



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA



**JUEGOS RECREATIVOS Y SU EFICACIA EN EL DESARROLLO
DE LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 4TO
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA
N° 50485 DE TTIO – QUIQUIJANA, 2018**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PRESENTADO POR:

WALTER VICTORIANO HILARI CACERES

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

PUNO - PERÚ

2020



NOMBRE DEL TRABAJO

JUEGOS RECREATIVOS Y SU EFICACIA EN EL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 50485 DE TTIO - QUIQUIJANA, 2018docx

AUTOR

WALTER VICTORIANO HILARI CACERES

RECUENTO DE PALABRAS

20976 Words

RECUENTO DE CARACTERES

110723 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

108 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.9MB

FECHA DE ENTREGA

Jan 22, 2024 7:50 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jan 22, 2024 7:52 AM GMT-5

● **19% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base c

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 11% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossr

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)



Firmado digitalmente por CORNEJO
VALDIVIA Gabriela FAU
20145496170 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 22.01.2024 10:06:31 -05:00



Firmado digitalmente por CALSIN
CHAMBILLA Yobana Milagros FAU
20145496170 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 22.01.2024 08:03:12 -05:00

Resumen



DEDICATORIA

“Mi primera intención es dedicarle a Dios
con todo mi corazón por darme fuerza y
voluntad para culminar mis estudios”.

“Dedico este trabajo a mi madre que está
en el cielo y que desde allí me da fuerza
necesaria para seguir adelante”.

“A mi esposa Luz Mariana y mis hijos:
Alejandro Ronald, Jharen Jhulians y mi
pequeña Sasha Thais que son la razón para
seguir superándome y ser un ejemplo de
superación para ellos”.

Walter V.



AGRADECIMIENTO

La presente Tesis de investigación es hacer una mención especial a todas aquellas personas que de manera directa o indirecta aportaron sus ideas, sugerencias para que esta Tesis se haga realidad.

A la casa de estudios Superior la “Universidad Nacional del Altiplano” – Puno, por habernos albergado durante el periodo de mis estudios del Bachillerato en Ciencias de la Educación, al Rector, al Vicerrectorado de Investigación, Personal Docente de la Universidad y el Jurado; por darme el apoyo enorme de superación en función a las corrientes pedagógicas en base al liderazgo y trabajo en equipo, el haberme inculcado sus sabías enseñanzas durante el tiempo de mi formación profesional.

Al director / Asesor de Tesis de investigación, quien ha podido guiarme y conducirme para mejorar la presente Tesis de investigación

Lugar también quiero agradecer al director y docentes de la I. E. Primaria N° 50485 de Ttio” del distrito de Quiquijana, por haberme apoyado en la realización y ejecución de la presente Tesis de investigación.

Y finalmente a los niños y niñas del 3 grado de la Institución Educativa Primaria N° 50485 de Ttio quienes me apoyaron de manera permanente en la realización del presente Tesis de investigación.

El Investigador.



INDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

INDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE TABLAS

ÍNDICE DE ACRONIMOS

RESUMEN 13

ABSTRACT..... 14

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 17

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 18

1.2.1. Problema general 18

1.2.2. Problemas específicos 18

1.3. HIPÓTESIS 19

1.3.1. Hipótesis general 19

1.3.2. Hipótesis específicas 19

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO 19

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 20

1.5.1. Objetivo general..... 20

1.5.2. Objetivos específicos 20

CAPÍTULO II

REVISION DE LA LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES 21



2.2. MARCO TEÓRICO	22
2.2.1. Juego	22
2.2.1.1. El juego para Piaget	24
2.2.1.2. La teoría del juego recreativo	25
2.2.1.3. Las actividades recreativas	26
2.2.1.4. Etapas de los juegos recreativos	27
2.2.1.4.1. Primera etapa juego – ejercicios funcionales.....	27
2.2.1.4.2. Segunda etapa juego simbólico	28
2.2.1.4.3. Tercera etapa juegos semi – reglados	28
2.2.1.4.4. Cuarta etapa juegos reglados	29
2.2.1.5. Clases de juegos recreativos	30
2.2.1.5.1. Juego recreativo lúdico libre.....	30
2.2.1.5.2. Juegos recreativos dirigidos.....	31
2.2.1.5.3. Juegos recreativos al aire libre.....	31
2.2.1.5.4. Juegos recreativos de interior	31
2.2.1.5.5. Juegos recreativos de integración	31
2.2.1.5.6. Juegos recreativos para potenciar habilidades	32
2.2.1.6. Juegos recreativos en el contexto escolar	32
2.2.1.7. Estrategia del juego recreativo.....	34
2.2.1.7.1. Primero	34
2.2.1.7.2. Preparación y organización.....	35
2.2.1.7.3. Ejecución de la actividad recreativa	35
2.2.1.7.4. Evaluación	36
2.2.1.7.5. Compromiso	37



2.2.1.8. Propuesta de juegos recreativos que desarrollan habilidades y destrezas motrices y autoestima.....	37
2.2.1.8.1. Plic Plac	38
2.2.1.8.2. Salta sogas o bati sogas.....	38
2.2.1.8.3. Saquekusayki (manca kirpacha)	39
2.2.1.8.4. Choqchos con trompos (piskuyllu).....	41
2.2.1.8.5. Calando la rueda o aros.....	42
2.2.2. Autoestima	43
2.2.2.1. ¿Qué es la autoestima?.....	43
2.2.2.2. ¿Cómo se forma la autoestima?.....	45
2.2.2.3. Importancia de la autoestima	45
2.2.2.4. Tipos de autoestima	47
2.2.2.4.1. Autoestima alta	47
2.2.2.4.2. Autoestima baja	49
2.2.2.5. Pilares fundamentales de la autoestima	50
2.2.2.6. Aspectos que componen la autoestima.....	51
2.2.2.7. Algunas claves para mejorar la autoestima	52
2.2.2.8. Evaluación de la autoestima	53
2.2.2.9. Trascendencia de la autoestima	53
2.2.2.10. Como mejorar la autoestima en la educación	54
2.2.2.10.1. Consejos prácticos para mejorar la autoestima:...	55
2.2.2.10.2. Con una buena autoestima tendrás:	56
2.2.2.10.3. ¿Qué puedo hacer para mejorar mi autoestima?:.	56
2.2.2.11. Los siete hábitos altamente efectiva de una autoestima	57
2.2.2.12. Estrategias para desarrollar la autoestima de niños y niñas....	59



2.3. MARCO CONCEPTUAL	61
------------------------------------	-----------

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	65
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	65
3.3. MATERIALES DE PROCEDENCIA DEL ESTUDIO	65
3.3.1. Técnicas e instrumentos de investigación.....	65
3.3.2. Tipo y diseño de investigación	66
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO	67
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	67
3.6. PROCEDIMIENTO.....	67
3.7. SISTEMA DE VARIABLES.....	68
3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS	69

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS.....	70
4.1.1. Plan de tratamiento de datos	71
4.1.2. Desarrollo de la lista de cotejos (escala de estimación para evaluar la autoestima de pre test y post test)	73
4.1.3. Encuesta realizada a los alumnos del 4to grado de La I.E. N° 50485 de Ttio – Quiquijana de pre test y post test.	75
4.2. DISCUSIÓN.....	86
V. CONCLUSIONES.....	88
VI. RECOMENDACIONES	90
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	92



ANEXOS..... 94

Área: Gestión curricular

Tema: Estrategias metodológicas en diferentes áreas curriculares

Fecha de sustentación: 10 / enero / 2020



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	El juego plic plac	38
Figura 2.	Salta soga o bati soga	39
Figura 3.	Choqcos con trompos (piskuyllu).....	42
Figura 4.	Calando la rueda o aros	43
Figura 5.	Hábitos altamente efectivos de una autoestima.....	58
Figura 6.	Porcentaje de resultados de la ficha de logros de las actividades de aprendizaje.....	73
Figura 7.	Porcentaje de resultado de autoestima de estudiantes del pre test y post test	75
Figura 8.	Porcentaje de resultado del Ítem 1, ¿Cómo te sientes en estos momentos en tus actividades de aprendizaje?	75
Figura 9.	Porcentaje de resultados del Ítem 2, ¿Cómo te sientes cuando juegas con tus compañeros?	76
Figura 10.	Porcentaje de resultados del Ítem 3, ¿Te gusta jugar con tus compañeros?77	
Figura 11.	Porcentaje de resultados del Ítem 4, ¿Cómo te sientes cuando te respetan tus compañeros durante el juego?	79
Figura 12.	Porcentaje de resultados del Ítem 5, ¿En tus tiempos libres que actividad realizas en tu hogar?	80
Figura 13.	Porcentaje de resultados del Ítem 6, ¿Te valoras y te respetas a ti mismo?81	
Figura 14.	Porcentaje de resultados del Ítem 7, ¿Cuándo juegas en dónde te sientes mejor?	82
Figura 15.	Porcentaje de resultados del Ítem 8, ¿Cuándo te apartas del grupo cómo te sientes?	83
Figura 16.	Porcentaje de resultados del Ítem 9, ¿Te gusta apoyar a tus compañeros? 84	
Figura 17.	Porcentaje de resultados del Ítem 10, ¿Si ves a tus compañeros que tienen dificultades o problemas qué haces?	86



ÍNDICE TABLAS

Tabla 1.	Técnicas e instrumentos	65
Tabla 2.	Población y muestra	67
Tabla 3.	Diseño estadístico	67
Tabla 4.	Operacionalización de variables	68
Tabla 5.	Ficha de logros en los niños y niñas del 4to grado de las actividades de aprendizaje 01, 02, 03, 04	71
Tabla 6.	Test de autoestima para alumnos	73
Tabla 7.	Ítem 1, ¿Cómo te sientes en estos momentos en tus actividades de aprendizaje?	75
Tabla 9.	Ítem 2, ¿Cómo te sientes cuando juegas con tus compañeros?.....	76
Tabla 10.	Ítem 3, ¿Te gusta jugar con tus compañeros?	77
Tabla 11.	Ítem 4, ¿Cómo te sientes cuando te respetan tus compañeros durante el juego?	78
Tabla 12.	Ítem 5, ¿En tus tiempos libres que actividad realizas en tu hogar?	80
Tabla 13.	Ítem 6, ¿Te valoras y te respetas a ti mismo?	81
Tabla 14.	Ítem 7, ¿Cuándo juegas en dónde te sientes mejor?	82
Tabla 15.	Ítem 8, ¿Cuándo te apartas del grupo cómo te sientes?	83
Tabla 16.	Ítem 9, ¿Te gusta apoyar a tus compañeros?	84
Tabla 17.	Ítem 10, ¿Si ves a tus compañeros que tienen dificultades o problemas qué haces?	85



ÍNDICE DE ACRONIMOS

(as)	: Niñas
(@)	: Niñas
(I.E.P.)	: Institución Educativa Primaria.
(C.N.)	: Currículo Nacional.
(P.)	: Página.
(CEI)	: Centro Educativo Inicial.
(PRE TEST)	: Medición previa antes de aplicar.
(X)	: Aplicación de la variable Independiente.
(POST TEST)	: Nueva medición al final.



RESUMEN

El presente trabajo de investigación, tiene la intención de determinar la influencia de los juegos recreativos en la autoestima, que implica mejorar en su formación integral y en la construcción de sus aprendizajes significativos en los niños y niñas de la institución educativa primaria N° 50485 de Ttio – Quiquijana”, en cuanto a la metodología fue un estudio de cuantitativo, de diseño transversal y pre experimental; tiñe como muestra de estudio 16 estudiantes, se realizó un muestro no probabilístico por convencía del investigador, la técnica que se utilizó fue la observación y como instrumentos: test de autoestima y actividades de aprendizaje cuyos resultados fueron con aplicación como recurso didáctico los juegos recreativo en las diferentes actividades de aprendizaje el en Post Test obtuvimos un calificativo cualitativo del 69.2 % Siempre y un 30.8 % Casi siempre, de tal manera que el desarrollo de los juegos recreativos son determinantes en la autoestima de los niños y niñas porque han mejorado sus aprendizajes, su confianza, seguridad, iniciativa, innovación y creatividad, al mismo tiempo reconoce sus defectos y limitaciones propiciando el desarrollo del amor a uno mismo y respeto y amor con sus pares y autoconfianza como persona.

Palabras clave: actitud, aptitud, aula, autoestima, niños, juego, recreativo, recreo escolar.



