos son de breve duración y suelen representar las actividades cotidianas del hogar. Además, no necesitan una gran cantidad de material, por lo que es fundamental emplearlos en situaciones en las que se puedan incluir rápidamente. Dado que se trata de juegos con orígenes muy antiguos, es vital utilizar estos métodos allí donde puedan aplicarse convenientemente.

El propósito de la investigación es conocer la aplicación de los juegos andinos como estrategia didáctica para desarrollar la identidad cultural en infantes; ya que la finalidad es desarrollar la identidad de su cultura y sus costumbres y motivar a los infantes



mediante los juegos andinos para el mejor desenvolvimiento y entendimiento de su cultura.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La investigación se destaca la importancia del empleo de los juegos andinos como método pedagógico para la formación de la identidad cultural de los niños, ya que la identidad cultural está ausente como valor.

En las aulas de “5 años de la I.E.I.N° 196 GLORIOSO SAN CARLOS”, se evaluó con el instrumento ELO donde se pudo observar que el 15% tienen un deficiente desarrollo de la identidad cultural por falta de estrategias y técnicas de enseñanza, por tal motivo, se despertó el interés por estudiar esta problemática actual de los niños y contribuir con el desarrollo de la identidad cultural de los niños.

Cabe mencionar que es importante en los niños, el desarrollo de la identidad cultural, siendo la identidad cultural una forma de comunicarse y desarrollar varios valores sociales, como la autoestima, el respeto entre otros, frente a los diversos actos del entorno social.

Este estudio de investigación será confiable en la formación del desarrollo de la identidad cultural en los infantes de “5 años de la I.E.I. N° 196 GLORIOSO SAN CARLOS DE PUNO”, a través de los juegos andinos, por que ayudará a tomar conciencia de la idiosincrasia y su cultura con intermedio de los docentes y padres de familia de la institución educativa.



1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influyen los juegos andinos como estrategia didáctica para el desarrollo de la identidad cultural en infantes de 5 años de la “I.E.I. N° 196 GLORIOSO SAN CARLOS”?

1.2.2. Problema específico

- ¿De qué manera influyen los juegos andinos como estrategia didáctica en el desarrollo de la cultura andina?
- ¿De qué manera influyen los juegos andinos como estrategia didáctica en el desarrollo de la comunicación andina?

1.3. HIPÓTESIS DEL TRABAJO

1.3.1. Hipótesis General

Los juegos andinos como estrategia didáctica y su eficacia para el desarrollo de la identidad cultural en infantes de 5 años de la “I.E.I. 196 GLORIOSO SAN CARLOS- 2017”.

1.3.2. Hipótesis Específicas

- La aplicación de los juegos andinos como estrategia didáctica favorecen el desarrollo de la cultura andina.
- La aplicación de los juegos andinos como estrategia didáctica incentiva al desarrollo de la comunicación andina.



1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Por medio de la justificación se demuestra que el desarrollo de la presente investigación es necesario e importante (Hernández. 2010: 40).

El argumento demuestra que la ampliación de este estudio es significativa y necesaria (Hernández, 2010: 40).

En cuanto a la utilidad de la investigación, el presente estudio es suficientemente destacable y beneficioso, ya que crea una capacidad hasta ahora no contabilizada en los niños: la capacidad de reconocer y solidificar su propia identidad cultural.

Además, el presente estudio nos permitirá determinar la eficacia de una técnica didáctica que beneficia directamente a cerca del 33% de la población (grupo de control y grupo experimental) y al 100% indirectamente. En otras palabras, la importancia social de este descubrimiento es sustancial.

En cuanto al valor teórico, se abordarán las lagunas de información sobre cómo funciona y se construye la mente en relación con los juegos andinos. También se examinarán las posibilidades de desarrollo de la identidad cultural en niños y niñas de cinco años.

En cuanto a la importancia metodológica, el presente estudio permite el desarrollo de dispositivos para la recolección de datos de manera directa, sencilla y objetiva. Los resultados son precisos porque la información se recoge tal cual; son sencillos, ya que no es necesario recurrir a complejas indicaciones ambiguas para llegar a los resultados; y son objetivos porque los datos obtenidos se verifican y comprueban estadísticamente, ya sea de forma paramétrica o por estadísticos.

Además, este tipo de estudio cuasi experimental demuestra las ventajas de utilizar un muestreo aleatorio.



En conclusión, este estudio tiene un valor crucial y ayudará al desarrollo de la identidad cultural de los niños en relación con su entorno cultural. Concretamente, en tres dimensiones: la autoestima, ya que sabrían quererse a sí mismos; la capacidad de autosugestión y automotivación ante cualquier acontecimiento nuevo o desafiante; y la capacidad de autodirección y automotivación de los demás. En su vida cotidiana, pondrán en práctica un conjunto de normas, ideas, ideales y virtudes que les servirán para conducirse correctamente. Adquirirán confianza y capacidad de comunicación a través del lenguaje mediante la comunicación con sus compañeros.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

1.5.1. Objetivo general

Desarrollar la identidad de su cultura mediante los juegos andinos como estrategia didáctica en infantes de cinco años de la I.E.I. 196 GLORIOSO SAN CARLOS – 2017.

1.5.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de desarrollo de la autoestima con la aplicación de los juegos andinos en infantes de cinco años.
- Identificar el nivel de práctica de valores con la aplicación de los juegos andinos en infantes de cinco años.
- Identificar el nivel de comunicación con sus semejantes con la aplicación de los juegos andinos en infantes de cinco años.



CAPITULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

En relación a la variable independiente y dependiente sólo se logró encontrar los siguientes antecedentes indirectos:

“Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de la cultura” de ViadysGuynett Burgos Navarrete y cob. (2005). “El propósito de este estudio es examinar si los juegos educativos y los materiales manipulativos inciden en la inclinación al aprendizaje de la cultura de los alumnos de primer grado de una escuela primaria subvencionada de Temuco, Chile. Sobre el tipo de investigación, es cualitativa, la cual se describe como un proceso activo, metódico y riguroso de indagación guiada en el que se hacen juicios sobre lo que se puede investigar mientras se está en el área de estudio. En la conclusión general de este estudio, se afirma que la implementación de recursos pedagógicos innovadores como los juegos educativos y los materiales manipulativos en las clases de aprendizaje cultural genera una serie de beneficios, entre los que destaca el hecho de que el uso de estos recursos permite captar la atención de los alumnos e inculcarles el deseo de ser partícipes activos de las actividades que se desarrollan con ellos. Si bien los estudiantes utilizan los juegos como un tipo de entretenimiento en su vida cotidiana, cuando los juegos se emplean con fines educativos, tienen un doble efecto: divierten a los alumnos a la vez que generan un importante aprendizaje. Por lo tanto, el alumno no lo olvidará y perdurará en el tiempo.”

Se tiene la investigación titulada: “Actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje de la cultura en niños la I.E. 80407 Gonzalo Ugaz Salcedo del distrito de Pacasmayo” de Mariza Soledad Álvarez y María Ana Rosa Chávez Barahona. El objetivo es demostrar la eficacia del desarrollo del aprendizaje cultural basado en el juego. A



continuación, se presentan los resultados de esta investigación descriptiva: “El programa de actividades lúdicas promueve el aprendizaje cultural de los niños de la IE 80407, Gonzalo Ugaz Salcedo, de Pacasmayo, como lo demuestra un valor de la prueba t de Student de 5,333 que indica una diferencia altamente significativa entre los exámenes de entrada y salida.”

Se tiene también la investigación titulada: “La técnica lúdica para el desarrollo de la expresión oral de los niños de cuatro años de la I.E.I. James Baldwin, Juliaca-2010”, cuyas ejecutoras son Quesada Ruelas, Karim y Quispe Parisayla, Miriam Eva. “El objetivo general de este estudio es determinar la eficacia de la técnica lúdico-verbal para el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años del LEI James Baldwin, Juliaca, 2010”. “La solución a este propósito se encuentra en la hipótesis que afirma que la estrategia lúdico-verbal es útil para el desarrollo de la expresión vocal en los alumnos de 4 años de la LEI James Baldwin, Juliaca-2011. Este estudio concluye que la estrategia lúdico-verbal es eficiente para el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 años de la LEI James Baldwin, Juliaca-2011, ya que la Z c es igual a 5,999, lo que indica una diferencia muy grande entre las pruebas de entrada y salida”.

Es esencial señalar que la conexión entre estos antecedentes varía drásticamente con respecto a algunos de los criterios principales de la presente investigación. No obstante, es evidente que a medida que el estudio se desarrolle y se alimente de nuevos datos empíricos, los antecedentes se ampliarán y desarrollarán un vínculo mucho más estrecho.

2.1. ANTECEDENTES

En relación a la **variable independiente y dependiente** sólo se logró encontrar los siguientes antecedentes indirectos:



“Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de la cultura” de ViadysGuynett Burgos Navarrete y cob. (2005). “El propósito de este estudio es evaluar si los juegos educativos y los materiales manipulativos inciden en la disposición de los niños a aprender cultura en el primer grado de una escuela primaria subvencionada de Temuco, Chile. En cuanto al tipo de investigación, es cualitativa, la cual se describe como un proceso activo, metódico y riguroso de indagación guiada en el que se hacen juicios sobre lo que se puede investigar mientras se está en el área de estudio. En la conclusión general de este estudio, se afirma que la implementación de recursos pedagógicos innovadores como los juegos educativos y los materiales manipulativos en las clases de aprendizaje cultural genera una serie de beneficios, entre los que destaca el hecho de que el uso de estos recursos permite captar la atención de los alumnos e inculcarles el deseo de ser partícipes activos de las actividades que se desarrollan con ellos. Si bien los alumnos utilizan los juegos como entretenimiento en su vida cotidiana, cuando se utilizan con fines educativos, tienen un doble efecto: entretenerlos y enseñarles de manera que el aprendizaje generado sea significativo, para que no sea olvidado por el alumno y perdure en el tiempo”.

Se tiene la investigación titulada: “Actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje de la cultura en niños la I.E. 80407 Gonzalo Ugaz Salcedo del distrito de Pacasmayo” de Mariza Soledad Álvarez y María Ana Rosa Chávez Barahona. “El propósito general es mostrar la eficacia del crecimiento del aprendizaje cultural basado en el juego. Las conclusiones de esta investigación descriptiva son las siguientes: El programa de actividades lúdicas potencia el aprendizaje cultural de los niños de la IE 80407, Gonzalo Ugaz Salcedo, de Pacasmayo, ya que existe una diferencia muy significativa entre las pruebas de entrada y salida, ya que se determinó con un valor de la prueba t de Student de 5,333.”



Se tiene también la investigación titulada: “La técnica lúdica para el desarrollo de la expresión oral de los niños de cuatro años de la I.E.I. James Baldwin, Juliaca-2010”, cuyas ejecutoras son Quesada Ruelas, Karim y Quispe Parisayla, Miriam Eva. “El objetivo general de este estudio es determinar la eficacia de la estrategia lúdico-verbal para el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años del I.E.I. James Baldwin, Juliaca, 2010. La solución a este propósito se encuentra en la hipótesis que afirma que la estrategia lúdico-verbal es útil para el desarrollo de la expresión vocal en los alumnos de 4 años de la LEI James Baldwin, Juliaca-2011. Este estudio concluye que la estrategia lúdico-verbal es eficiente para el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 años de la LEI James Baldwin, Juliaca-2011, ya que la Z c es igual a 5,999, lo que indica una diferencia muy grande entre las pruebas de entrada y salida”.

Es esencial señalar que la conexión entre estos antecedentes varía drásticamente con respecto a varios de los criterios principales del presente estudio. No obstante, es evidente que a medida que el estudio se desarrolle y se alimente de nuevos datos empíricos, los antecedentes madurarán y establecerán una asociación mucho más profunda.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Estrategias metodológicas

En general, se acepta que una estrategia es un procedimiento regulado o un conjunto de reglas que garantizan una toma de decisiones óptima en todo momento.

“En relación con nociones como plan, táctica y reglas, la estrategia es una acción encaminada a lograr un determinado objetivo. Desde este punto de vista, la estrategia se ha considerado como un esfuerzo intelectual persistente destinado a salvar la distancia entre el qué y el cómo pensar”. (Valdez Moreno,2008)



Las técnicas de enseñanza son las experiencias o escenarios que un profesor genera para promover el aprendizaje de los alumnos. “Define la naturaleza de las interacciones entre alumnos, profesores, materiales didácticos, contenidos curriculares, infraestructura, etc. El enfoque especifica las circunstancias en las que se facilitará el aprendizaje del alumno.”

2.2.2. Principios pedagógicos para las estrategias metodológicas

Una vez establecida la nueva definición de "estrategia metodológica", debería ser capaz de decidir qué conceptos pueden guiar, controlar y estimular el desarrollo de estrategias metodológicas innovadoras. Éstas deben incorporar lo que actualmente tenemos como repertorio pedagógico, pero también deben incluir nuevos aspectos que mejoren nuestra práctica como instructores, teniendo siempre como base teórica conceptos educativos como "el aprendizaje es al menos algo dependiente del contexto"

Aunque se trate de un esfuerzo personal, requiere la ayuda y la orientación de personas más brillantes o con más experiencia.

2.2.2.1 Autoestima

El término "respeto" deriva de la palabra latina "aestimare", “que denota aprecio, valor, amistad, consideración, etc. La autoestima es la base de la idoneidad, el crecimiento espiritual y el potencial interior de un individuo. La autoestima es esencialmente la comprensión de que uno es único e insustituible; tener una autoestima fuerte le permite mantener la cabeza alta, respetarse a sí mismo y tomar decisiones sabias sobre su mente y su cuerpo. Por consiguiente, la autoestima es el amor propio o la autovaloración, que debe considerarse como un sistema de protección inherente al organismo”. Nathaniel Branden, “psicólogo canadiense, explica en su libro Los seis pilares de la autoestima que



estos pilares o actividades aumentan la autoestima y conducen a un crecimiento interno completo. Los pilares son seis”:

- 1) “La práctica de vivir conscientemente”
- 2) “La práctica de aceptarse a sí mismo”
- 3) “La práctica de asumir la responsabilidad de uno mismo”
- 4) “La práctica de la autoafirmación”
- 5) “La práctica de vivir con propósito”
- 6) “La práctica de la integridad personal”

2.2.2.1.1. De qué manera se adquiere la autoestima

El crecimiento de nuestra autoestima comienza cuando somos bebés, ya que nuestros padres y otros cuidadores hablan positivamente de nosotros y nos muestran afecto. “La experiencia de los cuidadores de un bebé le permite sentirse apreciado y valioso. A medida que el niño va madurando, hay factores que ya tienen un impacto significativo en su autoestima, como obtener altas calificaciones en los exámenes, practicar un deporte que le guste o realizar otra actividad. Asimismo, tanto la familia del niño como las personas ajenas a él pueden fomentar una autoestima sana mostrando al joven lo satisfecho que puede estar de lo que es, además de tener un buen sentido del humor o ser un buen amigo”.

2.2.2.1.2. Tipos de Autoestima

A. Autoestima positiva

Consiste en la capacidad (que alguien es competente) y la valía (que uno tiene cualidades). Este tipo de autoestima es el resultado de la confianza de una persona en sí misma, de su autoestima y de su autoapreciación; en el caso de un niño, debe implantarse en él de la manera adecuada, sin exagerar la forma en que se supone que se aprecia o se acepta a sí mismo.



B. Autoestima Relativa

Esta forma de “autoestima se caracteriza por un equilibrio entre la aceptación y la no aceptación de uno mismo, el sentirse valorado o no, aceptado o no, y en individuos que se aceptan a sí mismos en ocasiones, pero no se aceptan como personas en otras”. Este rasgo puede observarse en individuos que sobrestiman su autoestima, lo que da lugar a una confusión de la autoestima.