ABSTRACT

The lack of affection perceived by the parents, due to the fact that the majority of infants come from homes where violent acts are frequent and are generally under the guardianship of grandparents or, failing that, uncles, is an added factor to low self-esteem and insecurity of minors. In addition to recreational games, the problem described has generated the researcher's interest in developing this research. This research thesis intends to determine the influence of recreational games on self-esteem, which implies improving their integral formation and the construction of their significant learning in the boys and girls of the primary educational institution No. 50485 of Ttio - Quiquijana", in terms of methodology, it was a quantitative study, with a cross-sectional and pre-experimental design; 16 students were dyed as a study sample, a non-probabilistic sample was carried out for the researcher's conviction, the technique used was observation and as instruments: self-esteem test and learning activities whose results were applied as a didactic resource in recreational games. the different learning activities in the Post Test we obtained a qualitative score of 69.2% Always and 30.8% Almost always, in such a way that the development of recreational games is decisive in the self-esteem of boys and girls because they have improved their learning, their confidence, security, initiative, innovation and creativity, at the same time recognize their defects and limitations promoting the development of self-love and respect and love with their peers and self-confidence as a person.

Keywords: attitude, aptitude, classroom, self-esteem, children, game, recreational, school recess



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La presente tesis de Investigación es una propuesta de acompañamiento al sector más olvidado de la comunidad alto andinos de Ttio por la Educación, de esta manera, se prioriza este problema latente la de organizar y ejecutar el estudio respectivo, para buscar y promover un proceso de cambio y convertirse en protagonistas los niños y niñas que ha de aportar y fortalecer en la Institución Educativa un proceso de cambio constante en la formación integral en su aprendizaje y que estas sean más significativas.

Que de acuerdo a los dispositivos del Reglamento de Grados y Títulos de la “Universidad Nacional del Altiplano Puno” la presente Tesis de Investigación Titulado “Juegos recreativos y su eficacia en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas del 4to grado de la institución educativa primaria N° 50485 de Ttio – Quiquijana”, con el propósito de optar el grado de Bachiller en Ciencias de la Educación.

Los juegos recreativos en estos últimos años con las nuevas corrientes pedagógicas ha ido resaltando en los aprendizajes de los niños y niñas en las diversas áreas de la EBR, de esta forma; el juego recreativo forma parte del aprender, participar, respetar, valorar, placer, goce, estimula, es protagonista, formativo, creativo y motivante, se induce a tratar los temas con naturalidad, si promueve la comunicación; al jugar los niños y niñas crean y ensayan estrategias, se adaptan a reglas, resuelven conflictos, se socializan y disfrutan. Por lo tanto, la autoestima es un complemento perfecto en la formación cognitiva, afectiva y conductual de los educandos físicamente y psicológicamente.

Por lo que, la presente tesis de investigación se fundamenta en el hecho de que el alumno en el proceso dinámico de desarrollo integral, debe estar bien psicológicamente,



físicamente, anímicamente, espiritualmente y cognitivamente que exige de inmediato las consideraciones para mantener su salud integral en equilibrio para lograr aprendizajes significativos durante su formación personal como conceptualmente, procedimentalmente y actitudinalmente. El presente informe de investigación consta de cuatro capítulos:

Primer Capítulo: En el presente capítulo se habla sobre el problema de investigación que comprende: descripción del problema, justificación y objetivos de la investigación.

Segundo Capítulo.- En este capítulo se aborda sobre la Revisión de la Literatura,; desarrollada de la siguiente manera: antecedentes de la investigación, bases teóricas y sistema de variables.

Tercer Capítulo. - Se encuentra en este capítulo la metodología de investigación que esta encamina a contrastar la formulación del problema y los objetivos de investigación y los lineamientos comprendiendo son: tipos y diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de investigación, plan de tratamiento de datos y diseño estadístico.

Cuarto Capítulo.- Este capítulo abarca sobre los Resultados de la Investigación que incluye: resultados de la investigación (planificación, desarrollo y resultado de las actividades y talleres de aprendizaje), (desarrollo de la lista de cotejos (escala de estimación para evaluar la autoestima de pre test y post test) y resultado de diseño estadístico (Encuesta realizada a los alumnos de 4to grado de la I.E. N° 50485 de Ttio) y por último están las Conclusiones, Sugerencias, Bibliografía y Anexos.



1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es responsabilidad de los padres, educadores y autoridades fomentar y promover la participación en juegos recreativos, ya sea a través de programas escolares, parques públicos, o actividades familiares al aire libre. Es necesario crear espacios seguros y accesibles para que los niños puedan jugar y disfrutar de la naturaleza, y así garantizar su desarrollo integral y su bienestar físico y emocional. Así mismo, se afirmó que los insuficientes niveles de actividad recreativa en los adolescentes son altos, y que supone peligros en el mediano y largo plazo para la salud de ellos mismos (OMS, 2019).

A nivel nacional, el dilema se centra en afirmar el valor y la importancia de los juegos de ocio; comprender a los niños como sujetos en el proceso de desarrollo social y psicoemocional, para establecer prioridades para sus diversas necesidades y para el pleno desarrollo de la calidad de vida. Por ello, toda sociedad lucha vigorosamente por la inclusión e integración y evita a toda costa la exclusión y la división, por lo que los eventos de entretenimiento tienen como objetivo capacitar a los niños utilizando estrategias didácticas y psicoeducativas para mejorar la calidad de vida. El juego debe considerarse el fundamento principal de la sociedad, ya que el objetivo principal de estas actividades no es sólo la inclusión de los niños, sino que también debe centrarse en la sociedad en su conjunto.

La institución de educación primaria Ttio – Quiquijana N°50485 carece de juegos de ocio en el centro educativo, pues sin ellos es más difícil fortalecer la autoestima de los estudiantes; Rara vez se practican juegos al aire libre, lo que a su vez daña las relaciones interpersonales, que son un elemento básico de la autoestima. Además, existen problemas de autoestima entre los adolescentes, porque se ha observado que muchos niños en la institución rara vez se integran entre sí, y también se cree que los niños tienen una actitud muy cerrada en el aula y son inseguros e inseguros. inseguro. La mayoría incluso muestra



timidez. Además, como la mayoría de los niños provienen de hogares donde la violencia es alta y muchas veces están bajo la supervisión de abuelos o tíos, falta el apego de los padres, lo que es otro factor que socava la autoestima y las inseguridades de los menores. Además de los juegos recreativos, los problemas descritos también son de interés para los investigadores de este estudio.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

La descripción nos permite narrar lo que está sucediendo indicando los rasgos característicos de cualquier suceso dentro o fuera del aula, para ello, se describe los juegos recreativos como un medio que tiene eficacia en la autoestima de los niños y niñas, de esta manera nosotros como profesores debemos utilizar en nuestro trabajo pedagógico como una estrategia que nos va permitir motivar cualquier sesión de aprendizaje con nuestros estudiantes, de tal manera, estarán en constante participación activa y dinámica y que estas nos va permitir desarrollar en las diferentes áreas del Currículo Nacional, y la formulare de la siguiente manera:

¿De qué manera los juegos recreativos y la eficacia influyen en el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas del 4^a grado de la Institución Educativa Primaria N^a 50485 de Ttio Quiquijana?.

1.2.2. Problemas específicos

- De qué manera influyen los juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas de 4^a grado de la Institución Educativa Primaria N^o 50485 de Ttio Quiquijana.



- De qué manera la libertad individual y grupal en el desarrollo de los juegos recreativos de integración es incidente en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de 4^a grado de la Institución Educativa Primaria N° 50485 de Ttio Quiquijana

1.3. HIPÓTESIS

1.3.1. Hipótesis general

Los juegos recreativos mejoran significativamente el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas de 4^a grado de la Institución Educativa Primaria N° 50485 de Ttio Quiquijana

1.3.2. Hipótesis específicas

- Existe influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas de 4^a grado de la Institución Educativa Primaria N° 50485 de Ttio Quiquijana.
- Existe influencia de los juegos recreativos de integración en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de 4^a grado de la Institución Educativa Primaria N° 50485 de Ttio Quiquijana.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Justificación teórica: Para la presente Tesis de Investigación existe diversas teorías sobre Juegos Recreativos y de Autoestima son aspectos muy importantes en la educación integral de niños y niñas, y el propósito de este estudio es brindar algunas sugerencias para mejorar el desarrollo de la personalidad y describir las capacidades y destrezas de los estudiantes en los juegos diarios para mejorar este proceso. aprendizaje, proporcionando así a los estudiantes un entorno de aprendizaje que promueva actitudes positivas y aumente la autoestima.



Justificación practica: En la práctica y desarrollo de los Juegos Recreativos facilitados son importantes para desarrollar y mejorar la autoestima en el proceso de aprendizaje integrado de niños y niñas. Por tanto, el objetivo de este estudio es poner más énfasis en la mejora de la autoestima a través de juegos y describir las características que influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje: Las sesiones de aprendizaje se desarrollan dentro y fuera del aula.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

- Determinar los juegos recreativos y la eficacia en el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas del 4^a grado de la Institución Educativa Primaria N^o 50485 de Ttio Quiquijana.

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas de 4^a grado de la Institución Educativa Primaria N^o 50485 de Ttio Quiquijana.
- Determinar los juegos recreativos de integración en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de 4^a grado de la Institución Educativa Primaria N^o 50485 de Ttio Quiquijana.



CAPÍTULO II

REVISION DE LA LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

Lesmes y Amaya (2017) El juego facilitado es un lugar importante para desarrollar y mejorar la autoestima en el proceso de aprendizaje integrado de niños y niñas. Por tanto, el objetivo de este estudio es poner más énfasis en la mejora de la autoestima a través de juegos casuales y describir las características que influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje: Las sesiones de aprendizaje se desarrollan dentro y fuera del aula.

Cisneros, *et al.* (2018) El propósito de la investigación titulado: Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años, la investigación a través del análisis de resultados estadísticos se demostró que los juegos cooperativos mejora significativamente la autoestima en los niños y niñas, corroborado por el valor calculado de *t* de Student igual a 1,68 que se encuentra en la zona de aceptación del valor crítico de 8,33; en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula. Por lo evidenciado se determinó la importancia de emplear los juegos cooperativos en la mejora de la autoestima en niños y niñas de cinco años de educación inicial, para que puedan evidenciar su autoestima ante diversas situaciones con la predisposición y actitud favorable, en lo que respecta al aspecto físico, social, afectivo y académico.

Cuba (2017) el objetivo de su investigación es demostrar la eficacia de los juegos recreativos para el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de 4 años se ha determinado que la aplicación del programa es eficaz, por cuanto se ha logrado que el 100% de niños y niñas evaluadas alcancen el nivel de aprendizaje “logro”(B) con las diversas estrategias realizadas en los niños y niñas que han logrado desarrollar su autonomía, puesto que la mayoría de ellos tuvo un incremento positivo, al inicio existía



una mayoría con nivel “en proceso” pero con notas bajas mientras que en la prueba de salida se registró mayor cantidad de alumnos con nivel de aprendizaje “logro”.

El objetivo fue determinar la influencia de las recomendaciones de juego tradicional en el desarrollo de la confianza en sí mismos de niños de 4 años. Las investigaciones muestran que utilizar juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje puede mejorar significativamente la autoestima de los estudiantes de 4 años; específicamente en el pre-test la mayoría de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio y proceso, mientras que en el post-test la mayoría de los estudiantes se encontraban en el nivel de proceso y desempeño esperado, se puede observar que los juegos tradicionales tienen un efecto significativo en los estudiantes. Desarrollar la autoestima de los estudiantes.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Juego

Los diferentes países de la actualidad, este constante cambio, requiriendo de muchas habilidades y destrezas, buscando sujetos protagonistas, creativos, flexibles y adaptables a diversas situaciones cambiantes que puedan integrar grupos de trabajo cooperativo y operativo. De tal manera, le permite al ser humano desarrollar el pensamiento lateral (creatividad) esta es una necesidad que se propicia en la Institución Educativa de hoy, creemos que es imprescindible abrir espacio para propiciar el juego, por eso dice Tasayco (2002) que “El juego es la actividad natural y el modo peculiar de la expresión creadora del niño, el juego constituye la forma más espontánea y autentica de la actividad infantil” (p. 67).

El juego, forma parte de los niños y niñas para lograr diversos aprendizajes propiciándoles a buscar diferentes maneras de aprender, participar, respetar,



valorar y otros dentro de un clima ameno, en especial el respeto de los diferentes intereses e inquietudes de los niños y niñas propiciando la comunicación al jugar, los niños y niñas, crean y ensayan diversas estrategias, se adaptan a reglas, resuelven conflictos, se socializan y disfrutan, por eso Gallegos (2003) “El juego produce un espacio donde la incertidumbre y el error son posibles, donde la libertad y las normas son complementarias, donde el poder y el saber se reparten, porque hay un espacio para la participación” (p. 58).

Indudablemente, el juego, como el aprendizaje, son hechos del acervo sociales de la humanidad. Propiciándoles a los niños y niñas a ensayar diversas soluciones, desplegar iniciativa, creatividad e innovación. Pues lo que se aprende por medio del juego, igual que el conocimiento y habilidades que por mismo sujeto las cuales están en constante adquisición, y las transfieren a la vida.

De tal manera el jugar no significa no enseñar, al contrario, es una tarea más compleja, planificada y progresiva, que estima un esfuerzo mayor que la preparación de un tema. De esta manera el juego que se desarrolla en la niñez nos permite en:

- Propicia un clima de confianza, permitiendo a los educandos establecer relaciones armónicas entre sus compañeros.
- Potencia un ambiente de libertad para comunicarse y le permitirse equivocarse.
- Facilita diversas oportunidades a desarrollar autoconfianza, seguridad, iniciativa y creatividad durante el proceso de aprendizaje.
- Propicia desarrollar valores y actitudes de respeto hacia sus compañeros y de los demás.



- Le permite encontrar la alegría durante una actividad, descubrir algo nuevo y le permite estar en un constante cambio en sus aprendizajes.
- Le incentiva a desplegar y desarrollar iniciativas, ser independiente, de actuar de acuerdo con sus intereses y de ser uno mismo.
- Conservar un lugar en la vida sana; es una de las formas en que se verifica un enfrentamiento del ser humano con su medio.
- Propicia el desarrollo de una educación emocional, los sentimientos patrióticos y estéticos de los estudiantes.
- Desarrolla la imaginación creadora, inventa, ejercita la memoria, educa el interés, la atención, el lenguaje, los sentidos de la coordinación, robustece la muñeca.
- Fortalece el cuerpo con el juego, la respiración, la circulación de la sangre y la digestión. Descongestiona el cerebro y es desestresante.

2.2.1.1. El juego para Piaget

El desarrollo del juego se está desperdiciado en la por la escuela, por parecer ser desprovisto de significado funcional, de esta manera el juego para Calero (2000) manifiesta que “En educación inicial, primaria y secundaria el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje, Piaget dice; que el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de la misma” (p. 21).

Indudablemente que en educación Inicial y Primaria; los niños y niñas ejercita su organismo, su memoria, sentidos, permitiéndoles a desarrollar la observación, manipulación, ejercitación, demostrando sus habilidades y destrezas, y otros; cuanto más se desarrolla y se aplica el juego, el niño @ es más duradero y rico sus aprendizajes propiciándose a



ser significativo, mejorar su autoestima, por lo tanto, se centra utilizando materiales estructurados y no estructurados entre los que podemos nombrar las sogas, palos, pelotas, envases de polietileno, cubos, y otros;. de esta manera los niños van desarrollando sus capacidades de razonamiento, reflexión, criticidad, problematizar, y otros.

2.2.1.2. La teoría del juego recreativo

El desarrollo del juego recreativo es importante, porque es innato en los niños y niñas permitiéndoles a incentivar la socialización, descubrimiento, contrasta sus conceptos, participa activamente, refuerza su autoestima, y otros; los juegos recreativos desarrollados por los profesores, no sólo debe ser una actividad simple, sino debe ser programado y planificado adecuadamente que le permita desarrollar capacidades, competencias y desempeños, de esta manera, el desarrollo del juego recreativo es necesario iniciar en los niños y niñas desde el nacimiento, niñez, juventud y madurez, para que no les parezca fastidioso ni tedioso sino algo innovador y creativo donde los niños y niñas puedan reír, soñar, participar, reflexionar, socializarse, valorarse, permitirles el movimiento constante para ir adquiriendo destrezas, habilidades, de esta manera Caneque (1989) se dice que: “El juego recreativo es el elemento que permite llegar al cielo como una expresión de eternidad y también retornar a la tierra como una expresión de la realidad.” P. 54.

Es innegable, que los juegos recreativos su desarrollo es natural en los niños y niñas propiciándoles a aprender, convivir, ser, estar y vivir esto está inmerso en el código genético de cada ser humano, especialmente en los seres humanos, formando parte de su desarrollo, de tal manera, los



juego recreativo, se sustenta en que los niños y niñas desde el nacimiento se comunica espontáneamente toda su afectividad por medio de la risa, los balbuceos, movimiento corporal y el silabeo con pleno de significad y que posteriormente el niño y niña se convierte en un gran científico, porque empieza a descubrir, diferenciar y observar con ojos inquisidores; los juguetes que tiene en su entorno, ya en los primeros años de escolaridad el juego recreativo implica varios grados de significación social y cultural, porque es a través de él que puede empezar a construir valores, actitudes, principios éticos y morales.

2.2.1.3. Las actividades recreativas

Las actividades recreativas son una amplia gama de actividades corporales, psíquicas e intelectuales, donde los niños y niñas desarrollan y propicia el placer, el goce, las actividades recreativas y el conocimiento, que a la vez es estimulante durante la actividad escolar en educación primaria., pues si no existe una adecuada planeación y objetivos claros para las actividades recreativas que se ejecutaran en las clases en concordancia con el currículo nacional.

Los juegos recreativos deben concebirse como una forma de utilización en el trabajo educativo y debe estar considerado como una estrategia de aprendizaje globalizante e indicadora de objetos dentro de los cuales los niños y niñas puedan aprender a:

- Cambie la realidad y cree su propio mundo para satisfacer sus intereses y necesidades inmediatas.
- Esté preparado para eventos futuros.



- Canaliza tu energía.
- Mejorar la confianza en uno mismo.
- Desarrollar y materializar tus capacidades intelectuales.
- Ampliar sus dimensiones comunicativa y cognitiva.
- Desarrolla tu creatividad.
- Mejorar su desarrollo físico, mental e intelectual.

2.2.1.4. Etapas de los juegos recreativos

En el juego cotidiano, muchos autores suelen definir cuatro etapas, que nos permiten ver cómo el juego cotidiano está presente en las experiencias y acciones de todos los niños y niñas y se convierte en una herramienta que promueve el desarrollo evolutivo y la preparación para la vida.

Estas etapas son:

2.2.1.4.1. Primera etapa juego – ejercicios funcionales

Desde un punto de vista de su concepción el niño y/ o niña realizan una serie de ejercicios y juegos por ello según Ruiz C. (2004) dice “A partir del nacimiento – un año y medio los niños y niñas se conocen por medio de experimentación con el mundo externo y se conocen a si mismos ” (p. 26).

Los niños y niñas juegan con sus manos, brazos, pies y luego con los objetos que le rodean. De tal manera durante el proceso de conocimiento y contacto con el medio, el juego funcional va evolucionando hasta que el niño o la niña van incluyendo diferentes



elementos externos. Por ejemplo: arrojar los juguetes de la cuna al piso para que los mayores interactuemos con ellos, y otros.

2.2.1.4.2. Segunda etapa juego simbólico

En esta segunda etapa se desarrolla entre el año y medio y los cinco años, desarrollan su imaginación y vivencia esta la propone Howard Gardner, de esta manera para Velasco H. (1999) dice que “El niño ejercita en gran medida su imaginación; por eso elabora situaciones que ha visto y desea que sucedan en la realidad; imita sus vivencias, pero tiende a darles un final siempre agradable” (p. 35).

Indudablemente, el niño o niña juega imitando al policía, al mecánico, al enfermero, al profesor, a papá, a mamá, al médico y a las aventuras, de esta manera, va obteniendo elementos de base para crear elementos interpersonales como: el desarrollo de la autonomía y del esquema corporal. Los juegos son muy importantes para el desarrollo del lenguaje, de la fantasía - imaginación y más tarde para el manejo de los símbolos y grafías.

2.2.1.4.3. Tercera etapa juegos semi – reglados

Esta etapa de juegos semi – reglados empieza desde los cinco años y hasta los siete años y su relación con el medio se hace más profunda y directa. Todo lo que produce en su alrededor se va interiorizando como algo suyo, de tal manera que, los niños y niñas desarrollan su estructura corporal reconociendo como que es producto de la actividad física y podemos afirmar cuando dice: Soto G. (2009) “Los juegos recreativos son de construcción a partir de los bloques de



madera, pelotas de lana, u otros materiales; las cuales con cierto orden secuencia y dificultad, se les plantea a los alumnos problemas que estimulen su imaginación y creadora” (p. 69).

Es indispensable en esta tercera etapa la aplicación y desarrollo de actividades lúdicas permitiéndole en los niños de edad escolar el desarrollo de la coordinación como: ojo mano y su flexibilidad a la vez la formación de hábitos despertando el interés y organizar esquemas mentales a través del desarrollo de actividades lúdicas.

Para el desarrollo de diversas actividades lúdicas es necesario el uso de materiales didácticos para que puedan formar formas, tamaños colores, textura y otros permitiéndoles en los niños y niñas el desarrollo la abstracción y tener la capacidad de proponer soluciones.

2.2.1.4.4. Cuarta etapa juegos reglados

Esta cuarta etapa empieza a desarrollarse a partir de siete años a once a doce años aproximadamente, donde los estudiantes aprenden a identificar, conocer, y aceptar las diversas normas que se propone en el aula. De tal manera que los juegos reglados para Soto G. (2009), “Son juegos que se realizan en grupo y permiten que los chicos aprendan a manejar y defender sus derechos, a responsabilizarse de sus actos, a valorarse a sí mismo y los demás” (p. 72).

Es así que los niños y niñas aprenden a respetar a sus compañeros, amigos, hermanos de manera individual y grupal, es



más que a través de los juegos los niños y niñas aprender a sumir a ser perdedor y a la vez ser ganadores.

2.2.1.5. Clases de juegos recreativos

Para muchos autores los juegos recreativos se pueden agrupar en una serie de elementos o condicionantes que los niños y niñas de edad escolar les permiten unificar e identificarlos con facilidades. El desarrollo de estos juegos recreativos para los profesores les permite conducir la labor educativa hacia objetivos y metas precisas y claras que desea alcanzar con los alumnos en el desarrollo de actividades de aprendizaje significativa que le permiten al estudiante un óptimo desarrollo biopsicosocial en los alumnos y alumnas de Educación Primaria; de tal manera estos juegos recreativos serían:

2.2.1.5.1. Juego recreativo lúdico libre

Los juegos recreativos lúdicos se da sólo en las primeras etapas de la niñez, cuando un niño o niña comienza a identificarse con su cuerpo y el entorno para poder esto para Ruiz C. (2004) manifiesta que: “Los primeros juegos sociales y de imaginación marcan los pasos iniciales hacia el desarrollo cognoscitivo y la adquisición de las primeras normas de comportamiento en comunidad” (p. 75).

Indudablemente, Las condiciones de éxito de estos juegos casuales dependen del tipo específico de desarrollo previsto para su implementación, para ello es necesario que el adulto y/o profesor debe ser observativo y tener un conocimiento sobre el juego.



2.2.1.5.2. Juegos recreativos dirigidos

Los juegos recreativos dirigidos son diversas actividades que se desarrolla bajo la conducción de un personal mayor y/o profesor que tienen un conocimiento acerca del juego en sí y que por ende motiva a los niños y niñas a participar de manera individual y grupal con mucha flexibilidad y no deben ser tediosos y aburridos durante su aplicabilidad dentro y fuera del aula.

2.2.1.5.3. Juegos recreativos al aire libre

Los diferentes juegos recreativos también se pueden desarrollar a al aire libre como en un parque, patio, loza deportiva, estadio y otras donde los niños y niñas están en constante movimiento donde corren, saltan, gritan, manotean, persiguen, buscan y otros.

2.2.1.5.4. Juegos recreativos de interior

En este tipo de juegos recreativos de interior, son actividades dinámicas pero son más tranquilas, donde el profesor le permite desarrollar sus aprendizajes en espacios reducidos y pequeños de manera sedentaria en un aula.

Las condiciones propias de este juego, dependen del espacio en el cual se van a desarrollar en la cual le permite encontrar diversas variantes y condiciones para trabajar diversos temas.

2.2.1.5.5. Juegos recreativos de integración

Esta clase de juegos, opuesto de la anterior, se enfoca más hacia el conocimiento mutuo de los integrantes de un equipo de trabajo, además tiene como objetivo primordial el sentido de



pertenencia y desarrollo de su autoestima en cada uno de los integrantes del equipo dentro de los cuales se trabaja dentro y fuera del aula.