C. Autoestima Baja

Esta forma de autoestima se caracteriza por sentimientos de inferioridad e inadecuación personal, la creencia de que las posesiones y los logros propios son insuficientes y la falta de éxito en el trabajo o la educación. Los niños pueden perder su sensación de seguridad y autoaceptación por diversas razones, como los conflictos familiares, el maltrato infantil, las agresiones sexuales, la separación de los padres, e incluso en la escuela con profesores que les tachan de idiotas, las malas notas y la pubertad.

2.2.2.2.Los valores

“Los valores son factores sociales importantes porque establecen patrones de comportamiento individual y grupal, contribuyendo así a la preservación de la identidad nacional de una nación.”

2.2.2.2.1. Características de los Valores

“Los valores permiten describir de forma evaluativa lo que es ventajoso o deseable para la persona y la sociedad. Además, ayudan a la conservación de la identidad cultural dentro de un marco social para identificarla con su agente creador: el hombre. Además, nos permiten expresarnos y significar los múltiples grados de valor que tenemos en la sociedad.”



2.2.2.2.2. Tipos de valores

A. Valores Morales

- **Ética:** La ética es la rama de la filosofía que se ocupa de la moralidad de la conducta humana y de la justificación de las reglas y normas que la rigen. En general y en la práctica, es un sistema de normas morales que rige la moralidad de las acciones humanas.
- **Solidaridad:** La ética es la rama de la filosofía que se ocupa de la moralidad de la conducta humana y de la justificación de las reglas y normas que la rigen. En general y en la práctica, es un sistema de normas morales que rige la moralidad de las acciones humanas.
- **Generosidad:** “Es una virtud que implica nobleza de espíritu y emoción o sensibilidad humana y social, y se exterioriza a través de actitudes de desprendimiento, generosidad, solidaridad y preocupación por el prójimo.”
- **Cooperación:** Es cualquier tipo de integración en la que personas o grupos trabajan juntos de forma organizada para promover objetivos compartidos, de manera que el éxito de uno depende del éxito de los demás.
- **Honestidad:** De acuerdo con los ideales de verdad y justicia, implica dedicarse y expresarse con claridad y honestidad (decir la verdad).
- **Respeto:** Es uno de los pilares sobre los que se construye la ética y la moral en todos los ámbitos y épocas. El respeto exige un comportamiento considerado; el respeto es la base de las conexiones humanas, la vida en común, la colaboración, la vida conyugal y otras relaciones interpersonales. La transparencia está absolutamente garantizada por el respeto.
- **Responsabilidad:** Es un valor que reside en la conciencia de la persona y le permite reflexionar, gestionar, dirigir y evaluar las repercusiones morales de sus actividades.



- **Tolerancia:** Es la capacidad de comprender cómo escuchar y aceptar a los demás, apreciando otras formas de conocer y situarse en la vida siempre que no vulneren los derechos básicos del individuo.

B. Valores Políticos y Sociales

- **Territorialidad:** Es un principio sobre la aplicación de la ley dentro de la jurisdicción de un Estado que se basa en el concepto de soberanía. Por otro lado, la territorialidad se refiere a las distintas zonas geográficas de la nación en las que se ejerce la soberanía completa.
- **Seguridad:** Comprende varios factores que, en general, pertenecen a los individuos, las organizaciones, la nación o el Estado. Ciertas garantías permiten satisfacer, en mayor o menor medida, una infinidad de necesidades, aspiraciones e intereses esenciales para la supervivencia, la estabilidad, el orden, la paz, la tranquilidad, la integridad, la calidad de vida, el bienestar social, político, cultural, geográfico, medioambiental y militar. No es sólo la autoridad, el deber o la responsabilidad del Estado, sino también del pueblo o de los ciudadanos de la nación.
- **Soberanía:** El pueblo tiene el derecho fundamental de gobernarse a sí mismo, de elegir y de resolver sus asuntos. Está investido de forma inalienable por el pueblo, y los órganos del Estado están sometidos a la soberanía popular, que es la fuente del poder público, a través del ejercicio del sufragio.
- **Libertad:** Es la falta de coacción tanto general como particular. Las libertades políticas consisten en protecciones legales particulares o limitaciones a los poderes del gobierno y sus agentes; implica una protección natural o un derecho natural.
- **Igualdad:** Este valor se refiere a la igualdad de trato de una organización, estado, empresa, asociación, grupo o persona sin tener en cuenta la raza, el sexo, la situación



socioeconómica o cualquier otra situación concebible de diferencia; o, para decirlo de forma más sencilla, es la ausencia de prejuicios.

- **Salud:** Es un derecho social básico, y el Estado está obligado a protegerlo como parte del derecho a la vida. Definimos la salud como el estado de bienestar físico, mental y social.
- **Educación:** “Además de ser un valor y una obligación social, es un derecho humano fundamental. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y adquieren información, normas de comportamiento, formas de ser y de ver el mundo, ya que la educación es la fuerza transformadora más poderosa de una nación. La educación es tanto una responsabilidad del Estado como un derecho fundamental.”
- **Religión:** Conjunto de creencias y ceremonias o rituales sagrados con los que los hombres de muchas civilizaciones han interpretado su conexión con una deidad misteriosa y superior.

C. Valores Ciudadanos

- **Historia:** Permite comprender los hechos y el desarrollo de los principales acontecimientos históricos. Como campo de estudio, emplea el método científico y el respaldo de otras disciplinas para investigar, analizar e interpretar dichos hechos o sucesos. Como ciencia social, investiga, entre otras cosas, a los seres humanos, las sociedades, su desarrollo social, económico, político, sociológico y cultural en un determinado periodo de tiempo, lugar o contexto.
- **Símbolos de la Patria:** Podríamos caracterizarlos como componentes representativos de la Nacionalidad, la Soberanía y la Identidad Nacional en términos generales.
- **Tradiciones:** Consisten en la transferencia de valores formados por las generaciones anteriores y son muy significativos para estas generaciones. Más allá de las



manifestaciones objetivas que lo personalizan en su aspecto grabado, ascienden a formar el "genio" del pueblo con su propia fisonomía.

- **Cultura Nacional:** es la disposición completa de las instituciones que comparten los miembros de una determinada sociedad. “El pueblo participa en un sistema cultural, pero no en el sentido de que todos los hombres y grupos participen de la misma manera y hagan todo exactamente igual; si así fuera, seríamos una sociedad de robots; cada individuo participa de acuerdo con su propia personalidad, con las potencialidades que ha desarrollado, y en la medida en que compromete su voluntad con esta participación del espíritu colectivo.”

2.2.2.3. Comunicación con sus semejantes

Las conexiones humanas siempre han estado marcadas por la capacidad de comunicación del hombre, ya que a través de ella no sólo ha asegurado su supervivencia, sino que también ha alterado su propia percepción y la del mundo. Importantes profesores y ponentes en el campo de la comunicación humana, Carlos Fernández y Laura Galguera, han desarrollado un estudio en el que repasan las principales teorías que abordan el fenómeno de la comunicación interpersonal en un esfuerzo por comprender cómo se relacionan las personas entre sí y qué condiciones o factores influyen en estas relaciones interpersonales.

2.2.2.3.1. El mensaje interpersonal

“Acentuar el significado de la comunicación como un proceso interactivo entre comunicadores que sostiene una conexión continua de impacto mutuo”. (Fernández y Galguera, 2009)

Dado que el ser humano es capaz de responder a un estímulo emitido por el otro a partir de un significado compartido, que no es otra cosa que los significados que



asignamos a las cosas y que nos permiten reaccionar de una determinada manera, los significados compartidos son lo único que nos permite reaccionar.

“El hombre establece parámetros para comunicar su discurso a los demás y cómo éstos pueden producir acciones variadas en función de sus experiencias que le permiten definir o construir un significado, logrando una comprensión recíproca del otro individuo, y que afectan a su entorno de desarrollo.”

Sin embargo, la “Teoría de la Interrupción Expectativa de Judee Burgoon intenta explicar las emociones que experimentan los individuos cuando alguien viola abruptamente los límites socialmente reconocidos de su espacio personal”. (Fernández y Galguera, 2009), “es decir, el entorno, los aspectos interpersonales o los rasgos del comunicador. Por tanto, en palabras de Burgoon, la tendencia ante cualquier acción humana es evaluar si nuestra respuesta será positiva (comportamiento apreciado por el otro) o negativa (comportamiento no bien recibido), ya que el receptor evaluará si esta acción tendrá un impacto en su vida y si aceptará o rechazará la presencia del emisor.”

2.2.2.3.2. La relación

Se trata de cómo crecen, cómo se mantienen y qué es lo que permite tal escenario, todo ello definido e ilustrado con ideas que hablan muy bien de los procesos que se dan en cada interacción, empezando por cómo nos comunicamos.

“Sin embargo, a pesar de que el hombre tiene la capacidad de comunicarse y genera diversos factores para lograr un objetivo con ella, no es hasta este momento que se reflexiona sobre el nivel que cada humano tiene para desarrollarse en esta área, la cual depende en gran medida del desarrollo conceptual interno de la mente, lo que indica que no todos los humanos tienen la misma facilidad.”

“El modelo de elaboración de probabilidades de Petty y Cacioppo analiza la capacidad que tenemos para persuadir o modificar la conducta produciendo



características específicas en nuestros mensajes que nos permitan producir actitudes positivas hacia el objetivo al que nos referimos, ya que, como se ha demostrado al analizar todas las teorías aquí expuestas, nuestra "raza" se define por su comportamiento egoísta, que siempre nos lleva a realizar acciones que nos benefician y nos permiten alcanzar nuestras metas.”

2.2.2.4.El juego (ludismo)

“Aunque existen diversas investigaciones sobre el juego que intentan dar un significado o una explicación a este comportamiento, también hay coincidencias que indican que el juego es una actividad que se da principalmente en la infancia, que sigue al sujeto durante toda la vida, que influye en el desarrollo social, cognitivo y afectivo del individuo y que cumple una función educativa”. (Campos. 2006: 32).

“El juego se ha utilizado como recurso, método y táctica educativa desde la antigüedad, a pesar de que la pedagogía ortodoxa lo ha mantenido al margen de la educación oficial. En general, se cree que el tiempo que se pasa jugando es tiempo desperdiciado para estudiar. Sin embargo, los mejores pedagogos sostienen desde hace tiempo que el juego es el método de aprendizaje más eficaz para los niños”. (Campos. 2006: 33).

2.2.2.4.1. Definiciones del juego

“Según la filosofía, la religión, las tradiciones, la educación y las influencias dominantes de la época, no hay civilización del pasado o del presente que no haya dado importancia al juego. Debido a que la actividad es anterior a nuestra sociedad, es muy difícil precisar la zona y la época concretas en que se originó el juego”. (Campos. 2006: 38).



El amplio uso de esta noción ha dado lugar a la aparición histórica de muchos significados y expresiones de esta actividad. Para comprender el significado del juego en la vida de los seres humanos, debemos examinar su origen, sus múltiples definiciones, su bagaje cultural y su lenguaje común, que le atribuyen diferentes significados.

En el Diccionario Español de la Real Academia, el vocablo juego, que proviene del latín iocus, es definido como

“El acto y el resultado de jugar, recrearse o entretenerse. Es una actividad de ocio con reglas, en la que se puede ganar o perder. También se considera una actividad espontánea motivada por el disfrute que produce. El término "juego" procede del latín iocari y se describe como la realización de una actividad con el objetivo expreso de divertirse o pasarlo bien, hacer bromas o participar en un juego. A pesar de que ambas categorías se refieren a métodos de distracción, relajación, diversión, educación o entretenimiento, la noción de juego ha sido objeto de las más diversas acepciones a lo largo de nuestra historia.” (Campos. 2006: 38).

“Los pueblos antiguos tenían distintas interpretaciones del significado del juego. Para los antiguos griegos, el juego incluía todos los comportamientos infantiles a los que ahora nos referimos como infantilismo. Los hebreos utilizaban el término juego para referirse a las bromas y las risas. Mientras que para los romanos, el juego significaba felicidad, placer y juerga” (Campos. 2006: 38).

Platón “fue uno de los primeros pensadores en destacar y darse cuenta de la utilidad práctica del juego. Consideraba que la educación debía comenzar con la música para el desarrollo del alma y luego pasar a la educación física para el cuerpo.”



“En su noción de eutropelia, a veces conocida como la virtud del juego, Aristóteles la situaba entre el espíritu de relajación desenfadada y la excesiva seriedad. Preocupado por la educación y el desarrollo del hombre, propone que los niños menores de cinco años realicen el movimiento que ofrecen los distintos sistemas y a través del juego para evitar la inactividad física. Además, el Libro IV de la Ética recomienda el juego como actividad complementaria al descanso. Otros escritores antiguos de la época destacan la importancia del juego en la creación de la identidad y el carácter de una persona”. (Campos. 2006: 33).

Los humanistas del siglo XVI empezaron a reconocer las ventajas educativas de los juegos, siendo las instituciones jesuitas las primeras en utilizarlos de nuevo.

Importantes pedagogos, como Juan Amos Comenius en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el siglo XVIII y principios del XIX, “señalaron que para el correcto desarrollo del niño hay que tener en cuenta sus intereses, y que el juego es una actividad atractiva y placentera en la que se ejercitan los sentidos y la mente. Friedrich Frobel, que reconoció públicamente la importancia del juego en el aprendizaje y examinó las formas de juego necesarias para desarrollar la inteligencia, dijo que la educación más eficaz es la que ofrece a los niños oportunidades de autoexpresión y participación social”.

Sigmund Freud, “uno de los más conocidos teóricos del psicoanálisis, afirma que el juego está ligado a la expresión de impulsos que no pueden satisfacerse en la realidad, y que por ello las actividades lúdicas del niño tienen fines simbólicos”.

“Sin renunciar a los componentes psicológicos y pedagógicos del juego, Jean Piaget afirma que el juego es un método que contribuye y potencia el crecimiento intelectual del niño. Cuando un niño tiene acceso a una manipulación libre de materiales



y escenarios, donde puede reconstruir elementos y desarrollar otros nuevos, el juego se vuelve más significativo y requiere una adaptación más complicada.”

En resumen, el juego es un factor fundamental que facilita el aprendizaje. Se considera como:

“Un conjunto de actividades amenas, breves y divertidas con reglas que permiten fortalecer los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad y amor por los demás, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos e inquietudes, y todo ello -los valores- facilita el esfuerzo de interiorizar los conocimientos de manera significativa.” (Minerva. 2001:126).

2.2.2.4.2. Teoría sobre el juego

A. Teoría del excedente energético

A mitad del siglo XIX, Herbert Spencer (1855) “Esta hipótesis dice que el juego es el resultado de la energía extra del individuo. Para hacer esta afirmación, se parte de la base de que la infancia y la niñez son las etapas de la vida en las que el niño no necesita trabajar para sobrevivir, ya que sus necesidades están cubiertas por la intervención de los adultos, y gasta el exceso de su energía a través del juego, ocupando gran parte de su tiempo libre con esta actividad”.

B. Teoría del pre ejercicio.

En 1898, Grooss propuso la idea del preejercicio como explicación alternativa. Según este autor, la infancia es un periodo en el que el niño se prepara para la madurez ensayando mediante el juego las numerosas responsabilidades que asumirá como adulto. Indica Ortega (1992) “que la importancia de este planteamiento se centra en destacar el papel del juego sobre el desarrollo del individuo.”