2.2.1.5.6. Juegos recreativos para potenciar habilidades

En esta categoría los participantes adquieren, amplían, demuestran y potencia sus habilidades para que con ello se fortalezcan sus valores, autoestima, su desarrollo biopsicosocial y corporal, por eso para , esto con el objetivo de cumplir tareas o pruebas específicas, cuya explicación suele hacerse antes de iniciar el desarrollo del ejercicio en sí; por ello para Oviedo F. (2007) dice: “Los juegos recreativos para potenciar en habilidades propician en los alumnos la motivación necesaria para que estos puedan mostrar su interés por la práctica del deporte y no dedicar su tiempo en los salones de video” (p. 91).

Evidentemente existe variedad de juegos recreativos para potenciar diversas habilidades como: las actividades de ingenio, de fluidez verbal, de palabras, de memoria, de rescatar la cultura misma de las comunidades, juegos originarios de la comunidad las cuales a de despertar el interés de los niños y niñas.

2.2.1.6. Juegos recreativos en el contexto escolar

Los niños y niñas en edad escolar es necesario propiciar los juegos recreativos en el aula y fuera del contexto escolar, de tal manera, es un derecho el desarrollo de los juegos. El juego es una actividad humana permanente su evolución y desarrollo y que estas se despliegan



en diversos ámbitos, de esta manera para Oviedo F. (2007) “El docente es quien debe habilitar dentro del contexto escolar diferentes tipos de oportunidades y actividades recreativas para que los niños y niñas realicen, efectúen y construyan aprendizajes escolares” (p. 121).

Realmente el niño es quien juega, no podemos prohibirles el desarrollo de la actividad recreativa reduciéndola a una estrategia metodológica, ni tampoco a un recurso didáctico. Entonces los profesores presentan diversas propuestas, entre ellas los juegos recreativos para que los niños realicen aprendizajes significativos escolares de conceptos, procedimientos y actitudes, de esta manera, se pretende, demostrar que los niños y niñas desarrollen sus habilidades y destrezas motrices y sociológicas finas y gruesas. Es así que el profesor al propiciar actividades de aprendizaje debe partir sus sesiones el uso de los juegos recreativos que garanticen en que los niños y niñas jueguen y se diviertan; ya que el juego recreativo no es un acto automático, sino libre. Es el niño quien decide internamente “adscribirse a la actividad”, es una actitud la que deviene la actividad recreativa.

Es más que en el contexto escolar se debe desarrollar diversa actividad recreativa para que los estudiantes puedan aprender diversos contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, por eso para Oviedo F. (2007) “El profesor es quien presenta la propuesta el juego recreativo como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos a través de un proceso de aprendizaje” (p. 132).



Quien enseña (profesor) es quien da intencionalidad y el desarrollo de la espontaneidad a los estudiantes dentro de un contexto escolar sin “traicionar” la esencia del juego recreativo, siendo vital el desarrollo biopsicosocial, corporal e intelectual, permitiéndole a los niños y niñas el desarrollo actitud, autoestima, valores, disposición y participación del niño y niña durante una actividad académica.

2.2.1.7. Estrategia del juego recreativo

Al interior del paradigma constructivista al decir Vigotsky: el juego recreativo es considerado como una experiencia dinámica que tiene una influencia decisiva en el desarrollo del niño, no solo porque permite desarrollar y construir los procesos psicológicos y cognitivos, sino porque le permite liberar al niño de las introversiones a que se ve sometida, de tal manera que, le permite asumir las reglas y actitudes dentro de una actividad de aprendizaje dentro y fuera de la institución educativa, es así que, el profesor está obligado a estructurarlo su teoría y el desarrollo práctico del juego recreativo propiciando el desarrollo de actitudes en los niños y niñas de la siguiente manera:

2.2.1.7.1. Primero

Es preciso recordar que los profesores tenemos la obligación de conocer; la naturaleza biosicosocial de los educandos con quienes vamos a trabajar, como la naturaleza de cada tipo de juegos o su objetivo. El tipo de contenidos o aprendizajes que deseamos lograr en los estudiantes, es decir que, conocer y aplicar diversas estrategias de desarrollo de cada tipo de juego recreativo. Dentro de esta perspectiva los pasos a seguir son:



- Preparación y organización de los juegos.
- Ejecución del juego ya sea dentro y fuera del aula.
- Enfocarnos dentro de una evaluación formativa.
- Asumir un compromiso durante el desarrollo del juego.

2.2.1.7.2. Preparación y organización

- Preparación de los alumnos anímicamente para la realización del juego.
- Proponer las reglas básicas y acuerdos que se debe respetarlas durante el juego.
- Propiciar acuerdo de manera individual o grupal para desarrollar los juegos recreativos.
- Desarrollar organizadamente los materiales y/o recursos que se va utilizar durante el juego recreativo.
- Empezar con la demostración previa del profesor de manera individual y grupal el juego a desarrollar.
- Se debe planificar el juego recreativo por escrito para no llegar a la improvisación.
- Se determinar y escoger el espacio (aula, patio, loza y otros) para desarrollar el juego recreativo.

2.2.1.7.3. Ejecución de la actividad recreativa

- Para desarrollarlo debemos estar seguros que el juego recreativo sea comprendido por todos los niños y niñas.
- Hay que cumplir las reglas propuestas por los estudiantes durante el desarrollo del juego.



- Cuidar y mantener los materiales durante el desarrollo del juego.
- El profesor será un FACILITADOR, MOTIVADOR y ESTIMULADOR durante la ejecución del juego.
- Se debe conducir el juego recreativo de acuerdo al objetivo planteado y programado.
- Ser observativos y registrar el desempeño de los estudiantes durante el juego recreativo.
- Transmitir preparación, confianza y seguridad a los niños y niñas durante el desarrollo del juego.
- Intervenir oportunamente cuando el juego entra en desliz negativo para corregir su comportamiento de los niños y niñas.
- Propiciar y dar oportunidades a los estudiantes para conducir el juego.
- Propiciar la reflexión, comentario e interpretación con los niños y niñas la importancia del juego recreativo.

2.2.1.7.4. Evaluación

- El evaluar significa corregir errores y formar conocimientos, valores, actitudes y habilidades – destrezas en los participantes durante el juego.
- Reflexionamos e interpretamos el cumplimiento de las reglas del juego.
- Desarrollar el Aprecio y el desempeño estratégico de cada participante durante el juego.



- Valorar a los estudiantes la participación, colaboración, relación, atención, interés, concentración, comunicación, destrezas, habilidades, respeto y otros.

2.2.1.7.5. Compromiso

- Propiciar diversos y nuevas estrategias para cumplir y mejorar las reglas acordadas.
- Fomentar y propiciar otras tareas correctivas y de mejora para la realización de un juego.
- Detectar la necesidad de realizar otros aprendizajes a través de la realización de los juegos.

2.2.1.8. Propuesta de juegos recreativos que desarrollan habilidades y destrezas motrices y autoestima

Desde muchos años atrás los juegos recreativos tienen un lugar preponderante en el aprendizaje de los niños de los niveles inicial y primaria. El fin del juego es presentar situaciones que desarrollen conocimientos, valores y actitudes a través del desarrollo de diversas estrategias que favorece el desarrollo motor, cognitivo, lingüístico valores, actitudes y socio afectivo.

Los juegos divertidos actúan como alternativas de aprendizaje en las actividades de aprendizaje, haciendo del proceso de aprendizaje una experiencia dinámica, activa, interesante y formativa. Por tanto, suponen un gran apoyo pedagógico en el proceso de aprendizaje y los docentes deben utilizarlos en su labor docente dentro y fuera del aula.

Los juegos recreativos son recursos educativos que los docentes deben preservar y adaptar a las necesidades de los estudiantes y sus condiciones laborales.

Según su naturaleza existe diversos juegos se pueden realizarse dentro fuera del aula; donde rescatamos algunas de ellas como:

2.2.1.8.1. Plic Plac

Tiene similitud con el juego del mundo en el que se marca casilleros en el piso, con un comienzo y un final. Los niños por turno arrojan una piedra a un casillero y deben ir a recogerla saltando de un casillero a otro (la dificultad en los saltos está de acuerdo con la habilidad de los niños, generalmente es saltando en un pie) Pierde el turno el niño que pisa la línea al saltar. El juego tiene variantes de complejidad creciente para los más grandes.

Figura 1.

El juego plic plac



2.2.1.8.2. Salta sogá o bati sogá

Saltar la cuerda es un juego de niños que requiere práctica y destreza. Tiene muchas variaciones y se puede jugar

individualmente (cada mano agarra el extremo de la cuerda y así gira y salta hacia adelante o hacia atrás de forma individual o cruzada) o en grupo.

Este es un juego divertido para niños, especialmente para niños hiperactivos. Dos concursantes agarran el extremo de la cuerda y la tuercen mientras el otro concursante salta la cuerda, si toca la cuerda será descalificado. Dependiendo de la duración del salto del participante, la velocidad de rotación aumenta gradualmente; en algunos lugares llaman "picante" a la rápida rotación de la cuerda. Gana el que salte la cuerda más rápido.

Figura 2.

Salta sogá o bati sogá



2.2.1.8.3. Saquekusayki (manca kirpacha)

- a. **Participantes:** Doce niños y niñas.
- b. **Espacio:** Area amplia interna o externa.
- c. **Tiempo:** Indeterminado.
- d. **Materiales:**

Un objeto (puede ser un anillo)



Una piedrecita, una chapa o una moneda.

e. Instrucciones:

- En primer lugar, se sientan todos los participantes formando un círculo y se elige un niño o niña, para que sea el “adivinator” (participante al que se le vendará los ojos).
- El adivinador (a) se ubicará en el centro de la circunferencia formada y se le entregará un objeto que puede ser un chapita, un anillo, una moneda o una piedra pequeña para la entrega a cualquier persona, emitiendo las siguientes palabras:
- Cusco: “saquekusayki..., saquekusayki...” (te dejo en prenda, te dejo en prenda...).
- Tinke: “Juanacha Mancata Allinta kirpay Yanqatac suwa aparunman”.

Todos los participantes deben mantener sus manos en posición de oración (manos juntas y extendidas) para recibir los artículos correspondientes.

- Cuando se entrega el artículo, todos los niños y niñas sentados rotan y cambian de posición para confundir a los adivinadores.
- Luego, el adivino se quita la venda de los ojos e identifica al concursante que sostiene el artículo. Si no acierta al tercer intento, deberá continuar desempeñando el papel. De lo contrario, se adivinará un niño y/o una niña. se compromete a sustituir.



2.2.1.8.4. Choqchos con trompos (piskuyllu)

a. Participantes: De dos hasta siete participantes.

b. Espacio: A campo libre.

c. Tiempo: Ilimitado.

d. Materiales:

Trompos.

Pita, cordeles trenzados.

e. Instrucciones:

- En el suelo se dibuja un círculo, al cual se le denominará “mundo” y en el centro se marca un aspa, representando al ombligo. A unos metros de la circunferencia se trazará una línea llamada “salamanca”, ubicación a la cual será impulsado el trompo que será sacado más lejos del mundo. Seguidamente, se define el número de “tacas” (golpes con la púa del trompo) que recibirá el trompo perdedor.
- Se comienza el juego, invitando a los participantes a lanzar el trompo; el niño cuyo trompo se haya aproximado más al “mundo” o al “ombligo” invitará a los demás jugadores a colocar su trompo en el centro de la circunferencia.
- Una vez ubicados los trompos en el ombligo, el niño lanzará su trompo con la intención de sacar los trompos ubicados en el centro, fuera del mundo. El trompo que ha sido sacado más lejos del “mundo” será impulsado con el trompo de los demás participantes hacia la línea de “salamanca”.

- El jugador que no logra coger en los tres intentos el trompo, tendrá que poner su trompo para que éste siga siendo llevado a la línea indicada y luego al “mundo”.
- Finalmente, cuando el trompo perdedor llega al “mundo”, recibirá la cantidad de tacas (golpes con púa de trompo) establecida por los jugadores.

Figura 3.

Choqcos con trompos (piskuyllu)



2.2.1.8.5. Calando la rueda o aros

- Quien alguna vez no utilizo la rueda vieja de su bicicleta para jugar... Este juego consistía en eso, conseguías un rin de bicicleta vieja, y lo utilizabas para jugar.
- Te conseguías un palo u rama de árbol la colocabas en el canal de él rin de bicicleta o de aro de carros (jebe) y lo empujabas hasta que se te caía el aro o se te acababa la calle.
- Puedes competir con tus amigos, el que se caiga del ring queda descalificado y el que llegue primero a la meta gana la competición, en la actualidad en el Perú es una tradición el

concurso de aros y la practican tanto niños y niñas como los mayores.

Figura 4.

Calando la rueda o aros



2.2.2. Autoestima

2.2.2.1. ¿Qué es la autoestima?

La palabra de la autoestima nos ha entender la estima y valoración de uno mismo, para comprender este concepto dice Eguizabal R. (2004) por lo tanto “La autoestima es la capacidad de conocerse a uno mismo, comprender cómo actuamos y reaccionamos ante los momentos difíciles y felices. La autoestima es la capacidad de mirar dentro de uno mismo para determinar las características básicas de su personalidad.” P. 06.

Que también la autoestima es el amor que uno tiene hacia uno mismo. Aquella persona que no se quiere así mismo no podrá querer a sus semejantes, porque esto nos permite afrontar y decidir cualquier problema del quehacer cotidiano.

Como experiencia el desarrollo de la autoestima es determinante en las personas por que nos seguridad y confianza sobre que estamos



desarrollando cualquier dificultad que se nos presenta en la vida, entonces podemos decir según decisiva porque nos da seguridad, confianza en uno mismo para que de esa manera ser capaces de desarrollarnos como persona con capacidad de superar cualquier dificultad que se nos presenta en la vida real; entonces podemos decir que: Soto R. (2000) “La autoestima es el componente afectivo de sí mismo. Refleja un sentimiento sobre su propia persona. Es el aprecio y valoración que una persona tiene de si mismo (a). Es la sensación interna de satisfacción o insatisfacción consigo misma (o).P. 12.

Entonces, diremos que la autoestima es nuestro espejo real de lo que somos, el cual nos enseña ¿cómo somos?, que habilidades tenemos, que temperamento tienen los niños y niñas, y el ambiente en el que éste se desarrolla; también se manifiesta que para Riveiro L. (2001) “La autoestima consiste básicamente en dos componentes: la autoeficiencia y el autorespeto” P. 15.

Para comprender mejor este concepto el mismo autor nos ratifica que la autoestima el primero, “Es el brinda la confianza en nuestra habilidad para pensar, aprenden, escoger y tomar decisiones apropiadas, el segundo es la confianza en nuestro derecho a ser felices, es la seguridad de que somos dignos de éxito, amistad y amor” P. 15.

Realmente cuando los niños y niñas adquieren una buena autoestima se sentirá competente, seguro y valioso de lo que está realizando y haciendo dentro y fuera del aula. De esta manera, el niño y niña se sentirá que es valioso e importante y no se sentirá menos que los demás, Lo que es lo



contrario el niño y niña con una baja autoestima no confiará en sus propias posibilidades ni de los demás, se sentirá disminuido e inferior frente a sus compañeros y otras personas, y por lo tanto, se comportará de una forma más introvertida y tímida, más a ser criticada o fracasada.

2.2.2.2. ¿Cómo se forma la autoestima?

Desde el nacimiento los niños pequeños se interrelacionan con otras personas: donde desarrolla sus sentimientos apoyados por sus padres en menor o mayor grado, recibimos palabras de aliento o desaliento, directa y el de su entorno, por ello: Espejo J. “En la primera comunicación recibimos: pensamientos de otras personas sobre cómo nos sentimos, opiniones sobre nuestra capacidad para hacer cosas o no, cuán dependientes o independientes quieren que seamos.”

Con el pasar del tiempo, los niños y niñas van asimilando diversos conocimientos donde otros le van instruyendo y enseñándolos; a esta manera de valorar también es autoestima, esta manera nos indica que tanto nos respetan, nos quieren y nos quieren.

2.2.2.3. Importancia de la autoestima

La fuerza más sobresaliente del ser humano es su desarrollo de la autoestima, es entender cuanto nos queremos y nos hacemos querer, por lo tanto, para Alcantara J. (2000) la autoestima es “La educación consiste en mejorar la autoestima. Si los educadores no cumplimos con esta tarea, abandonamos nuestro trabajo prioritario. Elaborar e interpretar esta afirmación sería apasionante, pero nos llevaría muy lejos.”



Uno de los aspectos más relevantes es la autorregulación, para muchos escritores el desarrollo de la autoestima se manifiesta de la siguiente manera:

- La autoestima es un factor esencial porque requiere aprender límites inesperados.
- Cada día somos testigos de la importancia del aprendizaje, pero también de la frustración de niños o adolescentes que tienen baja autoestima.
- Cuando el niños y niña en edad escolar gozan de autoestima es capaz de enfrentar los retos, fracasos y los problemas que sobrevengan, pero cuando es lo contrarios cuando recibe atropellos orales, Psicológicos y/o físicos se deprime y caen a una desolación interna y profunda.
- La autoestima propicia la creatividad, desarrollando la innovación y creatividad, de esta manera, la población exige que los niños y niñas sean más creativas e innovadoras en el desarrollo de las diferentes áreas de Currículo Nacional (CN), social y cultural, entonces la autoestima propicia a los niños y niñas la confianza en si mismo.
- Determinar la autoestima personal: permite a los niños el desarrollo de la autonomía, autosuficiencia, seguridad de si mismo, toma de decisiones, aceptación así mismo y estar seguro de lo que quieren hacer y decir; de tal manera que el estudiante desarrolle su identidad a esto se llama autoestima positiva. En cambio, es penoso ver en niños y niñas contemplar al que se considera insignificante, buscando a quien obedecer y de quien depender a esto se llama baja autoestima.



- Construye relaciones sociales saludables: respetarte y apreciarte a ti mismo es una buena plataforma para conectar con los demás en eventos culturales, deportivos, recreacionales, cívicos, literarios, etc.
- Garantiza la predicción del futuro de una persona: una predicción del futuro de una persona basada en sus sentimientos sobre sus propias cualidades, capacidades y destrezas (visión), se siente capaz de escoger metas superiores, le nace la esperanza, la fortaleza para buscar sus metas propuestos durante su formación académica.

2.2.2.4. Tipos de autoestima

Para comprender adecuadamente sobre la importancia del desarrollo de una autoestima, existen dos tipos de autoestima:

2.2.2.4.1. Autoestima alta

Lo poseen aquellos que comprenden muchos aspectos de sí mismos. Aprecia sus cualidades, está orgullosa de sí misma y está segura de que puede hacerlo mejor, siendo consciente de sus errores y limitaciones. Mencionaremos de la siguiente manera:

- Utilice su intuición y percepción.
- Es libre y nadie lo amenaza ni a él ni a nadie más.
- Lleva tu vida donde mejor te parezca y desarrolla las habilidades y capacidades para hacerlo posible.
- Ser consciente de sus constantes cambios, adaptarse y adoptar nuevos valores y actitudes para marcar el camino.
- Aprender y actualizarse para satisfacer las necesidades actuales.
- Acepta tu género y todo lo que conlleva.



- Construya relaciones con miembros del sexo opuesto que sean genuinas y duraderas.
- Está satisfecho con su trabajo, lo hace bien y está en constante aprendizaje y mejora. • Se quiere a sí mismo y le agrada a la gente.
- Valora y respeta a los demás.
- Tiene confianza en sí mismo y en los demás.
- Te ves a ti mismo como único y a los demás como únicos y diferentes.
- Comprenda, respete y exprese sus sentimientos y permita que otros hagan lo mismo.
- Tome sus propias decisiones y disfrute del éxito.
- Aceptar y comprender los errores cometidos.
- Comprender sus derechos, obligaciones y necesidades, defenderlos y desarrollarlos.
- Acepta su responsabilidad, lo que le hace crecer y sentirse satisfecho.
- Capacidad de evaluarse a uno mismo y no estar dispuesto a juzgar a los demás.
- Instinto para controlarse y dirigirse porque confía en que los demás lo harán.
- Controle su agresión para que no sea hostil o dañina para los demás.



2.2.2.4.2. Autoestima baja

Está ocupado por personas que creen que son inferiores a los demás, que no valen nada y que todos los demás son peores que ellos. Nunca tuvo una buena opinión de sí misma, no podía cuidar de sí misma y no se consideraba atractiva ni inteligente. Mencionaremos de la siguiente a manera contar posición:

- Utilice sus propias desventajas.
- Sentirse acorralado y amenazado, y defender y amenazar constantemente a los demás.
- Vive en la dirección que los demás quieren y se siente frustrado, enojado y agresivo.
- Ajeno al cambio, es rígido en sus valores e insiste en permanecer estático.
- Está estancado, no acepta la evolución, no ve necesidades, no aprende.
- No acepta ni se asocia con su género.
- Tener problemas con el sexo opuesto. Si lo haces, es de forma posesiva, destructiva, superficial y de corto plazo.
- Está insatisfecho con su trabajo, no tiene éxito y no aprende a mejorar.
- No se agrada a uno mismo ni a los demás.
- Otros son objeto de burla y humillación.
- Desconfianza en uno mismo y en los demás.
- Se considera una copia de los demás y no acepta que los demás sean diferentes.



- No eres consciente de tus sentimientos, los reprimes o los distorsionas, no aceptas los sentimientos expresados por los demás.
- No tomar decisiones, aceptar las decisiones de los demás y no culparlos.
- No admite que cometió un error o se culpa por no aprender de él.
- No comprende sus derechos, obligaciones o necesidades, por lo que no los defiende ni desarrolla.
- Minimiza sus responsabilidades, no afronta su crecimiento y vive una vida mediocre.
- No se juzga a sí mismo, necesita la aprobación o condena de los demás, se dedica a juzgar a los demás.
- Se deja influenciar por sus instintos y su control está en manos de otros.
- Lidiar con su agresión de manera destructiva y dañarse a sí mismos y a los demás.

2.2.2.5. Pilares fundamentales de la autoestima

Hay tres razones para esto: cuanto más nos comprendemos y aceptamos a nosotros mismos, más felices, satisfechos y tranquilos nos volvemos; Por lo tanto, la autoestima positiva es un poderoso impulsor de nuestro comportamiento, ayuda a mantener nuestra propia estabilidad y nos proporciona un conjunto de expectativas (metas) de desempeño y éxito.; los pilares fundamentales de la autoestima son las siguientes:



- A) **El amor a uno mismo:** Es necesario amarte a ti mismo a pesar de tus errores y limitaciones. Quien se valora sabe cómo recuperarse de los reveses y superar las crisis. Este sentimiento está estrechamente relacionado con el cuidado recibido en la infancia, ya sea que este cuidado sea incondicional o dependiente del comportamiento del niño o joven.

- B) **La propia visión:** Más allá de la realidad objetiva, lo que importa es cómo nos vemos a nosotros mismos. Una imagen positiva significa una fuerza interior que nos permite creer en nosotros mismos a pesar de las dificultades y contratiempos de la vida. Su creación está influenciada por las expectativas de nuestros padres y nuestra interpretación de ellas.

- C) **La autoconfianza:** Esto te permite pensar en el futuro sin caer en ideas negativas como “nunca lo lograré” o “siempre les suceden cosas buenas a otras personas”. La mayor ventaja es que fomenta la acción. Comienza en la educación recibida y en la confianza que nuestros padres nos dieron y nos transmitieron.

2.2.2.6. Aspectos que componen la autoestima

Modificar la autoestima para fomentarla potenciarla positivamente, supone actuar sobre los diferentes componentes de la misma:

- A) **Componente cognitivo:** Implica el acto de "yo pienso", cambiando nuestros pensamientos negativos e irracionales y reemplazándolos por pensamientos positivos y racionales.



- B) Componente afectivo:** Implica actuar en base a "cómo me siento", nuestras emociones y sentimientos sobre nosotros mismos.
- C) Componente conductual:** Supone actuar sobre "*lo que hago*", esto es, sobre el comportamiento, para modificar nuestros actos.

Estos tres componentes están estrechamente relacionados, por lo que actuando sobre uno de ellos conseguimos un efecto sobre los demás. Cuando un pensamiento negativo sobre mí mismo se convierte en uno positivo, definitivamente me siento mejor y esa sensación de bienestar me hace tomar acción, probablemente hacer algo que pensé que no podía hacer capaz.

2.2.2.7. Algunas claves para mejorar la autoestima

La autoestima puede ser mejorada a lo largo de nuestra vida, cuando tomamos conciencia de nosotros mismos y decidimos cambiar el modelo de pensamiento, sentimiento y conducta aprendidos. Cambiar este modelo supone:

- Acéptanos tal como somos. Esto requiere que seamos más conscientes de nosotros mismos, cuestionando nuestro propio valor y reflexionando sobre los modelos familiares y culturales que influyen en nuestra opinión sobre nosotros mismos.
- Intentar sustituir los modelos negativos por modelos positivos que fomenten la autoestima.
- Controlar las críticas destructivas. Ya sea positivo o negativo, creemos que una "profecía autocumplida" se está haciendo realidad, por lo que si constantemente nos enviamos mensajes negativos a nosotros mismos,



eventualmente los internalizaremos y seremos más. Una vez que creas en algo, actuarás en consecuencia facilitamos su cumplimiento.