C. Teoría de la recapitulación

Esta teoría fue propuesta por Stanley Hall (1904) “El juego es un rasgo del comportamiento ontogenético, que representa el funcionamiento del desarrollo filogenético de la especie, como se indica en el pasaje. Desde esta perspectiva, el juego reproduce los estilos de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, a los escolares les gusta construir refugios, lo que puede ser un reflejo del comportamiento habitual de los miembros primordiales de la especie humana cuando tenían que construirse un refugio”.

D. Teoría de la relajación

Esta noción de relajación o distensión, dada por Lazarus, sugiere que: "El juego surge como una actividad compensatoria del esfuerzo, del cansancio provocado en el niño por otras actividades más difíciles y serias". El juego es un componente esencial de la relajación individual y de la recuperación del agotamiento de estas tareas más serias. Ya en el siglo XX, en 1923, Buytendijk dijo: “El juego es una actividad característica de la infancia”. Según este autor, el juego es el resultado de factores como la ambigüedad del movimiento, la impulsividad, la timidez y la curiosidad” (Beltrán, 1991), “y se juega siempre con un objeto, un elemento, y nunca en solitario. Según Claparède, esta teoría no explica la existencia de formas de juego en otras etapas del ciclo vital, como la adolescencia y la edad adulta, y restringe el concepto de juego al limitarlo exclusivamente al juego con objetos (juguetes), excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas únicamente por el componente físico (motriz).”

El psicoanálisis tiene su propia aproximación a la comprensión del juego. Una de las partes más destacadas de este enfoque es el reconocimiento de que el juego es una expresión de las inclinaciones humanas y que la persona obtiene placer de él porque



proporciona una salida a diversos componentes inconscientes. “El psicoanálisis sugiere que el juego tiene una utilidad terapéutica excepcional como medio de evasión de conflictos y preocupaciones personales.” (Freud, 1920, 1925, 1932).

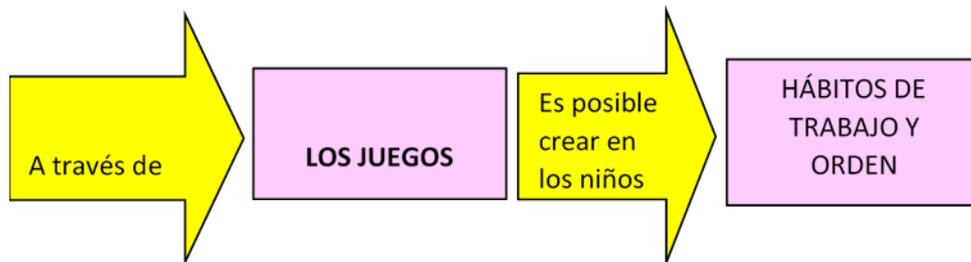
Más adelante, Piaget “ofrece una interpretación cognitiva de los juegos, que vincula explícitamente el juego con el desarrollo de la inteligencia. En consecuencia, habrá juego en la etapa sensorial-motora hasta que la etapa de operaciones concretas y formales se convierta en la etapa dominante. El juego se rige, desde la perspectiva de los procesos que conducen a la adaptación, por la asimilación, es decir, el niño ajusta la realidad y los hechos a sus capacidades y esquemas de conocimiento a través del juego. El niño repite y reproduce numerosos comportamientos teniendo en cuenta imágenes, símbolos y acciones familiares y reconocidas.”

2.2.2.4.3. Características

Las características fundamentales del juego son:

- Los niños pueden elegir cómo y con qué van a jugar en esta actividad.
- No tiene valor económico, ya que los jugadores juegan por amor al juego, excepto en las partidas competitivas, en las que el objetivo de todos los participantes es ganar.
- No induce al aburrimiento ya que se enriquece constantemente con nuevos elementos, y cuando el interés decae, se cambia rápidamente de actividad.
- Es un lugar donde los participantes pueden divertirse, reírse y pasar un buen rato.
- Los participantes están siempre deseosos de comenzar el juego y se sienten animados por los resultados que genera.

- Es una ficción hecha realidad en la que todo se construye mediante el uso de la imaginación, y aunque replique la realidad, la fantasía conserva sus propias características.
- Dependiendo de las circunstancias y de la cantidad de participantes, puede ser individual o colectiva.



2.2.2.4.4. Criterios del juego en la educación de los infantes de 5 años.

A. Criterio pedagógico

“Los niños poseen una cartera de conocimientos adquiridos a través de la actividad y la interacción con su entorno. Este proceso interno, personalizado e interactivo, se facilita en el aula mediante actividades de aprendizaje significativas e interacciones entre niños y niñas.”

B. Criterio psicológico

El criterio psicológico es crucial, ya que abarca todo el proceso de aprendizaje. Se refiere al estado mental y emocional que experimentan los recién nacidos a lo largo del proceso.

Los aspectos más significativos de los criterios psicológicos son los siguientes:

- Motivación
- Necesidad de logro
- Nivel de ansiedad
- Actitud hacia los contenidos de aprendizaje



2.2.2.5. Juegos andinos

Socorro Ochoa en su trabajo de investigación titulado “Juegos y juguetes en niños y niñas de las comunidades de Vilcas Huamán y Cangallo, 2011”, manifiesta: “En los Andes peruanos, el juego andino es un tipo de juego de trabajo con una conexión directa con las tareas creativas del niño andino. Existe una amplia gama de juegos denominados andinos por estar relacionados con su naturaleza y cultura única, así como juegos interculturales. Antes de los tres años, hay pocos juegos y casi ningún juguete. Esta es una observación importante. El acceso a la tenencia y uso de juguetes es inadecuado y limitado en todas las edades, a pesar de que el niño los tiene en alta estima. Entre los entretenimientos, se han analizado las adivinanzas o watuchis por su contenido y valor funcional en el ámbito intelectual. Asimismo, la narrativa quechua de la región, la música, las canciones y las danzas han sido analizadas por su contenido y funcionalidad para el proceso de identidad cultural del niño andino. De igual manera, existen juegos con juguetes físicos que permiten el desarrollo de procesos cognitivos basados en el entorno del niño.” (Ochoa. 2011: 06).

2.2.2.5.1. Tipos de juegos andinos

a) El aro y la manija

Es un juego en el que se utiliza una manivela para hacer girar un aro. Se puede disputar comenzando con un objetivo y terminando con una conclusión.

b) Adivinanzas o watuchis

Son adivinanzas andinas que se han transmitido de generación en generación.

c) Las canciones o takis

Para ganar un concurso, es necesario interpretar la música andina con la mayor precisión posible.



d) Tinka poroto

El objetivo del juego es eliminar los pallares del círculo utilizando una piedra plana de tamaño medio.

e) Niños alfareros

Consiste en crear objetos de cerámica utilizando arcilla y modelos como guía.

f) Chueca

Es el fútbol andino. Consiste en enviar el balón al campo del equipo contrario utilizando palas.

g) El zorro y las ovejas

También se conoce como ajedrez andino. Participan doce corderos y un zorro.

h) El tejo andino

Es un juego divertido que consiste en saltar sobre zonas numeradas para llegar a la meta.

Es crucial señalar que los juegos andinos no necesariamente se originaron en los Andes, sino que al llegar a la región, adoptaron sus rasgos únicos a través de la fusión cultural, convirtiéndose así en juegos andinos. Esta explicación se ofrece en caso de que se descubran similitudes con otros juegos de otras regiones.

2.2.2.6. Identidad

La identidad es lo que hace que una persona sea distintiva. Son las características, ideas y actitudes que le distinguen de los demás.

Esta identidad se forma a una edad muy temprana. Cuando un niño tiene apenas unos días, los padres ya pueden hacer generalizaciones sobre su personalidad. Pueden



comentar: "Es extremadamente tranquilo", "Es muy simpático" o "Es un auténtico llorón", lo que hace que el niño asocie unos rasgos más que otros.

Antes de los seis meses, el recién nacido no es consciente de los límites físicos de su cuerpo. Es decir, sigue percibiendo una conexión corporal con su madre. Aunque es capaz de centrar su atención, diferenciar entre varios estímulos, generar una mueca social y empezar a tararear aproximadamente a los dos meses de edad, el bebé no es consciente de que él y su madre son individuos distintos.

2.2.2.6.1. Compartiendo estados afectivos

“A los seis o siete meses de edad es cuando el bebé aprende a verse a sí mismo como un ser físico distinto de su madre. A partir de ese momento, es capaz de ver que él tiene una mente y los demás otra. A partir de ese momento, es capaz de compartir el centro de atención. En otras palabras, cuando un adulto señala una cosa, el bebé mira primero la mano del adulto y luego el objeto”. De nuevo, mira al adulto.

Con esta habilidad, el niño puede empezar a inferir la intención de los demás. Es posible que quiera la cosa que el adulto señala, y empieza a entender que el adulto tiene la capacidad de proporcionársela y puede o no querer hacerlo.

En cuanto a la imagen que tienen de sí mismos, tanto los niños como los adultos deben mantener una condición de bienestar y estabilidad.

En este momento de la interacción con el adulto, el niño y su figura de apego comparten estados emocionales. El niño puede identificarlos en el rostro de su madre. Está motivado para explorar, pero sigue necesitando la protección de su figura de apego. Por lo tanto, mientras el niño investiga objetos y se encuentra con nuevas circunstancias, mirará la cara de su madre para determinar si el escenario al que se enfrenta es peligroso o seguro.



Así pues, una parte importante de la percepción del mundo que tiene un recién nacido (y, con el tiempo, un niño pequeño) se rige por la forma en que sus figuras de apego le comunican que está a salvo y seguro.

2.2.2.6.2. La construcción de la identidad

En este proceso de construcción de significados para el entorno del bebé, la gente también le habla de sí misma. Es decir, la gente le dice cómo es, por ejemplo, si es un niño valiente, un niño simpático, un niño inteligente, etc., y esto ayuda al niño a formar su identidad.

En este proceso se desarrollan la identidad (quién es) y la autoimagen (quién se ve a sí mismo) (quién cree que es).

La autoimagen es realmente crucial. En cuanto a la autoimagen, tanto los niños como los adultos deben mantener una condición de salud y estabilidad.

Una parte considerable de la identidad de una persona está formada por la imagen que otros influyentes le han dado.

A lo largo de todo su crecimiento vital, la identidad de una persona, o quién es, se construye gradualmente. Esta identidad se forma mediante la interacción intersubjetiva. En otras palabras, la identidad de un niño se forma a partir de sus relaciones con las personas que le cuidan y, posteriormente, con los demás individuos significativos de su entorno. Es decir, los familiares, los cuidadores, los educadores, los amigos, etc.

2.2.2.6.3. Ni por exceso ni por defecto

De la misma manera que los humanos conectan con otras personas, forman una relación consigo mismos que sigue las mismas reglas y tiene las mismas características. Un joven puede sentirse a gusto o satisfecho con los demás. Del mismo modo, el joven



puede sentirse o no a gusto consigo mismo. Esto es la autoestima: el grado en que un joven se aprecia y se adora a sí mismo.

Una parte considerable de la identidad de una persona está formada por la impresión que los individuos influyentes tienen de ella. Es decir, el niño se percibe a sí mismo como lo hacen sus padres. A veces no nos sorprende que algunos individuos tengan una autopercepción que no coincide con la realidad, ya sea por exceso o por defecto.

Para que un joven pueda tener un sano sentido de la autoestima, debe haber sido respetado.

Hay niños que poseen rasgos que, por no haber sido reconocidos por los adultos, no han podido asimilar. Del mismo modo, también es posible lo contrario. Hay jóvenes a los que se les ha informado de que tienen la capacidad de realizar un determinado talento cuando en realidad no lo poseen. Por tanto, ni por exceso ni por defecto, todo en su justa medida.

Lo que el joven cree de sí mismo (imagen de sí mismo) está continuamente abierto a revisión. Cada joven, al presenciar su propio reflejo, puede experimentar emociones que van desde el orgullo hasta la profunda decepción.

2.2.2.6.4. El adulto y la especularización

Dependiendo de la autoevaluación del individuo, éste puede sentirse satisfecho, insatisfecho, indiferente, encantado, aprensivo, etc. Esto se aplica a todos los ámbitos. Varios factores contribuyen a este equilibrio. Por un lado, el autoconcepto: cómo se percibe uno mismo; por otro, las ambiciones y los valores; y por último, la conciencia crítica. Dependiendo de lo cerca o lejos que esté el rendimiento real del ideal, la autoestima será alta o baja. Y siempre va acompañada de un estado emotivo.



“Y para que el niño tenga una autoestima sana, primero debe haber sido estimado, es decir, el niño puede quererse a sí mismo si ha sido amado, puede verse guapo si alguien importante y significativo para él lo ha visto guapo, y puede verse inteligente si alguien lo ha hecho en el pasado.”

Desde este punto de vista, el adulto realiza una labor crucial, conocida como especularización: reconocer y admirar al niño. El joven puede desarrollar una autoestima sana si el adulto refleja una imagen favorable de él. Además, el adulto debe mostrar un sentimiento de bienestar en la relación con el niño. Es decir, satisfacción con la educación del niño. Es fundamental transmitir al joven que le importa al adulto y que es importante para él.

“Es la disposición de una persona hacia un determinado acontecimiento, objeto o verdad a la que vincula su existencia. A este respecto, José Luis Martínez señala que "la identificación es la conciencia misma en una determinada expresión humana". (MARTÍNEZ. s/f: 08). “Se considera que el concepto de identidad es clave para entender los cambios sociales y culturales que se vive en la actualidad. He ahí su gran importancia.”

2.2.2.7.Cultura

Existen muchas perspectivas sobre este concepto. Porfirio Enríquez expresa: “*Es la acumulación intergeneracional de conocimientos (ciencia, tecnología, filosofía, etc.), patrones de conducta y valores (morales, cívicos), resultado de la interacción entre los seres humanos y el entorno. La cultura se conserva como la herencia del pasado de una sociedad, procedente de las acciones humanas y sociales.*” (Enriquez. 2005: 34).

2.2.2.7.1. Elementos de la cultura

Hay varios aspectos esenciales de la cultura, pero en lo que respecta al entorno andino, son los siguientes:



a) Los conocimientos

Comprende la posesión de varios hechos, verdades o conocimientos interconectados adquiridos por la experiencia o el estudio (aposteriori) o la introspección (a priori).

“Como resultado de su conexión cotidiana con la naturaleza y la civilización, los andinos poseen una cantidad infinita de información sobre las múltiples facetas del conocimiento humano.” (ENRIQUEZ. 2005: 35).

b) Las creencias

“Son concepciones comunes de cómo funciona el mundo. Pueden ser resúmenes de interpretaciones anteriores, explicaciones del presente y previsiones del futuro”. (Enriquez. 2005: 37).

c) Los valores

Son normas comunes y abstractas de lo que es aceptable, deseable y merecedor de respeto. El pueblo andino se rige por el concepto de vida en común y se distingue por su ética de trabajo y su tenacidad.

d) Las normas y sanciones

Las normas son directrices que dictan lo que los individuos deben y no deben hacer. (Enriquez. 2005: 39).

En cambio, las sanciones son informales e incluyen tanto la aceptación como la desaprobación individual y grupal.



e) Los símbolos

Enriquez (2005: 40) “La representación simbólica muestra una comprensión sofisticada de la realidad; también representa algo desconocido que explica o apoya una cosa”.