- Evita compararte con los demás ya que cada uno es único y único y no tiene sentido comparar. Además, cuando comparamos, siempre encontramos a alguien mejor o más feliz a nuestros ojos.

2.2.2.8. Evaluación de la autoestima

Cuando si nos proponemos todas las características sobre ti mismo diferenciándolas es evaluar en las siguientes áreas:

- **¿Cómo eres físicamente?** Defínete en términos físicos: altura, características, lo que te resulta atractivo de tu cuerpo y lo que no...
- **¿Cómo es tu personalidad?** Define en términos psicológicos: tus valores, actitudes, cualidades, defectos...
- **¿Cómo son tus relaciones con los demás?** Define tu sociabilidad: nivel de extraversión, timidez, seguridad, inseguridad, afecto...
- **¿Cómo te ven los demás?** Anota lo que piensas al respecto...
- **¿Cómo te ves en tu trabajo?** Describe tus dificultades, tus cualidades, tus habilidades, tus destrezas...
- **¿Cómo te ves en tu relación de pareja o familia?** Define tu posición en este tipo de relaciones...

2.2.2.9. Trascendencia de la autoestima

La autoestima es el sentimiento de aceptación y de amor hacia uno mismo, va unido al sentimiento de competencia y de valía personal, por eso Rodríguez M. (2003) dice “Es la fuerza motriz humana que nos hace avanzar y nos motiva alcanzar nuestros objetivos” (p. 67).



Una autoestima positiva conlleva la creencia y confianza suficiente en uno mismo que nos permite depositar toda nuestra energía y entregarnos a lo que decimos y lo hacemos en aquello que deseamos conseguir. A través de lo que demostramos nuestro comportamiento, vamos favoreciendo, o no, la aparición de una autoestima positiva. Todos necesitamos el reconocimiento por el trabajo bien hecho dentro y fuera del aula, de este modo para Rodríguez M. (2003) “Poco a poco instauramos la capacidad de felicitarnos a nosotros mismos, de manera que ya no necesitamos la aprobación constante de los demás, sino que nosotros podemos suministrarnos esa aprobación” (p. 69).

Es posible que nunca hemos recibido una adecuada atención, apoyo, y el reconocimiento que necesitábamos para construir una autoestima positiva, cuando hemos sido niños y niñas, pero, ahora somos personas mayores capacitada para construirte y reflexionar sobre a ti misma, para ser como tú deseabas.

Para ello, es importante reconocer el trabajo bien hecho, las cualidades personales y las de los demás. Porque además de construir nuestra propia autoestima positiva podemos contribuir también a que las demás personas construyan la suya.

2.2.2.10. Como mejorar la autoestima en la educación

Realmente para mejorar la autoestima es necesario tener en consideración los siguientes aspectos:



2.2.2.10.1. Consejos prácticos para mejorar la autoestima:

- El hecho de querernos más y mejor está en nuestras manos, no en las de los demás. De tal manera, debemos intentar cambiar nuestro autoconcepto.
- Acéptate tal como eres, en tus cualidades y defectos. Todos tenemos defectos, nadie es perfecto ni pretende serlo.
- Desarrolla el sentido del humor, no des tanta importancia a cosas que no la tienen, ni a los posibles comentarios de los demás.
- Préstate más atención, dedícate tiempo a hacer aquello que te haga feliz y te satisfaga.
- No temas a las responsabilidades o a tomar decisiones, si algo sale mal aprende de tus errores y ten coraje para volver intentarlo.
- Si una relación personal no acaba de funcionar, no pienses nunca que la culpa es sólo tuya, entre dos personas ambas partes son responsables de su comportamiento.
- Prémiate por tus logros, aunque estos sean pequeños o poco importante, así te sentirás mejor.
- Simplifica tu vida y dirígete hacia objetivos realmente valiosos para ti, dedicándote a ellos intensamente, sin miedo.

No es fácil cambiar nuestra autoestima, si lo fuera seguramente nadie sufriría por tenerla demasiado baja, ni existirían personas tímidas o dependientes, pero hemos de creer que tampoco hay nada imposible si ponemos realmente empeño en conseguirlo.



Las personas tenemos suficientes capacidades como para cambiar y aprender a lo largo de nuestra vida, pues como dice el refrán “*La fe mueve montañas*”

2.2.2.10.2. Con una buena autoestima tendrás:

- Mayor aceptación de ti mismo y de los demás.
- Menos tensiones y mejor posición para dominar el estrés.
- Una visión más positiva y optimista respecto a la vida.
- Una buena aceptación de las responsabilidades personales y la sensación de poseer un mejor control de las cosas.
- Más independencia.
- Mejor capacidad de escuchar a los demás.
- Un mayor equilibrio emocional.
- Disfrutaras de las situaciones sociales, pero también de la soledad.
- Una mayor autoconfianza, más humor y creatividad.
- Menos temores ante los riesgos y fracasos, que se convertirán en oportunidades, retos, experiencias, etc.
- Un aumento de la capacidad de expresar los sentimientos.
- Desaparecerán los sentimientos negativos como la envidia o el rencor.
- Tendrás una mayor ilusión, motivación, entusiasmo y capacidad para disfrutar de los grandes y pequeños placeres de la vida.

2.2.2.10.3. ¿Qué puedo hacer para mejorar mi autoestima?:

- Vivir conscientemente.



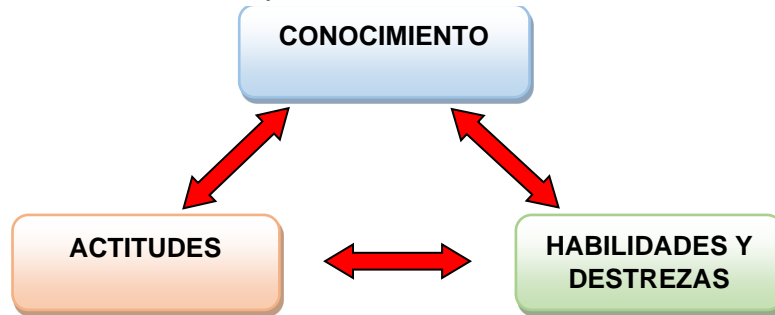
- Ser honesto y fiel a mis principios.
- Vivir en el presente y adaptarme a la realidad.
- Pensar detenidamente lo que debo hacer.
- Enfrentarme a mí mismo.
- Buscar claridad a toda costa.
- Afrontar la realidad sea cual sea.
- Ser independiente en mis juicios.
- Actuar movido por los dictámenes de la razón.
- Tratar de ver mis errores y corregirlos.
- Tener una actitud activa, y valor para correr riesgos razonables.
- Respetar la verdad y procurar que sea mi fiel compañera.
- Haz caso omiso de las críticas destructivas dirigidas a tu persona: niégate a sentirte mal sólo para que otros se sientan mejor.
- Centrar tu atención e tus cualidades, habilidades y destrezas positivas y tus éxitos.
- Acostúmbrate a ser feliz.

2.2.2.11. Los siete hábitos altamente efectiva de una autoestima

Stephen R. Covey: Plantea que las personas pueden llegar a ser altamente efectivas en la autoestima, si se proponen desarrollar algunos hábitos de fundamental importancia, considerando que un hábito se define como la intersección de conocimientos, actitudes y habilidades – destrezas; y que para crear hábitos debemos desarrollar necesariamente estos tres componentes:

Figura 5.

Hábitos altamente efectivos de una autoestima



- A) **Habito 01: ser proactivo:** Significa asumir la responsabilidad por nuestras actitudes y acciones, desglosando la palabra responsabilidad en responder/habilidad. Las personas proactivas desarrollan su capacidad para seleccionar una respuesta.
- B) **Habito 02: comenzar con el fin en la mente:** Este es el hábito del liderazgo personal, el cual significa comenzar cada día con un claro entendimiento de su dirección y destino deseado. Las personas efectivas se dan cuenta que las cosas son creadas mentalmente antes de ser creadas físicamente “*saber su misión*”
- C) **Habito 03: poner primero lo primero:** Este es el hábito de la administración personal. Implica administrar el tiempo o los eventos alrededor de las prioridades personales identificadas en el hábito 02 “*dedicar el tiempo a actividades urgentes y dejar las no importantes*”
- D) **Habito 04: pensar ganar/ganar:** Ganar/ganar es el hábito del liderazgo interpersonal. La efectividad se logra en gran parte a través de los esfuerzos cooperativos de dos o más personas “*actitud de buscar el beneficio mutuo*”



E) Habito 05: buscar primero comprender y luego ser comprendido:

Es el hábito de la comunicación, una de las habilidades y destrezas maestras de la vida. Es desarrollar la empatía.

F) Habito 06: sinergia: Este es el hábito de la cooperación creativa y el trabajo en equipo. Toda relación puede producir sinergia, energía positiva.

G) Habito 07: afilar la sierra: El hábito de afilar la sierra regularmente significa tener un programa balanceado y sistemático de autorenovación en las cuatro áreas de nuestra vida: física, mental, social, emocional - espiritual.

En conclusión, la teoría de Covey, todos podemos desarrollar estos hábitos en cuanto uno desee hacerlo y sea consecuente con lo que sea.

2.2.2.12. Estrategias para desarrollar la autoestima de niños y niñas

Cualquier estrategia para desarrollar Autoestima en un niño tiene que ser individualizada en algún caso grupal. Hay que tener en cuenta varios factores: el temperamento del niño, sus intereses, sus destrezas, habilidades, su vulnerabilidad, sus mecanismos de defensa y su nivel cognitivo, mencionaremos algunas estrategias que debe utilizar el profesor de aula:

A) Desarrollar la responsabilidad del niño: Dentro de un clima de aprendizaje, darles la oportunidad de desarrollar tareas en un ambiente cálido, participativo e interactivo, procurando incentivarle de forma positiva.



B) Darles la oportunidad para tomar decisiones y resolver problemas:

Mostrarles confianza en sus capacidades y habilidades y destrezas para hacerlo. Es muy importante tener claro que las exigencias y metas han de ser alcanzables por el niño.

C) Reforzar positivamente las conductas: Ser efusivos, claros y

concretos si las alabanzas son muy generales no dan una pista sobre el comportamiento adecuado, pudiendo originar confusión. Por ejemplo si el niño ha ordenado el aula le diremos: *“¡cómo me ayudas!, tienes hoy el aula perfecto gracias”* (respeto, amabilidad y refuerzo positivo).

D) Establecer una autodisciplina poniendo límites claros: Enseñarles a

predecir las consecuencias de su conducta. Ejemplo: *“si no haces tus deberes antes de la hora de la cena, se sabe que no podras jugar con tus amigos”*, y si no lo hace en ese tiempo, que debería ser razonables, no ve el partido aunque sea la final más esperada (congruencia y consistencia).

E) Enseñarles a resolver adecuadamente el conflicto: Hay que

enseñarles a aprender de los errores y faltas como algo positivo, habitual en el crecimiento y en la vida en general. Ejemplo: *“si no practicaste bien matemáticas y has desaprobado. Entonces, te servirá como una lección, por lo tanto, para la siguiente evaluación practicarás y te preparas con más dedicación, de tal manera aprobarás siendo un aprendizaje importante”* como el, (respeto, asunción de consecuencias, refuerzo y no culpabilizarían, sino oportunidad de aprendizaje).



F) Usar reglas básicas de lenguaje: Enseñarles a distinguir entre conducta e individuo, esto es, no globalizar ni personalizar. Ejemplo: *“eres un desordenado, tienes tu aula bien descuidado y desaseado” por lo tanto nos ponemos furioso* (es el desorden y no tú lo que me disgusta).

Además, hay que intentar no utilizar un lenguaje despectivo y ser preciso en el uso de los términos, de forma que la comunicación horizontal favorezca el entendimiento y no la confusión y el insulto. Está claro que difícilmente podremos enseñar lo que no sabemos o lo que no somos. Los niños y/o hijos nos dan una oportunidad única para revisarnos y mejorar (seguir igual o empeorar). Quizá podríamos empezar por valorar nuestra propia autoestima como padres, maestros, para así aprender a cuidarla, al igual que la de aquellos a los que queremos y a los que no debemos que son los niños y niñas de la institución educativa.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Actitud: Tendencia o disposición adquirida y relativamente duradera para actuar o comportarse de acuerdo a una valoración personal, esto es, disposición favorable o desfavorable para preferir o elegir, para aceptar o rechazar, responder o reaccionar positiva o negativamente ante los objetos y situaciones sociales o, como señala Cesar Coll: tendencia para evaluar de un modo determinado objetos, personas, sucesos, situaciones. Toda actitud responde a valores; que se concretan en normas, de donde resulta que la actitud es el resultado de la interiorización del valor y la norma. La actitud es un factor fundamental para el aprendizaje, pues permite un relajamiento adecuado para



la atención y concentración, superando la dispersión y los estados de tensión. (Bojorquez, 1993).

Autoaceptación: Es el de admitir y reconocer como somos, como es nuestra forma de sentir y de pensar. Es la aceptación de si mismo. Afianza nuestra identidad y nos ayuda apercibirnos como una persona con derechos. Permite valorar nuestros rasgos físicos, sentirnos satisfechos con el nombre que llevamos de ser varón o mujer. Nos sentimos inferiores por pertenecer a un determinado grupo cultural o grupo social y conocernos como parte de la historia personal, barrial o nacional. (Calero, 1997).

Autorespeto: Es el amor propio, valorar lo que se hace o lo que se tiene. Es elogiarse, apreciar los propios talentos, esforzarse para alcanzar habilidades nuevas y desarrollar las que ya se tienen. (Handabaka, 1996).

Motricidad: Se refiere a la capacidad de movimiento fisiológico e incluso orgánico que se asocia con la motriz o fuerza impulsora de algo. La motricidad es mucho más que la funcionalidad, es decir creación, espontánea, intuición, pero sobre todo es manifestación de intencionalidades, es construcción de subjetividad.

Psicomotricidad: Es el mundo de las relaciones psiquismo movimiento y movimiento psiquismo, implica un componente externo (acción) componente interno (la representación del cuerpo y sus posibilidades de movimiento) (Puelles, 1998).

Educación psicomotriz: Se considera a la educación psicomotriz a la educación por el movimiento que favorece en el niño su desarrollo neuro perceptivo motriz sobre el cual se sustentaran bases de su futura escolaridad. Se fundamentan en una serie de términos de carácter científico y pedagógico que consideran al niño como una unidad indivisible que abarca tanto en el desarrollo orgánico, psicomotor, intelectual, en lo social (Tasayco, 1984)



Juego: El juego es la actividad natural y el modo peculiar de la expresión creadora del niño. El juego constituye la forma más espontánea y auténtica de la actividad infantil, su función preponderante es proporcionar al niño estímulos de diversas especies y orden para su desarrollo físico y su madurez emocional y social. El juego es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando, aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas, entrena el uso de cada una y todas las partes de su cuerpo, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia (Tasayco, 2004).

Expresión corporal: Expresión corporal son aquellas técnicas que considera al cuerpo como fuente de salud, energía y fortaleza pero también como recurso para manifestar y enriquecer nuestra vida interior. (Sefchovicch, 2007).

Recreación: En didáctica, lapsos dentro del horario escolar destinados a que los alumnos se diviertan. Por lo tanto generalmente esta destinada a los juegos libres bajo la vigilancia de un maestro o profesor. (Arce, 2004).

Recreo escolar: Momento de descanso intercalado en la jornada escolar a fin de reducir la fatiga y la disminución en el rendimiento producida por el trabajo intelectual prolongado (Arce, 2004).

Inseguridad: Sentimiento de ansiedad vinculada a la falta de confianza, incertidumbre y ambigüedad. Los problemas conductuales de algunos niños se pueden atribuir a un sentimiento profundo y continuado de inseguridad acerca del defecto de sus padres hacia ellos. (Merani, 1998).

Inhibición: Puede definirse la inhibición como un proceso que indica la reducción o detención de una conducta o respuesta. Se refiere a la disminución de la intensidad o frecuencia de la respuesta, lo cual puede traer como consecuencia la extinción o



apagamiento de la misma; es decir que no ocurra la respuesta en el aprendizaje cuando se presenta el estímulo. La inhibición de la respuesta en el aprendizaje está íntimamente relacionada al mecanismo de inhibición desde el punto de vista neurofisiológico especialmente cortical que fue muy estudiado por I. Pavlov; este científico llegó a identificar algunas formas de inhibición entre las cuales señalamos la inhibición incondicional externa y la inhibición condicionada interna; este último puede ocurrir por agotamiento retardador, condicionada propiamente dicha y diferencial. Se dice que el mecanismo de la inhibición permite al organismo un mayor número de respuestas aprendidas y su consiguiente desaparición o transformación. (Phillip, 2001).



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

Nombre IE	:50485
Nivel	: Primaria
Dirección	: Ttio S/N
Centro Poblado	: Ttio
Distrito	: Quiquijana
Provincia	: Quispicanchi
Región	: Cusco

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El estudio tuvo una duración de ocho meses, se realizó en el año académico 2018, se procedió con la presentación del proyecto, aplicación de los instrumentos y se elaboró el informe de investigación para su sustentación.

3.3. MATERIALES DE PROCEDENCIA DEL ESTUDIO

3.3.1. Técnicas e instrumentos de investigación

Tabla 1.

Técnicas e instrumentos

TECNICA	INSTRUMENTOS
Observación.	Cedula de encuesta.
Encuesta.	Cuestionario.
Análisis de documentos.	Ficha de análisis de documentos.

Fuente: Tabla de técnicas e instrumentos de investigación.



3.3.2. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación: El tipo de Investigación es Aplicada, constructiva o utilitaria, porque se ha trabajado en función a talleres y sesiones de aprendizajes dinámicos sobre “El impacto de Equidad de Género en el Aprendizaje de los niños y niñas del 5to grado sección “única” de la Institución Educativa N° 50536 de Ccoñamuro.

Diseño de investigación: Nuestro proyecto de investigación es de tipo **Pre-experimental**, cuyo diseño es Pre test y Post Test con un grupo, en este diseño cada sujeto “sirve de control a sí mismo”. La diferencia entre su posición con respecto a la variable dependiente es tomada como ganancia, producida por el efecto de la variable independiente. Implica tres pasos a seguir:

- Medición previa antes de aplicar (PRE TEST)
- Aplicación de la variable Independiente (X)
- Nueva medición al final (POST TEST)
- Diagrama.

O1.....X..... O

Leyenda:

O1 = Primera evaluación al grupo experimental (antes de aplicar).

X = Ejecución o aplicación de los talleres o sesiones de aprendizaje durante un tiempo.

O2 = Es la evaluación final o de salida al grupo experimental para comparar resultados.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

Tabla 2.

Población y muestra

Población		Muestra 4to grado		Muestreo		
Alumnos	65	Alumnos	16	Probabilístico	de	tipo intencional.

Fuente: Tabla de población y muestra de estudio de investigación.

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

Tabla 3.

Diseño estadístico

Procesamiento de análisis e interpretación de datos	Análisis	Interpretación
<ul style="list-style-type: none">• Estadística descriptiva,• Gráfico y• Tablas estadísticas.	<ul style="list-style-type: none">• Comparación.• Descripción.• Análisis.• Síntesis.• Clasificación.• Narración.• Resumen.	<ul style="list-style-type: none">• Crítica.• Conclusión.

Fuente: Tabla de diseño estadístico de investigación.

3.6. PROCEDIMIENTO

- Coordinación con la Dirección de la I.E. para la aplicación del trabajo de Investigación.
- Revisión de la Bibliografía para el trabajo de Investigación (marco teórico).
- Reformulación de instrumentos de aplicación (elaboración de sesiones referentes al tema a trabajarse).
- Aplicación de los instrumentos de investigación
- Primera sesión de aprendizaje.

- Segunda sesión de aprendizaje.
- Tercera sesión de aprendizaje.
- Cuarta sesión de aprendizaje.
- Interpretación de los resultados de las diferentes sesiones de aprendizaje y los talleres.
- Tabulación de datos.
- Interpretación de las encuestas de realizadas a los alumnos y docentes

3.7. SISTEMA DE VARIABLES.

Tabla 4.

Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Medición
Variable Independiente Juegos recreativos	<ul style="list-style-type: none"> • Participación. • Libertad • Recreo. • Alegría. • Grupo. • Juguetes. • Habilidad. • Rapidez. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad recreativa. • Desarrollo de habilidades. • Desarrollo de destrezas. • Actividad psicomotora. • Juego lúdico. • Desarrollo motor. • Espacio para el juego recreativo. • Comportamiento en el juego recreativo. • Relaciones entre docente – alumno durante el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de encuestas • Cuestionarios. • Registro anecdótico. • Medidas de tendencia.
Variable Dependiente Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> • Actitudes. • Personalidad. • Valores. • Motivación • Comportamiento • Conducta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del amor • Demuestra autoconfianza. • Demuestra afectividad. • Desarrolla la autodisciplina. • Desarrolla los valores. • Autoestima alta y baja. • Buena autoestima. • Importancia de la autoestima. • Características de la autoestima. • Desarrollo de la empatía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de encuestas. • Cuestionarios. • Registro anecdótico. • Medidas de tendencia.



-
- Desarrollo del compañerismo.
 - Cualidades del compañero.
 - Respeto personal.
 - Valorar a los compañeros.
-

Fuente: Tabla de operacionalización de variables de la investigación.

3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se utilizó las técnicas de recolección de datos como la fina de observación, encuesta y para el procesamiento de datos de utilizo el programa Microsoft Excel para la tabulación y representación gráfica.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Los resultados del trabajo denominado, juegos recreativos y su eficacia en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas del 4to grado de la institución educativa primaria N° 50485 de Ttio – Quiquijana, 2018, han permitido mostrarnos que la variable independiente influye la significativamente sobre la variable dependiente.

Así mismo el diseño pre experimental con una muestra de 16 niños y niñas con tubo propósito de contrastar la hipótesis central: al hacer usos de los juegos recreativos ha permitido mejorar significativamente el nivel de Autoestima.

Las técnicas e instrumentos que nos han permitido la recolección de información fueron la observación directa a través de fichas de observación directa con la prueba de cuestionario (Pre y Pos test), permitiéndonos dar como válida la hipótesis central y lograr con los objetivos propuestos.

Para desarrollar y ejecutar el resultado de la investigación fue de acuerdo a lo determinado en el Plan de tratamiento de datos, donde está planificado, propuesto y desarrollado de acuerdo a la planificación a través de las diferentes Actividades de Aprendizaje logrando arribar a las siguientes conclusiones:

4.1.1.1. Plan de tratamiento de datos

Tabla 5.

Ficha de logros en los niños y niñas del 4to grado de las actividades de aprendizaje 01, 02, 03, 04

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL 4TO GRADO	ACTA. N° 01		ACTA. N° 02		ACTA. N° 03		ACTA. N° 04		PROMEDIO FINAL			
		Relaciona sus emociones con sus comportamientos y el de sus compañeros, menciona las causas de estas y las regula haciendo uso de diferentes estrategias (Chinchada de la sogá).		Interpreta el sentido global del texto, explicando el tema, propósito, punto de vista, motivaciones de personas y personajes, comparaciones y enseñanzas y valores del texto, clasificando y sintetizando la		Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas (Cajando los arcos).		Muestra interés y agrado por las manifestaciones culturales en su comunidad, distrito, provincia, región y el país (Plic plac).		LOGRO FINAL. PRE TEST	LOGRO FINAL. POST TEST		
		LOGRO PRE TEST	LOGRO POST TEST	LOGRO PRE TEST	LOGRO POST TEST	LOGRO PRE TEST	LOGRO POST TEST	LOGRO PRE TEST	LOGRO POST TEST				
01	Chillihuani Condori, Brizaída.	A	A	A	AD	A	AD	A	AD	A	AD		
02	Chillihuani Huaraya, Cladesa.	B	AD	A	A	B	A	B	A	B	A		
03	Condori Ccallo, Frank Solano.	B	AD	A	AD	A	AD	A	AD	A	AD		
04	Condori Chillihuani, Miguel Angel.	A	A	A	AD	A	AD	A	AD	A	AD		
05	Condori Pacsi, Celia.	A	A	B	A	B	A	B	A	B	A		
06	Crispin Melo, Rosa Margarita.	A	A	B	A	B	A	B	A	A	A		
07	Fuentes Huanca, Ana Luz.	B	A	A	A	B	A	A	AD	A	A		
08	Huaman Huanca, Romario.	A	A	B	A	B	A	A	AD	A	A		
09	Janco Gonzales, Fredy.	B	A	A	A	A	AD	A	AD	A	A		
10	Mamani Condori, Américo.	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A		
11	Mandura Quispe, Waldir.	B	AD	AD	AD	B	A	A	AD	A	AD		
12	Merma Jancco, Henry.	A	AD	AD	AD	B	A	A	AD	A	AD		
13	Quispe Condori, William Eberth.	A	AD	A	A	A	AD	A	AD	A	AD		
14	Turpo Huilca, Rosmeri.	A	AD	A	A	A	A	B	A	A	A		
15	Yupa Huilca, Esmeralda.	A	A	A	A	B	A	B	AD	A	A		
16	Yupa Yupanqui, Erica.	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A		
		Logro Cualitativo											
										B	A	A	AD
										12.5%	87.5%	62.5%	37.5%

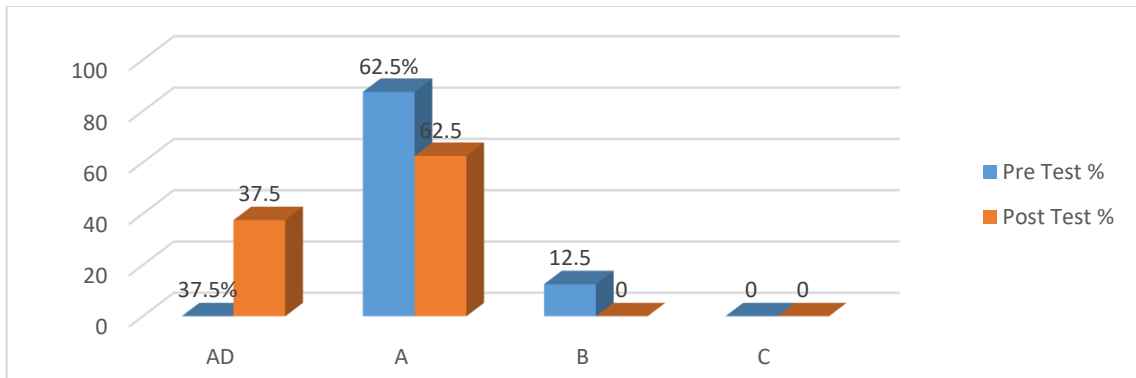
Fuente: Ficha del logro de los niños y niñas de 4to grado.