Para el estudio del simbolismo se utilizan diferentes criterios, como el agradecimiento a la Pachamama, el wilancho y otras ceremonias basadas en fechas significativas.

f) La lengua

Es una realidad social compuesta por símbolos verbales y escritos y por reglas para su combinación.

g) La técnica

Como herencia de los antepasados y además de la absorción de nuevos conocimientos extranjeros, la técnica dominante está ligada a la agricultura y la ganadería.

h) La música, la danza y el baile

“Las expresiones creativas de la música, la danza y el baile se consideran las normas culturales por excelencia de los pueblos andinos. En los pueblos de la Puna, por ejemplo, la música andina puede dividirse en dos categorías: la primera, rica en géneros musicales, y la segunda, en melodías, que se consideran los códigos culturales del pueblo andino”. (Enriquez. 2005: 45).



i) La cosmovisión

“Está relacionado con el conocimiento cultural del mundo natural y espiritual, ya que cada cultura tiene una forma única de ver el mundo y su concepción, cosmovisión o visión del mundo se compone de sus conocimientos y creencias”. (Enriquez. 2005: 45).

2.2.2.8. Identidad cultural

Dado que la identidad cultural tiene una connotación colectiva, las disciplinas centradas en el significado social (semiótica, antropología, sociología y psicología) han optado por estudiarla. De esta forma, “*Cultural identity serves as a bridge between interpersonal communication studies and mass communication studies.*” (Fitzgerald, 1993: 02).

El tema de la identificación cultural se ha convertido en un aspecto esencial del debate sobre el futuro de las tradiciones culturales no occidentales, así como de las occidentales.

A decir de Leopoldo Chiappo: “*Este retorno es atribuible a las reacciones contra la uniformidad cultural de la tierra y la consiguiente pérdida de variedad. Se trata de despertar la conciencia de los pueblos contra este aplanamiento de la otredad, fomentando respuestas de vigorización de las identidades y batallas contra la civilización occidental contemporánea, que pretende ser la civilización por excelencia mientras rechaza las particularidades culturales.*” (CHIAPPO. 1984:54).

Sobre la base de lo anterior, se puede decir que el problema de la identidad cultural se manifiesta como una reacción de una civilización y cultura subyugada, invadida, despojada y arrollada por otra cultura a lo largo del proceso de expansión colonial.



“Por lo tanto, se puede argumentar que no se trata de promover las identidades de forma parametrizada, ya que este no es el problema, sino de una vida de diálogo intercultural, en la que la formación y asunción de las identidades debe ir de la mano del respeto a la diferencia, evitando el fundamentalismo y la verdad única, ya que esto sólo reproduce a pequeña escala el problema de la homogeneización cultural occidental.”

“La identificación cultural no debe confundirse con el etnocentrismo, el prejuicio hacia otras culturas o el racismo degradado, sino que debe simbolizar el apoyo a nuestra cultura para facilitar la comunicación con otras culturas. Por eso hablamos de interculturalidad.”

Según el contexto y la ocasión, el término identidad cultural puede tener diversos significados; hoy en día, predominan dos orientaciones básicas: una que se refiere al "cultivo" y al desarrollo de las facultades, y otra que se refiere a los componentes no genéticos que dan a un conglomerado humano un rasgo distintivo que lo diferencia de otros conglomerados similares. “La coexistencia de estas dos orientaciones, la falta de precisión en su uso y la desafortunada mezcla de conceptos y connotaciones contribuyen significativamente a que, al abordar los temas a los que se refieren, se generen desacuerdos y controversias que, más que de la realidad misma, dependen de las diversas interpretaciones que -a veces de buena fe, a veces malintencionadamente- se dan a las palabras.”

No es concebible utilizar una palabra distinta para cada uno de los sectores que engloba el término cultura en este caso, pero sí es posible aclarar el significado que se pretende en cada ocasión o interpretar las palabras de buena fe según los escenarios de las publicaciones y las realidades.



Las corrientes que examinan la identidad cultural pueden verse desde dos ángulos. El primero es un enfoque esencialista, mientras que el segundo es un enfoque constructivista.

No se debe olvidar de mencionar que: *“Además de la alienación, la aculturación, la asimilación y la extinción, es vital y necesario comprender la identidad cultural al tratar estos temas. Ya que las aberraciones de la no-identidad cultural resultan en la extinción cultural.”*, (Enriquez. 2007: 33). En cuanto a la aclaración de las definiciones de identidad e identidad cultural, existen varios puntos de vista. “Por un lado, existe una perspectiva endógena sobre la afiliación o identificación con una determinada cultura. Por otro lado, se indica una perspectiva externa en la que esta cultura concreta se contrastará con otras civilizaciones. Así, tanto la noción de raza como la de identidad cultural se basan en la pertenencia a un grupo (identificación) y en la distinción del Otro (alteridad)”. Este juego de inclusión y exclusión es el modo en que se establece la identidad cultural. En realidad, el propósito de la identidad cultural es la distinción, la creación del Otro para poder existir. Sin embargo, la identidad cultural no es una idea tranquila; al contrario, ha generado un gran debate y controversia.

Las consecuencias de la identidad cultural son la mejora activa de la cultura en cuanto a sus expresiones, el pensamiento, la economía y el crecimiento sostenible de las generaciones futuras.

En conclusión. “Hay que educar a los niños en las escuelas y en otros entornos para que aprecien su cultura y se identifiquen con ella, con el fin de responder a la apremiante demanda que plantea la identidad cultural.”



2.2.2.8.1. Características de la identidad cultural

Todas las civilizaciones comparten los siguientes aspectos de la identidad cultural:

- Afirmación de las creencias y normas de comportamiento duraderas de un pueblo
- - El propósito y el sentido de la existencia de un pueblo
- - El motor de la revitalización y la resistencia contra la transculturación..
- “Inspiración constante en la creatividad para no quedarse en el pasado” (van kessel: S/f: 33)

José Vizcarra también aborda los rasgos externos y endógenos. A nivel exógeno, se relaciona con una cultura diferente. A nivel endógeno, dentro de la misma cultura.

“El problema de la identidad no sólo viene desde afuera; también tiene raíces internas” (vizcarra. 2006: 38).

Como resumen de lo dicho en términos generales, podemos concluir que la comprensión de los rasgos de la identidad cultural permite la convivencia pacífica y la recuperación de las aportaciones culturales originales.

Por otro lado, *“La identidad es la característica que define a las personas y a las comunidades; es el núcleo gravitatorio de la personalidad; y satisface la demanda emocional (sentido de pertenencia y cognitiva) (conciencia de sí mismo y del otro que es diferente).”* (Bermejo. 2010: 71).

De acuerdo a Hernán Lauracio Ticona identidad cultural es: *“El sentimiento y reconocimiento de posesión recíproca de una persona con su cultura”* (Lauracio. 1999: 35)



Por otro lado, Rivera Vela expresa:

“Es un sentimiento de pertenencia a un grupo cultural o a una cultura determinada” (Rivera. 1996: 54).

“Es importante saber que la identidad cultural se refiere al reconocimiento de la cultura como propia. Entonces, identidad y cultura son dos términos que requieren análisis en cuanto a su funcionalidad.”

Milla Villena manifiesta: *“La Identidad y la Cultura son la salud de los pueblos y su pérdida o distorsión, cuando es prolongada, equivalen a una enfermedad peligrosa que va haciéndose crónica y, peor aún, cuando se hace regionalmente endémica, como ha sucedido con la vida de nuestros pueblos del llamado Tercer Mundo”.* (Milla villena: 2008: 03).

“Es el apego hacia una cultura, a nivel de lengua, tradiciones, manifestaciones culturales, cosmovisión, filosofía, etc.”

Para José Luis Martínez *“Identidad cultural es la ‘conciencia en sí’ sobre una cultura”* (Martínez. s/f: 09)



CAPITULO III

MATERIALES Y METODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRAFICA DEL ESTUDIO

El presente trabajo de estudio de investigación se realizó en la “I.E.I. N° 196 GLORIOSO SAN CARLOS de la ciudad de Puno, Provincia de Puno y Departamento de Puno”, que se localiza en la intersección del Jirón Los Incas con el Pasaje Ramis a media cuadra de la compañía de bomberos y al lado derecho del Policlínico Municipal; el local de la institución es propio y adecuado de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños y niñas de 5 años.

3.2. PERIODO DE DURACION DEL ESTUDIO

“El periodo de duración de la investigación fue de 60 días con 40 días hábiles correspondientes al segundo trimestre del año académico 2017 en la I.E.I. N° 196 GLORIOSO SAN CARLOS de Puno.”

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

En la investigación se utilizó los instrumentos y técnicas de recolección de datos cuantitativos, así como fichas de planificación curricular, materiales educativos e instrumentos de proceso y evaluación de la práctica del experimento. Asimismo, los materiales que se describen a continuación son materiales reciclables, de la misma forma también se usaron productos oriundos de la sierra altiplánica.

Los materiales que se utilizó son los siguientes:

- **Materiales reciclables.** – Aro de llanta de carros con su respectiva manija, y ollitas de barro
- **Productos oriundos.** – Chuño, habas, maíz, arcilla de Pucara entre otros.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población

“La población está conformada por todos los infantes de 5 años de la I.E.I. N° 196 GLORIOSO SAN CARLOS” – 2017.

Tabla 1. *Población de los infantes de 5 años*

INFANTES DE 5 AÑOS	POBLACIÓN			
	SECCIÓN	Género		SUB TOTAL
		NIÑOS	NIÑAS	
A		12	14	26
B		15	11	26
TOTAL				52

3.4.2. Muestra

En la presente investigación se trabaja con toda la población por ser pequeña, en tal sentido se trabaja con parámetros y no con estadígrafos, debido a que no se tiene muestra.

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

3.5.1. Tipo de diseño

Este estudio es experimental en cuanto a su técnica, cuantitativo en cuanto a su forma, fundamental y aplicado en cuanto a su objetivo, y microeducativo en cuanto a su población, ya que emplea el juego andino para la formación de la identidad cultural en recién nacidos de 5 meses.

3.5.2. Diseño de investigación

El estudio utilizó un diseño cuasi-experimental con dos grupos (control y experimental) y pruebas previas y posteriores. Sólo se administró la terapia al grupo experimental.



El diseño lo representamos de la siguiente manera:

G.E	Y1	X	Y2
G.C.	Y1	-	Y2

Descripción:

G.E = Grupo experimental

G.C = Grupo de control

Y1 = Prueba de entrada (Pre - test)

Y2 = Prueba de salida (post - test)

X = Tratamiento del grupo experimental.

“Los grupos son comprobados en la post–test para analizar si el tratamiento tiene un efecto sobre la variable dependiente de la investigación.”

3.5.3. Plan de tratamiento de datos

1. Se establecerá las características de los instrumentos de investigación.
2. Se seleccionará ítems o preguntas por su forma, para establecer los cuadros de distribución de frecuencias.
3. Se organizará la matriz de procesamiento y tratamiento de datos o tabulación para cada tipo de preguntas o ítems.
4. Se trasladará los datos de los instrumentos a la matriz de procesamiento y tratamiento de datos.

3.5.4. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis

“El análisis e interpretación de datos mediante la prueba de hipótesis estadística se desarrollará mediante los siguientes pasos:”

3.5.4.1. Media aritmética

Para determinar el promedio de las calificaciones cualitativas y cuantitativas de ambos grupos (experimental y control) además para desarrollar la prueba de hipótesis.

$$X = \frac{\sum_{i=1}^n fiXi}{n}$$

- Dónde:
- X = Media Aritmética
 - Xi = Calificaciones obtenidas por los niños y niñas
 - fi = Frecuencia de cada calificación
 - n = Número de muestra

3.5.4.2. Varianza

Permite mostrar la variabilidad de las calificaciones

$$S^2 = \frac{\sum_{i=1}^n fiXi^2 - Xc^2}{n-1}$$

- Dónde:
- S^2 = Varianza
 - Xi = Marca de la clase
 - fi = Frecuencia relativa
 - n = Número de observación
 - X = Media aritmética



3.6. PROCEDIMIENTO

3.6.1. Técnica de recolección de datos.

3.6.1.1. Técnica

La técnica que se utilizará será la observación que tendrá como instrumento la guía de observación.

3.6.1.2. La observación

Consiste en la identificación (actividad de percibir) de las propiedades o características de un evento o fenómeno. En este caso está relacionada a la observación de las capacidades e indicadores de los infantes de 5 años en la investigación.

Existen dos clases de observaciones: la sistemática (estructurada) y la no sistemática (no estructurada). La primera se caracteriza porque se plantea previamente qué es lo que se va a observar y, por lo tanto, se delimita; mientras que la segunda es libre y flexible.

3.6.2. Instrumentos de recolección de datos

3.6.2.1. Guía de observación

Es un conjunto de criterios de observación que se elabora considerando los objetivos y los indicadores de la variable a investigarse. Se utilizará una única guía de observación para conocer sus capacidades en la entrada y en la salida.

3.6.3. Procedimiento del experimento

El procedimiento del experimento es como sigue:

1. “Se realizará una observación al inicio del tratamiento (Pre Test), al grupo de control y experimental.”



2. “Se desarrollará el experimento (tratamiento) mediante la utilización de la estrategia elegida, con los infantes del grupo experimental.”
3. “Se presentará en cada taller a desarrollar, pautas para el desarrollo de la estrategia elegida para una buena identidad cultural.”
4. “Se tomará una guía de observación al final del tratamiento (Post Test), para comprobar los resultados.”
5. “Se ubicará los datos en un cuadro para ser analizados e interpretados sistemáticamente.”
6. “Se indagará la diferencia de la prueba (Pre Test y Post Test) del grupo de control con el grupo experimental (tratamiento), aplicando el diseño planteado (T) de estudent.”
7. “Se comprobará la eficacia de la aplicación de los juegos andinos.”

3.7. VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ESCALA
VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos andinos como estrategias metodológicas	Criterio Pedagógico	<ul style="list-style-type: none"> • Permite desarrollar el aprendizaje significativo de los niños y niñas. • “Permite desarrollar estrategias, técnicas y métodos complementarios de enseñanza-aprendizaje.” • Permite adiestrarse en nuevas actividades que tengan los niños y niñas. • Es muy sencillo de utilizar. 	Talleres de aprendizaje	
	Criterio Psicológico	<ul style="list-style-type: none"> • “Motiva el aprendizaje significativo de niños y niñas.” • “Estimula la imaginación y abstracción de los niños y niñas.” 		
VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo de la identidad cultural	Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> • “Se identifica como niña o niño a través del juego andino.” • “Identifica a los demás de acuerdo a su género, valorando sus características.” • “Identifica sus características y sus cualidades personales a través del juego andino.” • Identifica las características del juego andino. • “Se divierte con lo que hace cantando y jugando.” • Identifica las características del juego que realiza. 	Guía de observación	En inicio: C En proceso: B Logro previsto: A
	Práctica de valores	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa diariamente de acuerdo a las costumbres y valores de su cultura, a través del juego andino. • “Identifica valores andinos a través del juego.” • “Participa con entusiasmo en las diferentes actividades programadas por su institución con las diferentes manifestaciones culturales 		



		de su localidad, mediante el juego andino.” <ul style="list-style-type: none">• “Reconoce las características de las manifestaciones culturales de su entorno, mediante el juego andino.”		
	Comunicación	<ul style="list-style-type: none">• Se comunica espontáneamente con otros niños y niñas, mediante el juego andino.• Comunica sus sentimientos y pensamientos a través del juego andino.• Se comunica espontáneamente con el profesor, a través del juego.• Pregunta al profesor sus pensamientos y emociones en torno al juego.• Comunica sus inquietudes y dudas en relación al juego andino.• Esclarece sus dudas a través del juego andino y el apoyo del docente.		

3.8. ANALISIS DE LOS RESULTADOS

- Elaboración de tablas y figuras estadísticas del grupo experimental y del grupo de control a partir del análisis pre y posttest de los datos recogidos (notas) en relación con las variables de la investigación.
- Explicación e interpretación de los resultados del análisis realizado. Esto se realizó a partir de las tablas elaboradas y del grado de aprendizaje alcanzado por los jóvenes de ambos grupos.



CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Cuestiones previas: Este capítulo contiene, en primer lugar, los resultados del evento experimental basados en los resultados generales de las pruebas de entrada y salida administradas a los grupos experimental y de control con sus respectivas confirmaciones; en segundo lugar, los resultados de las dimensiones con sus respectivas tablas de distribución de frecuencia y confirmaciones; y en tercer lugar, la escala evolutiva de las sesiones de aprendizaje.

4.1.1. Resultados acerca del nivel de desarrollo de la identidad cultural con los juegos andinos como estrategia didáctica

En este apartado se estudiaron los datos procesados estadísticamente para establecer el grado de desarrollo de la identidad cultural en los juegos andinos. Para ello, se comenzó por analizar el entorno en el que se encontraban los grupos experimental y de control.

En primer lugar, se distribuyeron las calificaciones cualitativas mediante tablas de porcentajes basadas en las escalas cualitativas suministradas, todas ellas basadas en el 100%.

El segundo paso consistió en comparar la prueba de salida del grupo experimental con la del grupo de control para comprobar si el aumento se había producido en el grupo experimental.

Por último, se determinó el impacto de la terapia experimental comparando los resultados de la prueba de entrada del grupo experimental con su prueba de salida.

4.1.2. La identidad cultural antes del tratamiento experimental.

Antes de comenzar el experimento, se realizó un examen de detección a ambos grupos de investigación para evaluar la existencia de dificultades de identificación cultural.

Tabla 2. Calificaciones de la prueba de entrada obtenidas por el grupo de control y por el grupo experimental

ESCALA DE CALIFICACION		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
		Fi	%	Fi	%
LOGRO PREVISTO	A	1	4,2	1	4,2
EN PROCESO	B	12	45,6	13	50,2
EN INICIO	C	13	50,2	12	45,6
TOTAL		26	100	26	100

FUENTE: Prueba de entrada

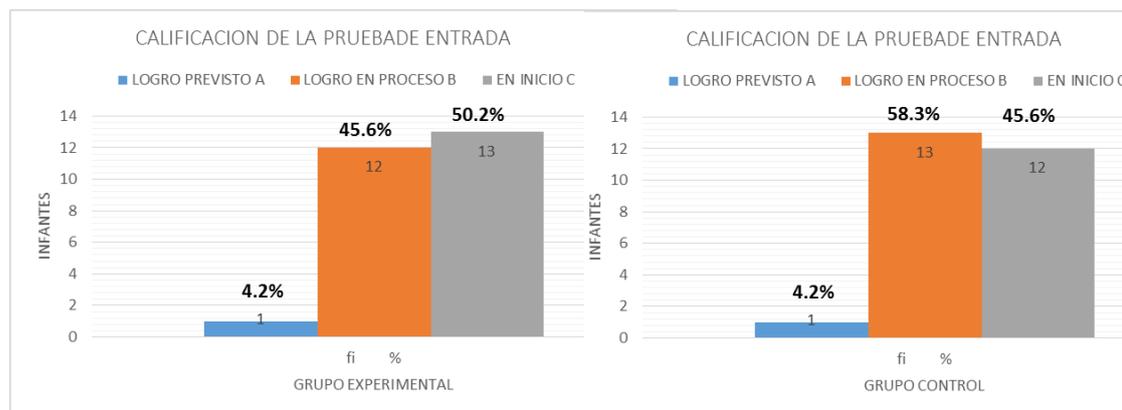


Figura 1. Calificación de la prueba de entrada obtenidas por el grupo de control y por el grupo experimental

Fuente. Tabla 2

Interpretación:

En la tabla 2 y figura 1 del grupo experimental según la prueba de entrada se observa que el (50.2%) de los infantes, se encuentran “en inicio” lo que indica que hay debilidad en cuanto a la identidad cultural, sin embargo, el (45.6%) de los mismos se encuentran “en proceso” lo cual indica que los infantes están en proceso de reconocimiento de su

identidad cultural y el (4.2%) de los infantes se encuentran en “logro previsto”; así mismo podemos observar en el cuadro N° 03 en el grupo control el (45.6%) de los infantes, se encuentran “en inicio”, el (50%) se encuentra “en proceso” de tal modo que el 4.2% se encuentra “en inicio”; se observa que también existe debilidad en cuanto a la identidad cultural.

4.1.3. La identidad cultural después del tratamiento experimental.

Luego de haberse aplicado los juegos andinos como estrategia en el grupo

Experimental, se puede apreciar que el incremento fue significativo.

Tabla 3. Calificación de la prueba de salida obtenidas por el grupo experimental y por el grupo de control.

ESCALADE CALIFICACION		GRUPO EXPERIEMENTAL		GRUPO CONTROL	
		Fi	%	fi	%
LOGRO PREVISTO	A	20	83,4	3	8,3
EN PROCESO	B	3	8,3	20	83,4
EN INICIO	C	3	8,3	3	8,3
TOTAL		26	99,9	26	100

Fuente : Prueba de salida

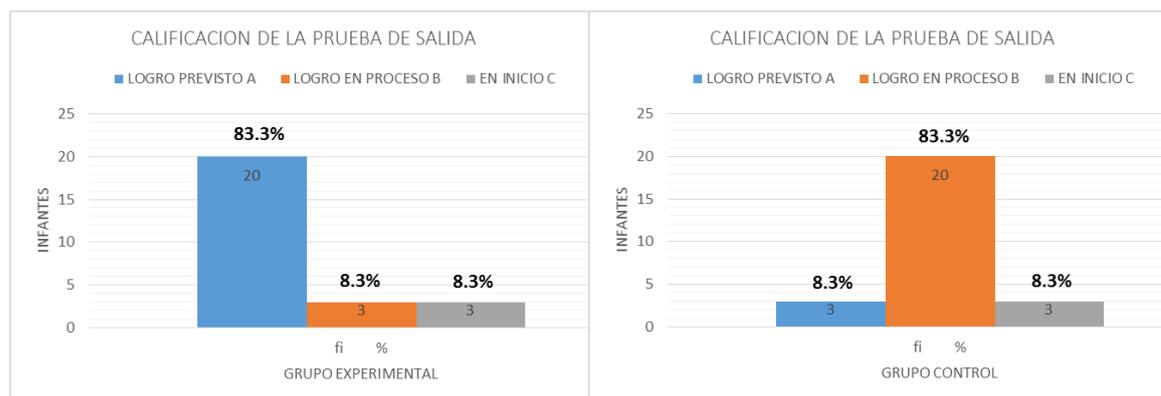


Figura 2. Calificaciones de la prueba de salida obtenidas por el grupo experimental y por el grupo de control.

Fuente: Tabla 3

Interpretación:

En la tabla 3 y figura 2, en relación a la prueba de salida se observa que el (8.3%) de los infantes indica que están “en inicio”, el (8.3%) “en proceso” y el (3.4%) se encuentra en la escala “de logro previsto” lo que demuestra que hubo un mejor desarrollo en cuanto a su identidad cultural, también podemos observar en el cuadro N° 04 que el grupo control, con relación a la prueba de salida, se observa que el (8.3%) se encuentra “en inicio”, el (83.4%) “en proceso” y el (8.3%) “en logro previsto” lo que indica que sin la aplicación de los talleres no mejora la deficiencia en cuanto a su identidad cultural.

4.1.4. Resultados obtenidos del grupo experimental

4.1.4.1. Autoestima

Prueba de entrada

Tabla 4. Resultados obtenidos del indicador: autoestima

N°	AUTOESTIMA				
	Se idéntica como niña o niño del juego andino.	Identifica los demás de acuerdo a su género, valorando sus características	Identifica sus características y sus cualidades personales del juego andino	Identifica las características del juego andino.	Se divierte con lo que hace cantando y jugando
1	A	C	C	C	C
2	A	A	A	B	A
3	B	C	A	A	C
4	A	C	C	C	C
5	A	C	C	C	C
6	C	C	C	C	C
7	A	C	C	C	C
8	A	C	C	C	C
9	C	B	C	C	C
10	C	C	C	C	C
11	C	B	B	C	A
12	C	C	C	A	C
13	A	A	C	A	C
14	C	C	C	A	C



15	C	A	C	A	C
16	B	A	C	A	B
17	C	A	C	A	C
18	B	A	A	C	B
19	A	C	C	C	C
20	C	C	C	C	C
21	A	B	A	C	A
22	A	A	A	B	A
23	C	A	A	B	B
24	B	A	B	C	C
25	C	A	B	A	A
26	C	A	B	B	C
TOTAL PARCIAL	1.6	1.6	1.6	1.5	1.5
TOTAL GENERAL	1.558333333				

Fuente: Prueba de entrada y prueba de salida

Prueba de salida

Tabla 5. Resultado obtenido del indicador: autoestima

N°	AUTOESTIMA				
	Se idéntica como niña o niño través del juego andino.	Identifica los demás de acuerdo a su género, valorando sus características	Identifica sus características y sus cualidades personales través del juego andino	Identifica las características del juego andino.	Se divierte con lo que hace cantando y jugando
1	B	A	A	A	A
2	A	A	A	A	C
3	A	A	A	A	A
4	A	B	A	A	A
5	A	A	A	A	C
6	C	A	A	A	A
7	B	A	C	C	A
8	A	A	A	A	A
9	A	B	A	A	A
10	A	A	A	A	A
11	A	A	A	A	C



12	A	C	A	A	A
13	B	A	A	B	A
14	A	A	B	A	A
15	A	A	B	A	A
16	C	A	A	C	A
17	A	A	A	C	A
18	A	A	A	C	B
19	A	A	A	A	A
20	A	A	A	A	A
21	A	A	A	A	A
22	A	A	A	A	A
23	B	A	A	B	A
24	A	A	A	B	A
25	A	A	A	A	A
26	A	A	A	A	A
TOTAL PARCIAL	2.7	2.7	2.8	2.5	2.6
TOTAL GENERAL		2.658333333			

Fuente: Prueba de entrada y prueba de salida

Interpretación:

En la tabla 4 y 5 que corresponde a la prueba de entrada y salida respectivamente, sobre el indicador AUTOESTIMA, en la prueba de entrada el más alto puntaje se ubica en el criterio “se identifica como niña o niño a través del juego” con un ponderado de 1.55 de promedio en función a tres puntos; mientras que en la prueba de salida en más alto puntaje se ubica en el criterio “identifica sus características y sus cualidades personales”, con un ponderado de 2.66 en función de tres puntos.

Los resultados indican que el tratamiento experimental aplicado es eficaz para mejorar la autoestima en los infantes.

Tabla 6. Resultados obtenidos del indicador autoestima

ESCALA DE CALIFICACION	GRUPO EXPERIMENTAL	PRUEBA DE ENTRADA				PRUEBA DE SALIDA			
		GRUPO AL		GRUPO L		GRUPO L		GRUPO L	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
LOGRO PREVISTO	A	1	4,2	1	4,2	14	58,3	8	33,3
EN PROCESO	B	12	45,6	13	50,2	9	29,2	11	45,8
EN INICIO	C	13	50,2	12	45,6	3	12,5	7	20,8
TOTAL		26	100	26	100	26	100	26	100

Fuente: Prueba de entrada y prueba de salida

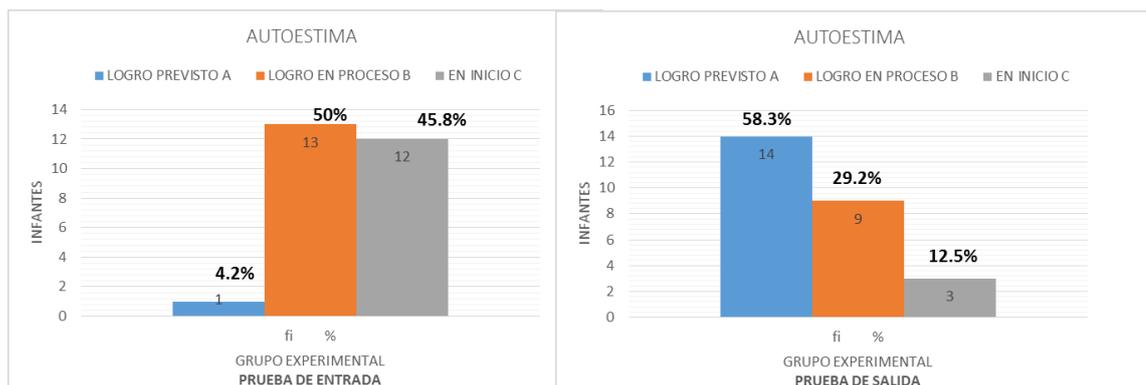


Figura 3. Resultados obtenidos del indicador: autoestima

Fuente: Prueba de entrada y prueba de salida

Interpretación:

En la tabla 6 figura 3, con relación a la prueba de entrada del grupo experimental, sobre el indicador AUTOESTIMA se observa que 13 infantes se encuentran en la escala “en inicio” que representa un (50.2%), mientras que 12 infantes se encuentran en la escala “en proceso” que representa un (45.8%) y “en logro previsto” se encuentra 01 infante con un (4.2%), resultados que indican que existe debilidad en cuanto a la autoestima.

También observamos en la tabla 6 y figura 3, con relación a la prueba de salida del grupo experimental, en relación al indicador AUTOESTIMA, se observa que 03 infantes se encuentran en la escala “en inicio” esto representa un (12.5%) mientras que 09 infantes se ubican en la escala “en proceso” que representa el (29.9%) y 14 infantes se encuentran en la escala “en logro previsto”, lo que representa un (58.3%) esto demuestra que el tratamiento experimental realizado y aplicado en los infantes, logro que los infantes tengan confianza y respeto hacia uno mismo.

4.1.4.2. Practica de valores.

Prueba de entrada

Tabla 7. Resultados obtenidos del indicador: practica de valores

N°	PRACTICA DE VALORES			
	Actúa de acuerdo a las costumbres y valores de su cultura, a través del juego andino	Identifica valores andinos a través del juego	Participa con entusiasmo en las diferentes actividades culturales programadas por su institución mediante el juego andino.	“Reconoce las características de las dimensiones culturales d su entorno mediante el juego andino”
1	C	C	C	B
2	A	B	A	B
3	A	C	C	B
4	C	C	C	C
5	C	C	C	C
6	C	C	A	C
7	C	C	C	B
8	C	C	A	A
9	A	A	C	C
10	A	A	C	C
11	A	C	C	C
12	C	C	C	A
13	C	C	C	B
14	B	C	C	C
15	B	B	C	B



16	C	C	C	B
17	A	C	C	C
18	C	C	C	B
19	A	C	C	C
20	C	B	C	B
21	A	B	C	C
22	A	C	A	A
23	C	A	C	B
24	A	C	C	B
25	A	A	C	C
26	B	C	C	C
TOTAL PARCIAL	1.9	1.3	1.4	1.7
TOTAL GENERAL	1.572916667			

Fuente: Prueba de entrada y prueba de salida.

Prueba de salida

Tabla 8. Resultados obtenidos del indicador: practica de valores

N°	PRACTICA DE VALORES			
	Actúa de acuerdo a las costumbres y valores de su cultura, a través del juego andino	“Identifica valores andinos a través del juego”	“Participa con entusiasmo en las diferentes actividades culturales programadas por su institución mediante el juego andino”.	“Reconoce las características de las dimensiones culturales d su entorno mediante el juego andino”
1	A	A	A	A
2	A	A	B	A
3	A	A	A	A
4	A	A	A	A
5	C	C	C	C
6	A	A	A	A
7	A	A	A	A
8	A	A	A	A
9	A	A	A	A
10	B	B	B	B



11	B	A	A	A
12	A	A	A	A
13	C	A	C	A
14	A	C	C	C
15	A	A	A	A
16	A	A	A	A
17	A	A	A	A
18	A	A	A	A
19	A	A	A	A
20	B	A	A	B
21	B	A	A	B
22	A	B	A	A
23	A	B	A	A
24	A	A	A	A
25	A	A	A	A
26	A	A	A	A
TOTAL PARCIAL	2.7	2.8	2.8	2.7
TOTAL GENERAL			2.729166667	

Fuente: Prueba de entrada y prueba de salida.

Interpretación

En la tabla 7 y 8 que corresponde a los resultados de la prueba de entrada y salida del indicador PRÁCTICA DE VALORES, en la prueba de entrada el más alto porcentaje se ubica en el criterio “actúa de acuerdo a las costumbres y valores de su cultura” con un 1.57 de promedio en función a tres puntos, mientras que en la prueba de salida en más alto porcentaje se ubica en el criterio “identifica valores andinos” y “participa con entusiasmo en actividades culturales” con un ponderado de 2.73 en función a tres puntos.

Los resultados demuestran que el tratamiento experimental para mejorar el indicador “practica de valores en infantes” resulto satisfactorio por el ponderado elevado de 2.73 que se obtuvo en la prueba de salida.

Tabla 9. Resultados obtenidos del indicador practica de valores.

ESCALADE CALIFICACIO N	PRUEBA DE ENTRADA					PRUEBA DE SALIDA			
	GRUPO EXPERIEMENTAL	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIEMTA L		GRUPO CONTROL			
		Fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%
LOGRO PREVISTO	A	1	4,2	1	4,2	14	58,3	10	37,5
EN PROCESO	B	15	54,1	16	58,3	7	29,2	11	41,7
EN INICIO	C	10	41,7	9	37,5	5	12,5	5	20,8
TOTAL		26	100	26	100	26	100	26	100

Fuente: Prueba de entrada y salida

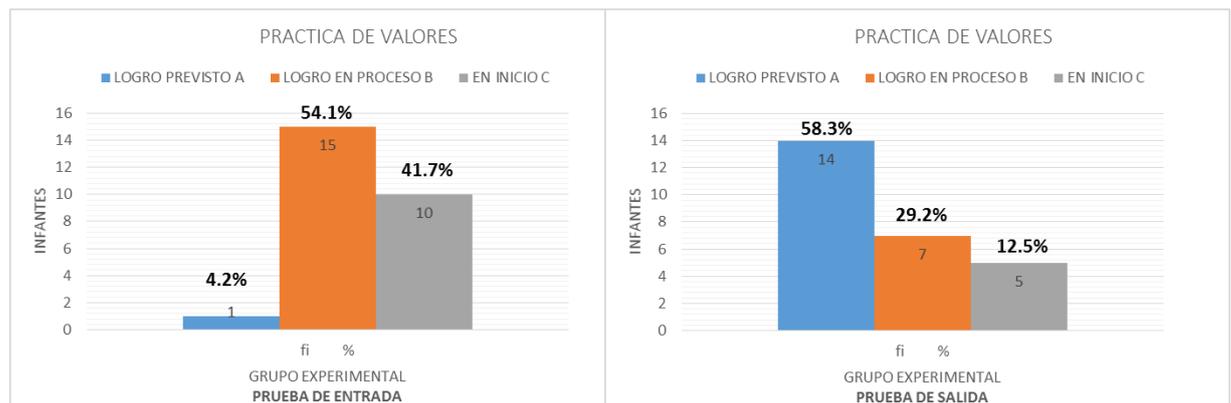


Figura 4. Resultado obtenido del indicador: practica de valores

Elaboración: La investigadora.

Interpretación:

En la tabla 9 y figura 4, sobre los resultados obtenidos con relación a la prueba de entrada en el grupo experimental del indicador de PRACTICA DE VALORES, se observa que 10 infantes se ubican en la escala “en inicio” representando un (41.7%), mientras que 15 infantes se ubican en la escala “en proceso” representando un (54.1%) mientras que solo 01 infante se ubica en la escala “en logro previsto” con un porcentaje de (4.2%).

También se puede observar la tabla 9 y figura 6 con referente a la prueba de salida del grupo experimental del indicador PRACTICA DE VALORES, se observa que 05 infantes se ubican en la escala “en inicio” que representa el (12.5%) mientras tanto 07 infantes se ubican en la escala “en proceso” representando un (29.2%) y 14 infantes se encuentran en la escala “en logro previsto” con un (58.3%).

Estos resultados evidencian de que el tratamiento experimental permitió mejorar el indicador practica de valores, ya que conlleva a que los infantes puedan concebir que los valores son prioridades y cualidades valiosas.

4.1.4.3. Comunicación con sus semejantes.

Prueba de entrada

Tabla 10. Resultados obtenidos del indicador: comunicación con sus semejantes

N°	COMUNICACIÓN CON SUS SEMEJANTES			
	Se comunica espontáneamente con otros infantes mediante el juego andino.	Comunica sus sentimientos y pensamientos a través del juego andino.	Se comunica espontáneamente con el profesor, a través del juego.	Comunica sus inquietudes y dudas al profesor en relación al juego andino.
1	C	B	C	C
2	C	A	B	C
3	A	A	A	A
4	C	C	A	C
5	C	C	A	C
6	C	C	C	C
7	C	C	C	C
8	B	C	C	C
9	A	B	C	C
10	C	B	C	B
11	C	C	C	B
12	C	A	C	C
13	C	A	B	C



14	A	A	C	C
15	B	A	B	C
16	C	A	B	C
17	C	C	B	B
18	C	C	C	B
19	C	C	C	C
20	B	C	C	B
21	B	C	B	C
22	C	C	B	C
23	C	C	C	C
24	C	C	B	C
25	C	C	B	B
26	C	C	C	C
TOTAL PARCIAL	1.4	1.8	1.5	1.3
TOTAL GENERAL	1.479166667			

FUENTE: Prueba de entrada y salida

Prueba de salida

Tabla 11. Resultados obtenidos del indicador: *comunicación con sus semejantes*

N°	PRACTICA DE VALORES			
	Se comunica espontáneamente con otros infantes mediante el juego andino.	Comunica sus sentimientos y pensamientos a través del juego andino.	Se comunica espontáneamente con el profesor, a través del juego.	Comunica sus inquietudes y dudas al profesor en relación al juego andino.
1	A	A	A	A
2	A	A	B	C
3	A	A	A	A
4	A	A	A	A
5	C	C	C	A
6	A	A	A	A
7	A	A	A	A
8	A	A	A	A
9	A	A	B	A



10	A	A	A	A
11	A	B	A	A
12	A	B	A	A
13	A	A	C	C
14	A	B	A	A
15	A	A	A	A
16	A	A	A	A
17	A	A	A	A
18	A	A	A	A
19	A	B	A	B
20	C	A	A	A
21	A	B	B	A
22	A	C	C	A
23	A	A	A	C
24	A	A	A	A
25	A	A	A	A
26	A	A	A	A
TOTAL PARCIAL	2.8	2.7	2.6	2.7
TOTAL GENERAL			2.7083333	

Fuente: Prueba de entrada y prueba de salida.

Interpretación

En la tabla 10 y 11, que corresponde a los resultados de la prueba de entrada y salida en el indicador COMUNICACIÓN CON SUS SEMEJANTES, en la prueba de entrada el más alto porcentaje se ubica en el criterio “comunica sus sentimientos y pensamientos” con el 1.48 de promedio en función de tres puntos. Este resultado indica que el tratamiento experimental es eficaz para el indicador realizado, ya que el promedio en la prueba de salida es 3.6 superior a la prueba de entrada.

Tabla 12. Resultados obtenidos del indicador: comunicación con sus semejantes.

ESCALA DE CALIFICACION		PRUEBA DE ENTRADA				PRUEBA DE SALIDA			
		GRUPO EXPERIEMEN TAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIEMEN TAL		GRUPO CONTROL	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	fi	%
LOGRO PREVISTO	A	2	8,3	2	8,3	13	57,2	8	33,4
EN PROCESO	B	13	50	14	54,2	9	33,3	12	45,8
EN INICIO	C	11	41,7	10	37,5	4	12,5	6	20,8
TOTAL		26	100	26	100	26	100	26	100

Fuente : Prueba de entrada y prueba de salida.

Elaboración : La investigadora.

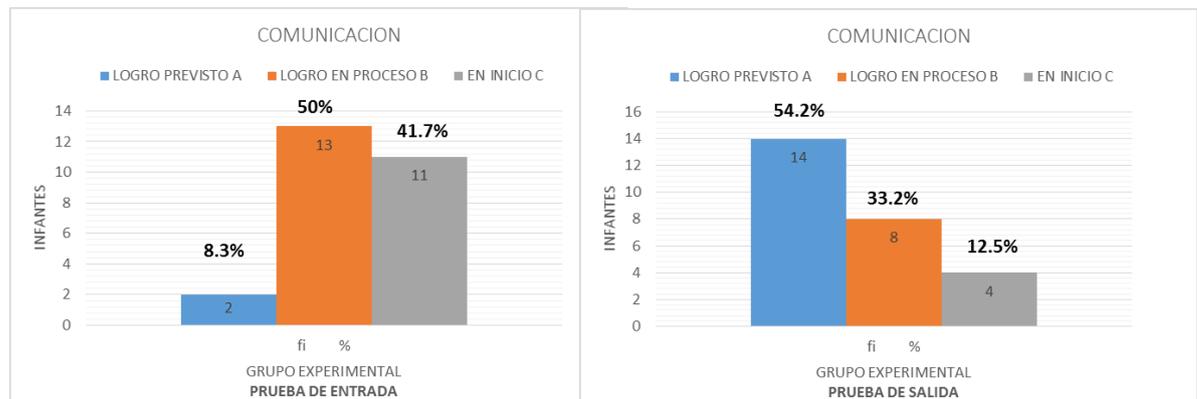


Figura 5. Resultados obtenidos del indicador: comunicación con sus semejantes

Fuente: Tabla 12

Interpretación

En la tabla 12 y figura 5, en relación a la prueba de entrada del grupo experimental en cuanto al indicador COMUNICACIÓN CON SUS SEMEJANTES, se observa que 11 infantes se ubican en la escala “en inicio” representando un (41.7%) mientras tanto 13 infantes se ubican en la escala “en proceso” representando un (50%), y solo 02 infantes se encuentran en “logro previsto” representando (08.3%).



“También observamos en la tabla 12 y figura 5 con relación a la prueba de salida en el grupo experimental, en cuanto al indicador COMUNICACIÓN CON SUS SEMEJANTES se observa que 04 infantes se ubican en la escala “en inicio” representando un (12.5%), mientras tanto 09 infantes se ubican “en proceso” representando un (33.3%), y solo 03 infantes se encuentran en la escala “en logro previsto” representando un (57.3%)”.

Lo que demuestra que el tratamiento experimental es eficaz para el indicador comunicación con sus semejantes en infantes ya que el promedio en la prueba de salida dio un 3.6 de ponderado superando a la prueba de entrada.

4.2. DISCUSIÓN

4.2.1. discusión de la evolución de las sesiones de aprendizaje.

Tabla 13. Resultado de las evoluciones de las sesiones de aprendizaje

SESION NRO	ESCALA CUALITATIVA
1.	En inicio (C)
2.	En inicio (C)
3.	En proceso (B)
4.	En inicio (C)
5.	En proceso (B)
6.	En proceso (B)
7.	En proceso (B)
8.	En proceso (B)
9.	En proceso (B)
10.	Logro previsto (A)
11.	En proceso (B)
12.	Logro previsto (A)
13.	Logro previsto (A)
14.	Logro previsto (A)
15.	Logro previsto (A)

Fuente: Sesiones de aprendizaje.

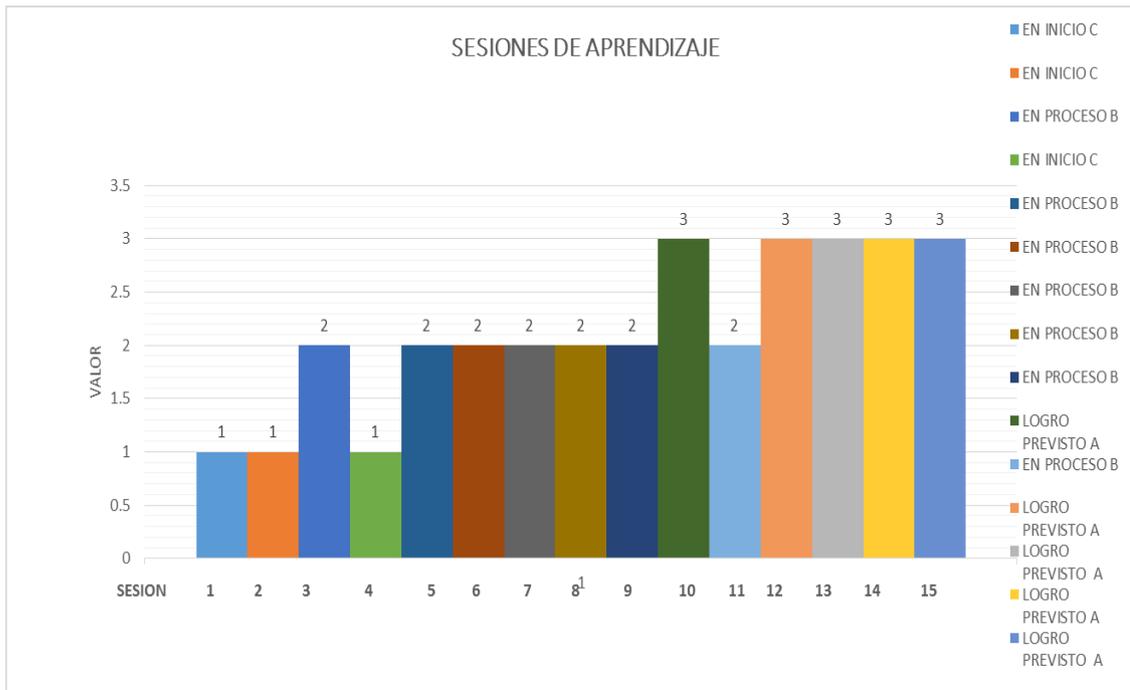


Figura 6. Resultado de las evaluaciones de las sesiones de aprendizaje

Fuente: Tabla 13

Interpretación

De acuerdo a la tabla 13 y figura 6, se observa que en las sesiones de aprendizaje, entre la prueba de entrada y salida existe una progresión ascendente, ya que en la sesión 1 se obtuvo una calificación: EN INICIO (C), mientras que en la sesión Nro. 15 se obtuvo una calificación: DE LOGRO PROGRESIVO (A).

Análisis

Lo descrito significa que los infantes desarrollan su identidad cultural con la aplicación de los juegos andinos.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: La aplicación de los juegos andinos como estrategia didáctica para desarrollar la identidad cultural de los infantes de 05 años de la IEI Nro. 196 Glorioso San Carlos Puno - 2017, debido a que los resultados lo confirman, en el grupo experimental en la prueba de entrada predomina la categoría “en proceso”, ya que se ubican 13 infantes (50.0%) mientras que en la prueba de salida se ubican 20 infantes (83.3%) en la categoría de “logro previsto”, en el grupo control en la prueba de entrada se ubican 13 infantes (50.0%) en la categoría “en proceso” y en la prueba de salida continua predominando la categoría “en proceso” con 20 infantes (83.3%).

SEGUNDO: La aplicación de los juegos andinos como estrategia didáctica son eficaces para el desarrollo de la autoestima, ya que en la prueba de entrada dio un ponderado de 1.5 en función a tres puntos, que significa que en la prueba de entrada, en cuanto a la autoestima se ubica un infante en “logro previsto A” que representa a un (4.2%) mientras que en la prueba de salida después de haber aplicado los talleres dio un ponderado de 2.6 en función a tres puntos que significa que en la prueba de salida en cuanto a la autoestima se ubica 14 infantes en “logro previsto A” que representa un (58.3%), podemos concluir que los talleres aplicados fueron eficaces.

TERCERA: La aplicación de los juegos andinos como estrategia didáctica son eficaces para el desarrollo de la práctica de valores, ya que dio un ponderado de 1.5 en función a tres puntos que significa que en la prueba de entrada en cuanto a la práctica de valores se ubica un infante en “logro previsto A” esto representa un (4.2%), mientras que en la prueba de salida después de haber



aplicado los talleres dio un ponderado de 2.7 en función a tres puntos, que significa que en la prueba de salida en cuanto a la práctica de valores se ubican 14 infantes en “logro previsto A”, esto representa (58.3%) podemos concluir que los talleres aplicados fueron eficaces para los infantes

CUARTA: La aplicación de los juegos andinos como estrategia didáctica son eficaces para la comunicación con sus semejantes ya que en la prueba de entrada dio un ponderado de 1.4 en función a tres puntos esto significa que en la prueba de entrada se ubican 2 infantes en “logro previsto A” que representa un (8.2%) mientras que en la prueba de salida en cuanto a la comunicación con sus semejantes se ubica 13 infantes que representa un (57.2%) se puede concluir que los talleres aplicados fueron eficaces.

QUINTA: Los recursos pedagógicos innovadores como los juegos andinos y materiales manipuladores y en uso de estos permiten captar la atención de los infantes motivándolos a ser participativos activos, desarrollando un aprendizaje significativo por su identidad cultural.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA. - Se sugiere a que las maestras encargadas de las instituciones educativas iniciales que se encargan de la formación de los infantes que los juegos andinos con el fin de generar aprendizaje efectivo a través de la diversión porque esto mejora el aprendizaje de su cultura andina y costumbres.

SEGUNDA.-Sugerimos a los docentes de educación inicial a que utilicen en las instituciones educativas los juegos andinos como estrategia para la identidad cultural eso les ayudara a que pueden identificarse con sus costumbres

TERCERA.- Los estudiantes de la escuela profesional de educación inicial y a los profesores de educación inicial, se sugiere que apliquen los juegos andinos para mejorar la identidad cultural de los infantes.

CUARTA.- A los padres de familia motiven a sus hijos a mejorar su identidad cultural en sus tres dimensiones (autoestima, practica de valores y comunicación) utilizando los juegos andinos, de tal modo que también consoliden sus capacidades en otras áreas.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Area, M. (1991). Los medios, los profesores y el currículum. Barcelona: Sendai.
- Beltrán Llera, J. (1991). Sentido psicológico del juego. En T. Andrés Tripero (Ed.),
Juegos, juguetes y ludotecas. Madrid. Publicaciones Pablo Montesino.
- Campos rocha, M. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de
interacción educativa. Universidad de Chile. Santiago. Chile.
- Chiappo, L. (1984). Angustia de identidad cultural. En: Actas (Ed.), I Congreso nacional
de filosofía. Pensamiento en el Perú y América Latina. UNMSM. Lima. Perú.
- Drep. (2009). Proyecto Curricular Regional. Puno. Perú.
- Enriquez, P. (2005). Cultura Andina. CARE. Puno. Perú.
- Fitzgerald, Thomas K. (2003). Metaphors of Identity. A Culture-Communication
Dialogue. Albany. State University of New York.
- González Esparza, M. J. (2004). Medios y materiales. P.P. 67 Barcelona Editorial Ginebra
- Hernández & Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. México Editores. Mc
GRAW-Hill/Interamericana
- Ticona, H. (1999) Cultura, Lengua y educación. Puno. Perú: Editorial Cadena del Sur.
- Martínez, J. L. (s.f.) Identidad Cultural. Santiago de Chile.
- Milla villena, C. (2008). Cultura e identidad en los Andes. Edit. Mara.



- Minerva torres, C. (2001). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. CDCHT. NURR-ULA.
- Ochoa, S. (2011). Juegos y juguetes en niños y niñas de las comunidades de Vilcas Huamán y Cangallo, 2011. Lima. Perú.
- Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla. Ediciones Alfar.
- Pere marqués, G. (2008). Medios educativos. Barcelona España.
- Rivera vela, E. (s.f.). La identidad Cultural en el Sistema Educativo Peruano. s/e. s/f. s/l.
- Stanley, H. (1904). Historia del Juego. Santiago de Chile.
- Uriarte, F. (1998). Metodología de la Investigación Científica. Bogotá. Colombia: Editorial Cantabrias.
- Valdéz moreno, C. E. (2008). Metodología de la investigación y manejo de la información. Bogotá Colombia. Galería Gráfica Compañía de Impresión S.A.
- Van kessel, J. (s.f.). Cuando el tiempo arde. La Paz Bolivia: (Ed) Hisbol.
- Vizcarra Fajardo, J. (2006). Cultura Andina. Puno. Perú. Universidad Nacional del Altiplano.
- Grupo de análisis para el desarrollo, grade. (2010). En: Informe de progreso educativo Perú 2010. Lima. Perú.
- Padre Valero. (2011). RED TITIKAKA. En: Programa Red Pro-niño. Puno. Perú.



Álvarez, M. S. y Chávez Barahona, M. A. R. (2009). Actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje de la cultura en niños de la I.E. 80407 'Gonzalo Ugaz Salcedo del distrito de Pacasmayo. Escuela de Postgrado con Mención en Educación. Universidad César Vallejo. Lima. Perú.

Burgos navarrete, V. y cob. (2005). "Juego educativo y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de la cultura escuela de educación básica. Universidad católica de Temuco. Temuco. Chile.



ANEXOS



ANEXO 01

**GUÍA DE OBSERVACIÓN ANTES DEL TRATAMIENTO
EXPERIMENTAL**

Nombres y apellidos.....

Grado y sección..... **Fecha**.....

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN			
	1	2	3	4
AUTOESTIMA				
• Se identifica como niña o niño a través del juego andino.				
• Identifica a los demás de acuerdo a su género, valorando sus características.				
• Identifica sus características y sus cualidades personales a través del juego andino.				
• Identifica las características del juego andino.				
• Se divierte con lo que hace cantando y jugando.				
• Identifica las características del juego que realiza.				
PRÁCTICA DE VALORES				
• Actúa diariamente de acuerdo a las costumbres y valores de su cultura, a través del juego andino.				
• Identifica valores andinos a través del juego.				
• Participa con entusiasmo en las diferentes actividades programadas por su institución con las diferentes manifestaciones culturales de su localidad, mediante el juego andino.				
• Reconoce las características de las manifestaciones culturales de su entorno, mediante el juego andino.				
COMUNICACIÓN CON SUS SEMEJANTES				
• Se comunica espontáneamente con otros niños y niñas, mediante el juego andino.				
• Comunica sus sentimientos y pensamientos a través del juego andino.				
• Se comunica espontáneamente con el profesor, a través del juego.				
• Pregunta al profesor sus pensamientos y emociones en torno al juego.				
• Comunica sus inquietudes y dudas en relación al juego andino.				
• Esclarece sus dudas a través del juego andino y el apoyo del docente.				



ANEXO 02

GUÍA DE OBSERVACIÓN DESPUÉS DEL TRATAMIENTO EXPERIMENTAL

Nombres y apellidos.....

Grado y sección..... Fecha.....

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	A	B	C
• Se identifica como niña o niño a través del juego andino.			
• Identifica a los demás de acuerdo a su género, valorando sus características.			
• Identifica sus características y sus cualidades personales a través del juego andino.			
• Identifica las características del juego andino.			
• Se divierte con lo que hace cantando y jugando.			
• Identifica las características del juego que realiza.			
• Actúa diariamente de acuerdo a las costumbres y valores de su cultura, a través del juego andino.			
• Identifica valores andinos a través del juego.			
• Participa con entusiasmo en las diferentes actividades programadas por su institución con las diferentes manifestaciones culturales de su localidad, mediante el juego andino.			
• Reconoce las características de las manifestaciones culturales de su entorno, mediante el juego andino.			
• Se comunica espontáneamente con otros niños y niñas, mediante el juego andino.			
• Comunica sus sentimientos y pensamientos a través del juego andino.			
• Se comunica espontáneamente con el profesor, a través del juego.			
• Pregunta al profesor sus pensamientos y emociones en torno al juego.			
• Comunica sus inquietudes y dudas en relación al juego andino.			
• Esclarece sus dudas a través del juego andino y el apoyo del docente.			



ANEXO N° 03
UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA:

1.3. GRUPO:

INVESTIGADORA:

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“Desarrollemos nuestra identidad cultural a través del juego”.

III. JUSTIFICACIÓN:

Hoy en día los infantes en su mayoría no logran desarrollar su identidad personal, social y menos cultural, éste hecho se relaciona con la conducta que expresan frente a cualquier área.

Es así que los infantes no conocen estrategias que los conduzca a superar las carencias en este aspecto. Por tal razón se opta por el desarrollo de la presente unidad.

IV. PROGRAMACIÓN DE TALLERES DE APRENDIZAJE:

N°	Capacidad	Nombre de actividades	Indicadores	Actitudes	Cronograma													
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	<ul style="list-style-type: none"> Se identifica como niña o niño. 	EL ARO Y LA MANIJA	<ul style="list-style-type: none"> Se identifica como niña o niño a través del juego andino. Identifica a los demás de acuerdo a su género, valorando sus características. 	<p>Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas</p> <p>Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas</p> <p>Es solidario y reconoce las bondades de otros.</p>	x													
2	<ul style="list-style-type: none"> Identifica sus características y sus cualidades personales. 	ADIVINANZAS O WATUCHIS	<ul style="list-style-type: none"> Identifica sus características y sus cualidades personales a través del juego andino. Identifica las características del juego andino. 	<p>Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas</p> <p>Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas</p> <p>Es solidario y reconoce las bondades de otros.</p>	x													
3	<ul style="list-style-type: none"> Se divierte con lo que hace 	LAS CANCIONES O TAKIS	<ul style="list-style-type: none"> Se divierte con lo que hace cantando y jugando. Identifica las características del juego que realiza. 	<p>Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas</p> <p>Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas</p> <p>Es solidario y reconoce las bondades de otros..</p>			x											



9	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con seguridad frente a los demás y realiza tareas cotidianas y nuevas. 	CHAKRAKUS QA	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza con seguridad las actividades cotidianas mediante actividades lúdicas. • Identifica su cultura reconociendo las bondades de otros. 	<p>Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas</p> <p>Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas</p> <p>Es solidario y reconoce las bondades de otros.</p>														
10	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con seguridad frente a los demás y realiza tareas cotidianas y nuevas. 	TORO TORO	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las actividades culturales al realizar tareas cotidianas. 	<p>Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas</p> <p>Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas</p> <p>Es solidario y reconoce las bondades de otros.</p>														
11	<ul style="list-style-type: none"> • Evita situaciones peligrosas para prevenir accidentes y discrimina objetos y ambientes peligrosos 	CHUTANAKU Y	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades lúdicas en situaciones peligrosas previniendo accidentes al jalar una sogá 	<p>Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas</p> <p>Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas</p> <p>Es solidario y reconoce las bondades de otros.</p>														
12	<ul style="list-style-type: none"> • Decide actividades que desea realizar. 	MATACHOLA	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades ante el conocimiento de su cultura 	<p>Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas</p> <p>Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas</p> <p>Es solidario y reconoce las bondades de otros.</p>														
13	<ul style="list-style-type: none"> • Practica hábitos de orden, limpieza y cuidado del ambiente en que se desenvuelve. 	RANTIKUSAY KI	<ul style="list-style-type: none"> • Participa con entusiasmo las actividades lúdicas en el juego andino. 	<p>Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas</p> <p>Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas</p> <p>Es solidario y reconoce las bondades de otros.</p>														
14	<ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como niña o niño identificando sus características corporales relacionándolas con las de su sexo Reconociendo el apoyo mutuo. 	PACHACHINA KUY (intercambio de trajes)	<ul style="list-style-type: none"> • Se identifica como niña o niño mediante las actividades lúdicas reconociendo su cultura 	<p>Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas</p> <p>Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas</p> <p>Es solidario y reconoce las bondades de otros.</p>														



15	<ul style="list-style-type: none">Decide las actividades que desea realizar fundamentando su preferencia.	CONSTRUYENDO MI CHZA	<ul style="list-style-type: none">Identifica su cultura al realizar la construcción de choza con materiales concretos	<p>Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas</p> <p>Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas</p> <p>Es solidario y reconoce las bondades de otros.</p>															
----	---	----------------------	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

I. BIBLIOGRAFÍA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :

TURNO :

CICLO :

EDAD :

EJECUTORAS :

DURACIÓN :

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social

CONTENIDO : El aro y la manija

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Se identifica como niña o niño.	El aro y la manija	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Se identifica como niña o niño a través del juego andino. • Identifica a los demás de acuerdo a su género, valorando sus características. 	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTOS: Guía de Observación</p>	



TALLER DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :

TURNO :

CICLO :

EDAD :

EJECUTORAS :

DURACIÓN :

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social

CONTENIDO : Adivinanzas o watuchis

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Identifica sus características y sus cualidades personales.	Adivinanzas o watuchis	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sus características y sus cualidades personales a través del juego andino. • Identifica las características del juego andino. 	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTOS: Guía de Observación</p>	

III. PROCESO DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO
<p>Juguemos a las adivinanzas o watuchis</p> 	<p>Planificación:</p> <p>Dialogamos sobre algunas adivinanzas ejemplificando con las más divertidas, luego respondemos todos</p>  <p>Desarrollo:</p> <p>Dando una pequeña explicación de qué trata una adivinanza. Empezamos a divertirnos formulando muchas adivinanzas andinas y de nuestro entorno, Imitando las respuestas y deletreándolas.</p> <p>Reflexión y valoración:</p> <p>Se realiza la metacognición en relación al producto de sus propias adivinanzas, a través de una exposición.</p>	<p>10min.</p> <p>20min.</p> <p>15min.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :

TURNO :

CICLO :

EDAD :

EJECUTORAS :

DURACIÓN :

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social

CONTENIDO : Las canciones o takis

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Se divierte con lo que hace en función del juego andino	LAS CANCIONES O TAKIS	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Se divierte con lo que hace cantando y jugando. • Identifica las características del juego que realiza. 	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTOS: Guía de Observación</p>	

III. PROCESO DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO
<p>Juguemos a las canciones o takis</p> 	<p>Planificación:</p> <p>Escuchamos una canción andina y reconocemos las letras de la canción. Dialogamos sobre algunas canciones ejemplificando con las más interesantes. Luego cantamos todos juntos agarrándonos de las manos.</p>  <p>Desarrollo:</p> <p>Dando una pequeña explicación de qué son las canciones andinas o takis, hacemos un concurso de canciones folklórica, bailando, moviendo las manos, haciendo uso del lenguaje corporal.</p>  <p>Reflexión y valoración:</p> <p>Reflexionamos sobre la importancia de las canciones andinas y su relación con el juego andino, mediante preguntas sobre la actividad realizada.</p>	<p>10min.</p> <p>20min.</p> <p>15min.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :

TURNO :

CICLO :

EDAD :

EJECUTORAS :

DURACIÓN :

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social

CONTENIDO : Tinka poroto.

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Actúa diariamente de acuerdo a las costumbres y valores de su cultura.	TINKA POROTO	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Actúa diariamente de acuerdo a las costumbres y valores de su cultura, a través del juego andino. • Identifica valores andinos a través del juego 		<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTOS: Guía de Observación</p>

III. PROCESO DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO
<p>Juguemos al tinka poroto</p> 	<p>Planificación:</p> <p>Dialogamos sobre algunos juegos con canicas o pelotas pequeñas.</p>  <p>Desarrollo:</p> <p>Dando una pequeña explicación de qué es la tinka poroto, se hace un círculo y se colocan habas y cada jugador intenta sacarlas con una piedrecilla.</p> <p>Reflexión y valoración:</p> <p>Reflexionamos y valoramos los materiales de la zona para la ejecución del juego tinka poroto y su relación con sus costumbres y valores de su cultura, mediante preguntas sobre la actividad.</p>	<p>10min.</p> <p>20min.</p> <p>15min.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :

TURNO :

CICLO :

EDAD :

EJECUTORAS :

DURACIÓN :

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social

CONTENIDO : Niños alfareros

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Participa con entusiasmo en las diferentes actividades programadas por su institución con las diferentes manifestaciones culturales de su localidad.	NIÑOS ALFAREROS	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Participa con entusiasmo en las diferentes actividades programadas por su institución con las diferentes manifestaciones culturales de su localidad, mediante el juego andino. • Reconoce las características de las manifestaciones culturales de su entorno, mediante el juego andino. 	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTOS: Guía de Observación</p>	

III. PROCESO DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO
<p>Juguemos a los niños alfareros</p> 	<p>Planificación:</p> <p>Dialogamos sobre algunos juegos con arcilla y las formas que se pueden construir y mostrando algunos trabajos en arcilla ya terminados.</p>	10min.
	 <p>Desarrollo:</p> <p>Dando una pequeña explicación de qué trata los niños alfareros, se coge arcilla y se empieza a realizar trabajos manuales hermosos, luego se describe el trabajo realizado por cada uno de ellos.</p>	20min.
	<p>Reflexión y valoración:</p> <p>Reflexionamos sobre los productos obtenidos del juego andino de la alfarería y sobre el entusiasmo que tuvieron para realizar dicho trabajo, a través de una exposición.</p>	15min.

IV. BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :

TURNO :

CICLO :

EDAD :

EJECUTORAS :

DURACIÓN :

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social

CONTENIDO : La chueca

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Se comunica espontáneamente con otros infantes.	CHUECA	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Se comunica espontáneamente con otros infantes, mediante el juego andino. • Comunica sus sentimientos y pensamientos a través del juego andino. 	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTOS: Guía de Observación</p>	

III. PROCESO DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO
<p>Juguemos a la chueca</p>  	<p>Planificación:</p> <p>Se habla sobre el futbol, sus características y se pregunta quiénes saben jugar futbol.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Dando una pequeña explicación de qué es la chueca (futbol andino) se forman equipos en ambos bandos para jugar y divertirse, utilizando paletas con las que se debe golpear la pelota y enviarla al campo del equipo contrario.</p> <p>Reflexión y valoración:</p> <p>Reflexionamos sobre la comunicación que tuvieron los infantes en el juego la chueca a través de preguntas.</p>	<p>10min.</p> <p>20min.</p> <p>15min.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :

TURNO :

CICLO :

EDAD :

EJECUTORAS :

DURACIÓN :

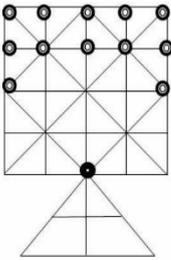
II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social

CONTENIDO : El zorro y las ovejas

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Se comunica espontáneamente con el profesor.	EL ZORRO Y LAS OVEJAS	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Se comunica espontáneamente con el profesor, a través del juego. • Pregunta al profesor sus pensamientos y emociones en torno al juego. 	TÉCNICA: Observación INSTRUMENTOS: Guía de Observación	

III. PROCESO DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO
<p>Juguemos al zorro y las ovejas</p> 	<p>Planificación:</p> <p>Se habla sobre el ajedrez, sus características y se pregunta quiénes saben jugar ajedrez.</p> <p>Se les cuenta la historia del zorro y las ovejas.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Dando una pequeña explicación sobre el juego el zorro y las ovejas, juegan en diferentes tableros, los ganadores juegan mutuamente hasta llegar a una final divertida.</p>  <p>Reflexión y valoración:</p> <p>Reflexionamos a través de preguntas dirigidas a los infantes sobre qué pensaron y cómo se sintieron durante el juego del zorro y las ovejas.</p>	<p>10min.</p> <p>20min.</p> <p>15min.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :

TURNO :

CICLO :

EDAD :

EJECUTORAS :

DURACIÓN :

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social

CONTENIDO : El tejo andino

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Comunica sus inquietudes y dudas.	EL TEJO ANDINO	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Comunica sus inquietudes y dudas en relación al juego andino. • Esclarece sus dudas a través del juego andino y el apoyo del docente. 	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTOS: Guía de Observación</p>	

III. PROCESO DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO
Juguemos al tejo andino	<p>Planificación:</p> <p>Se comenta sobre el juego del tejo con características y se pregunta quiénes saben jugar al tejo.</p>	10min.
	<p>Desarrollo:</p> <p>Se les explica en qué consiste el juego del tejo andino, se elabora un tejo divertido con el inti a la cabeza, luego se procede a jugar saltando y tratando de no equivocarse.</p>	20min.
	<p>Reflexión y valoración:</p> <p>Reflexionamos sobre las resueltas mediante el juego andino.</p>	15min.



IV. BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :

TURNO :

CICLO :

EDAD :

EJECUTORAS :

DURACIÓN :

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social

CONTENIDO : CHAKRAKUSQA.

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Interactúa con seguridad frente a los demás y realizar tareas cotidianas y nuevas.	CHAKRAKUSQA.	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza con seguridad las actividades cotidianas mediante actividades lúdicas. • Identifica su cultura reconociendo las bondades de otros. 	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTOS: Guía de Observación</p>	



III. PROCESO DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO
CHAKRAK USQA.	Planificación: Los infantes entre ellos eligen al dueño de la chacra quien será la persona que dinamiza y conduce el juego. Por otro lado también se eligen las otras responsabilidades que demanda escenificar este juego. Otro aspecto importante y fundamental es la identificación y demarcación del espacio del juego para que los infantes puedan respetar estos espacios.	10min.
	Desarrollo: Los infantes, inician el juego tal como acordaron o escucharon al padre de familia, asumiendo los roles, respetando las formas que los hacen en cada una de las comunidades, paralelamente al juego toman sus refrescos / refrigerios; del mismo modo realizan las acciones de la ritualidad que saben ejecutar en cada una de las comunidades.	20min.
	Reflexión y valoración: Los infantes se ubican en círculo luego se conversa en función a tres aspectos. <ol style="list-style-type: none">1. Como nos hemos sentido durante el juego.2. Qué cosas bonitas podemos decir de nuestro juego.3. Que tanto han cumplido sus roles. Qué cosas hay que mejorar para los otros juegos, etc.	15min.

BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :

TURNO :

CICLO :

EDAD :

EJECUTORAS :

DURACIÓN :

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social

CONTENIDO : TORO TORO.

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Interactúa con seguridad frente a los demás y realizar tareas cotidianas y nuevas	TORO TORO..	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las actividades culturales al realizar tareas cotidianas. 	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTOS: Guía de Observación</p>	

III. PROCESO DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO
<p>TORO TORO.</p>	<p>Planificación:</p> <p>Debemos quedar, que respetaremos el área de juego, ayudaremos y enseñaremos a los más pequeños, no hablaremos lisuras, que nadie se sienta más ni menos todos somos iguales, nadie debe molestar ni abandonar el juego, cuidaremos los materiales que estamos utilizando.</p>  <p>Desarrollo:</p> <p>Todos, nos ordenamos en nuestros espacios tal como hemos organizado los roles en cada juego, entonces se inicia el juego cuando los toros son arreados de los sitios que seguramente los niños que representan a toros, en este proceso de arreo pasa de todo habrá algunos que no se dejan arrear otros cornean a las personas que arrean, pero de todas maneras deben lograrse a tener en los corrales desde donde los toros irán saliendo, previa elección del dueño para su salida.</p> <p>Los toros salen al ruedo corneando a todo lo que encuentra al paso, entran los toreros con alguna manta o sus chompas para esquivar(torear), el toro bravo con dichos típicos y propios “oleee.. toro”, en esta entran al juego los niños que juegan como toreros, esquivando con mantas o chompas así sucesivamente los toros, van saliendo hasta concluir la participación de todos los niños.</p> <p>Reflexión y valoración:</p> <p>Una vez recogida los materiales y todos estamos juntos, nos sentamos en círculo, para conversar sobre el juego que hemos desarrollado.</p>	<p>10min.</p> <p>20min.</p> <p>15min.</p>

BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :
TURNO :
CICLO :
EDAD :
EJECUTORAS :
DURACIÓN :

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social
CONTENIDO : CHUTANAKUY

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Evita situaciones peligrosas para prevenir accidentes y discrimina objetos y ambientes peligrosos.	CHUTANAKUY (jalarse)	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades lúdicas en situaciones peligrosas previniendo accidente al jalar una sogá. 	TÉCNICA: Observación INSTRUMENTOS: Guía de Observación	

III. PROCESO DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO
<p>CHUTANA KUY</p> 	<p>Planificación:</p> <p>Nos organizamos en 2 grupos competencia del chutanakuy para ello los criterios son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Igual cantidad de participantes • Igualdad en edades. • Igualdad de género. <p>Por otro lado los niños eligen a una persona neutral para que cumpla rol de juez o el que determina quien ganó la competencia.</p>	10min.
	<p>Cada grupo ponen sus nombres de juego como grupo,</p> 	20min.
	<p>Desarrollo:</p> <p>Empezamos a modo de competencia los mejores jugadores de cada grupo quienes compiten acumulando 01 punto para su respectivo equipo el ganador y también es necesario que cada equipo aliente a sus jugadores. Hasta acumular mayor puntaje.</p> <p>Reflexión y valoración:</p> <p>Nos sentamos en círculo, todos conversamos del juego con las siguientes preguntas orientadoras.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. les gusto el juego sí, no, ¿por qué? 2. Alguien ha incumplido las normas Por que fue, hacer hablar al que hizo alguna trampa si hubiera y que se disculpe al grupo. 	15min.

BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :
TURNO :
CICLO :
EDAD :
EJECUTORAS :
DURACIÓN :

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social
CONTENIDO : MATACHOLA.

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Decide actividades que desea realizar.	MATACHOLA.	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades ante el conocimiento de la cultura. 	TÉCNICA: Observación INSTRUMENTOS: Guía de Observación	



III. PROCESO DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO
MATACHO LA.	Planificación: Elaboramos nuestras matacholas con medias o retazos de tela para luego salir al patio a jugar.	10min.
	Desarrollo: Aplicar golpe en movimiento sin tocar la pita que sujeta a una pelota colgada en un palo; a la hora del juego esta se convierte en una competencia entre los infantes de las mismas edades.	20min.
	Reflexión y valoración: Mediante preguntas. ¿Les gusto el juego? ¿Quiénes fueron los ganadores? ¿Fue justo que ganara el grupo?	15min.

BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :
TURNO :
CICLO :
EDAD :
EJECUTORAS :
DURACIÓN :

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social
CONTENIDO : RANTIKUSAYKI

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Practica hábito de orden, limpieza y cuidado del ambiente en que se desenvuelve.	RANTIKUSAYKI	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Participa con entusiasmo las actividades lúdicas en el juego andino. 	TÉCNICA: Observación INSTRUMENTOS: Guía de Observación	

III. PROCESO DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO
<p>RANTIKUS AYKI. O TRUEQUE</p> 	<p>Planificación:</p> <p>Nos organismos en grupos de vendedores y compradores todos entonces cada quien en un tiempo prudencial organiza su actividad en función a su elección, aquí hay que motivar a que los infantes puedan aportar con su imaginación y desprendimiento.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Así sucesivamente vamos visitando grupo a grupo hasta concluir con la última actividad.</p> <p>En este proceso se espera bastante motivación de los que guían el juego para que ellos puedan organizar todos los detalles de su actividad, que en buena cuenta es representar a modo de socio drama alguna actividad del intercambio de sus productos.</p>  <p>Reflexión y valoración:</p> <p>Para ello utiliza estas preguntas motivadoras.</p> <p>¿ Les gusto el juego) ¿porque?</p> <p>¿Quiénes se han esmerado mejor en el juego?</p> <p>¿Qué actividad les gustaría repetir, porque?</p>	<p>10min.</p> <p>20min.</p> <p>15min.</p>

BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :

TURNO :

CICLO :

EDAD :

EJECUTORAS :

DURACIÓN :

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social

CONTENIDO : P'ACHACHINAKUY.

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Se reconoce como niña y niño identificando sus características corporales relacionándolas con las de su sexo reconociendo el apoyo mutuo.	P'ACHACHINAKUY. (Intercambio de trajes)	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Se identifica como niña y niño mediante las actividades lúdicas reconociendo su cultura. 		<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTOS: Guía de Observación</p>

III. PROCESO DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO
<p>P'ACHACH INAKUY.</p> 	<p>Planificación:</p> <p>Todo los infantes para que todos se comprometan a cumplir las reglas del juegos, (pukllaypa Kamachiskusqan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos nos ayudamos para que el juego salga bien. • Nadie debe retirarse antes de concluir el juego. • Respetarse y cuidarse mutuamente durante el juego, dando prioridad a los más pequeños mediante la debida comunicación. • Ayudar a los infantes más pequeños para que aprendan y se diviertan con el juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 01 jugador en cada grupo deben vestir lo más rápido posible y los más adecuado posible tratando de que quede un mínimo posible de prendas. Ala orden de un silbato • Los niños usan toda su imaginación y rapidez para poder vestir. • El tiempo para esta acción es de 3 minutos al cabo de este tiempo, todos dejar de vestir. • Entonces cada equipo se califica varias cosas(la correcta puesta de la prenda, la cantidad de prendas que le pusieron, el abroche de los botones, cierre, correa y otros) <p>Reflexión y valoración:</p> <p>¿Qué materiales utilizan?</p> <p>¿Estos Materiales traen de su casa, o de algún lugar?</p> <p>Las prendas pueden traerlos de sus casas, pero igual pueden usar los que tienen en el jardín.</p>	<p>10min.</p> <p>20min.</p> <p>15min.</p>

BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :
TURNO :
CICLO :
EDAD :
EJECUTORAS :
DURACIÓN :

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA : Personal Social
CONTENIDO : CONSTRUYENDO MI CHOZA

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
Decide las actividades que desea realizar fundamentando su preferencia.	CONSTRUYENDO MI CHOZA	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas • Tiene apertura ante el conocimiento de su cultura y otras que le son cercanas • Es solidario y reconoce las bondades de otros.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Identifica su cultura al realizar la construcción de choza con materiales concretos.	TÉCNICA: Observación INSTRUMENTOS: Guía de Observación	



III. PROCESO DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO
CONSTRUYENDO MI CHOZA	Planificación: Mediante una canción. ¡el hombre prudente! manipulamos los materiales que utilizaremos para la construcción de nuestra choza.	10min.
	Desarrollo: Los infantes salimos al patio en forma ordenada con nuestros materiales y construimos nuestra choza con piedras y el techo con paja o totora. utilizando la imaginación de cada niño.	20min.
	Reflexión y valoración: Les gusto construir sus chozas ¿Qué materiales se utilizó? ¿Quienes viven en esta choza?	15min.

BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Guía metodológica de Educación Inicial

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional.



ANEXO 4

Fotografías de los talleres