Como vemos en la tabla 5 se presenta la ficha de logros presentada durante las sesiones de aprendizaje propuestas en el Pre Test obtuvieron B = 12.5% y A = 87.5% demostraron los educandos que no desarrollaban juegos recreativos constantemente, ya que el profesor de aula no la utilizaban como estrategia didáctica durante las diversas actividades de aprendizaje, de tal manera que su autoestima es baja considerándose menos así mismo que los demás obteniendo. Cuando se les ha propuesto diversas de aprendizajes interesantes y motivantes los niños y niñas, en un 62. 5% obtuvieron un calificativo cualitativo de (A), y un 37.5% obtuvieron un calificativo cualitativo de (AD). Lo que nos indica, que es de suma importancia el desarrollo de los juegos recreativos en la autoestima de los niños y niñas del 4to grado, porque, han mejorado sus aprendizajes, su confianza, seguridad, iniciativa, y creatividad con mucha alegría desarrollando los pensamientos de laterales (creatividad), razonamiento, reflexión, criticar y problematizar adecuadamente sus sentimientos apoyados en menor o mayor grado, que se recibe palabras de aliento o desaliento, directa o indirectamente de los compañeros, profesores, padres y de otras personas; demostrando amistad, amor, y realización como persona lo que es posible desarrollar en los niños la cognición, lo afectivo, y la conducta a través de los juegos recreativos, a través de la libertad expresiva de los niños y niñas en edad escolar, y los docentes debemos tener en cuenta esta posibilidad de mejorar los aprendizajes significativos utilizando como estrategia didáctica los juegos recreativos.

Figura 6.

Porcentaje de resultados de la ficha de logros de las actividades de aprendizaje



Fuente: Resultado de la ficha de logros de las diversas actividades.

4.1.2. Desarrollo de la lista de cotejos (escala de estimación para evaluar la autoestima de pre test y post test)

Tabla 6.

Test de autoestima para alumnos

Preguntas	Calificaciones							
	Siempre	Pre test			Siempre	Post test		
		Casi siempre	A veces	Muy poco		Casi siempre	A veces	Muy poco
¿Te gustaría participar en las actividades de tu escuela?			X		X			
¿Sabes escuchar los consejos e indicaciones de tu profesora durante el juego?			X		X			
¿Te aseas los órganos después del juego			X				X	
¿Acepta que eres único y diferente de los demás durante el juego?		X					X	
¿Cuándo hacer una cosa mal hecha te gusta corregirlo o mejorarlo?			X		X			
¿Te gusta compartir tu alegría todos los días durante el juego?			X			X		
¿Te gusta felicitar a tus compañeros y amigos?		X			X			
¿Te gusta que tus trabajos estén bien hechos?			X		X			
¿Cuándo trabajas en grupo te gusta aportar ideas y tomar decisiones durante el juego?			X				X	
¿Te gustaría jugar y practicar deportes?			X		X			
¿Te gusta ayudar los demás?			X		X			



Preguntas	Calificaciones							
	Pre test				Post test			
	Siempre	Casi siempre	A veces	Muy poco	Siempre	Casi siempre	A veces	Muy poco
¿Eres importante para ti y los demás?			X			X		
¿Te gusta felicitar a tus compañeros y amigos?			X		X			
TOTAL		15.4%	84.6%		69.2%	30.8%		

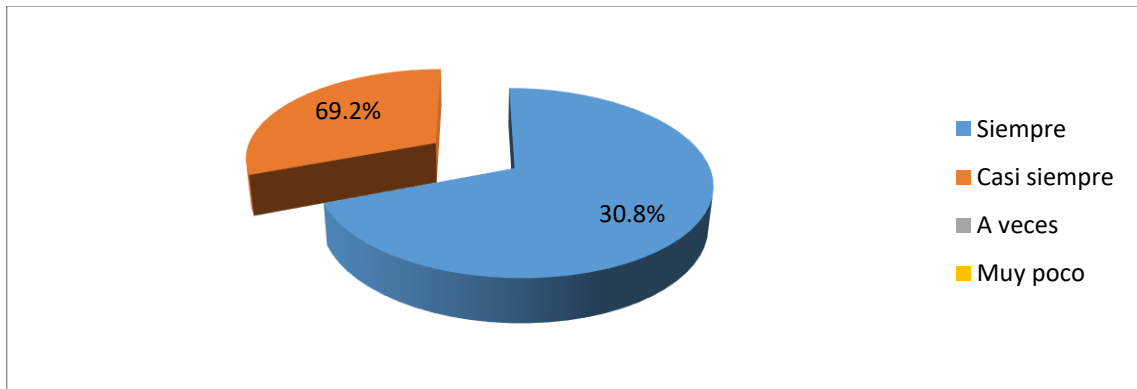
Fuente: Escala de estimación y evaluación de la autoestima de pre test y post test.

Como vemos dentro de la escala cualitativa de estimación para evaluar la autoestima que propicia los juegos recreativos en el desarrollo biopsicosocial, cognitivo, corporal y otros; en los niños y niñas del 4to grado durante el desarrollo de diversas actividades de aprendizaje en el Pre Test al inicio tuvieron un calificativo de 84.5 % a veces y un 15.5 % casi siempre este resultado para mi es de mucha preocupación.

Pero cuando desarrollamos y propiciamos la aplicación como recurso didáctico los juegos recreativo en las diferentes actividades de aprendizaje el en Post Test obtuvimos un calificativo cualitativo del 69.2 % Siempre y un 30.8 % Casi siempre, de tal manera que el desarrollo de los juegos recreativos son determinantes en la autoestima de los niños y niñas porque han mejorado sus aprendizajes, su confianza, seguridad, iniciativa, innovación y creatividad, al mismo tiempo reconoce sus defectos y limitaciones propiciando el desarrollo del amor a uno mismo y respeto y amor con sus pares y autoconfianza como persona lo que es posible desarrollar en los niños la cognición, lo afectivo, valores, actitudes y aptitudes, de tal manera que la Autoestima y la valoración de uno mismo permite afrontar y decidir cualquier problema del quehacer cotidiano permitiendo el desarrollar y afrontar cualquier dificultad que se les presenta en la vida, a través de la libertad, éxito, amistad y amos que son expresiones sinceras en edad escolar, y los docentes debemos tener en cuenta esta posibilidad de mejorar los aprendizajes significativos de los mismos.

Figura 7.

Porcentaje de resultado de autoestima de estudiantes del pre test y post test



Fuente: Resultados de autoestima de estudiantes del 4to grado.

4.1.3. Encuesta realizada a los alumnos del 4to grado de La I.E. N° 50485 de Ttio – Quiquijana de pre test y post test.

Tabla 7.

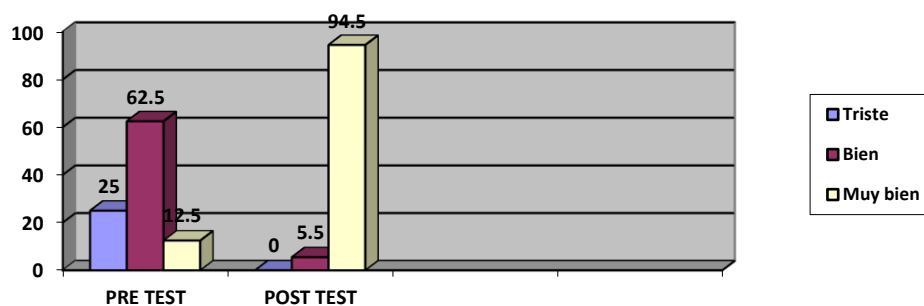
Ítem 1, ¿Cómo te sientes en estos momentos en tus actividades de aprendizaje?

Alternativas	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Triste	4	25.0	00	00.0
Bien	10	62.5	01	5.5
Muy bien	02	12.5	15	94.5
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños del 4to grado de la I.E. N° 50485 – Ttio – 2019

Figura 8.

Porcentaje de resultado del Ítem 1, ¿Cómo te sientes en estos momentos en tus actividades de aprendizaje?



Fuente: Resultados de aprendizaje de los niños de 4to grado.

De acuerdo a la primera encuesta realizada (pre-test), detectamos en un alto porcentaje que el 62.5% indican que se sienten bien y un 25% Triste como vemos que la característica de los estudiantes es el juego esta me preocupo por tener una baja autoestima. Pero en el Post Test un 94.5% se sintieron muy bien porque con el desarrollo de los diversos juegos didácticos propiciados por el profesor sus actividades de aprendizaje fueron más divertidos, dinámicos, participativos, cooperativos y significativos entre los alumnos, desarrollando la actitud de compartir, dando y recibiendo, valorándose a si mismo y valorar a los demás miembros del grupo, y ejercitar en el niño el sentido del desarrollo de la responsabilidad y personalidad.

Tabla 8.

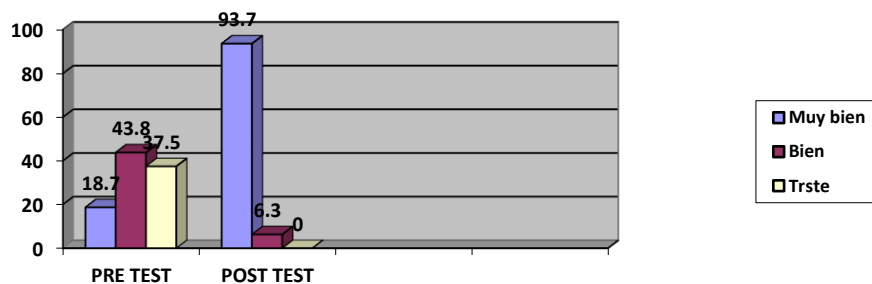
Ítem 2, ¿Cómo te sientes cuando juegas con tus compañeros?

Alternativas	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Muy bien	03	18.7	15	93.7
Bien	07	43.8	01	6.3
Triste	06	37.5	00	00.0
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños del 4to grado de la I.E. N° 50485 – Tito – 2019

Figura 9.

Porcentaje de resultados del Ítem 2, ¿Cómo te sientes cuando juegas con tus compañeros?



Fuente: Resultados de aprendizaje de los niños de 4to grado.

De acuerdo al cuadro estadístico en el Pre Test un 43.8% se sienten bien cuando juega con sus compañeros, un 37.5% triste y al final tan solo un 18.7% muy bien, por lo tanto, esto nos indica que no se valoran y tiene un bajo autoestima.

Pero cuando aplicamos una serie de actividades de aprendizaje en el Post Test un 93.7% se sintieron muy bien cuando juegan con sus compañeros de aula y un 6.3% bien, nos da entender que se debe a que gracias a la información proporcionada y aplicación de los juegos didácticos propicia aprender, participar respetar y valorar a las diferencias entre sus compañeros, de tal manera que, el desarrollo de la autoestima a permitido la valoración y aprecio de sí mismo y hacia los demás de sus compañeros reconociendo sus fortalezas y debilidades.

Tabla 9.

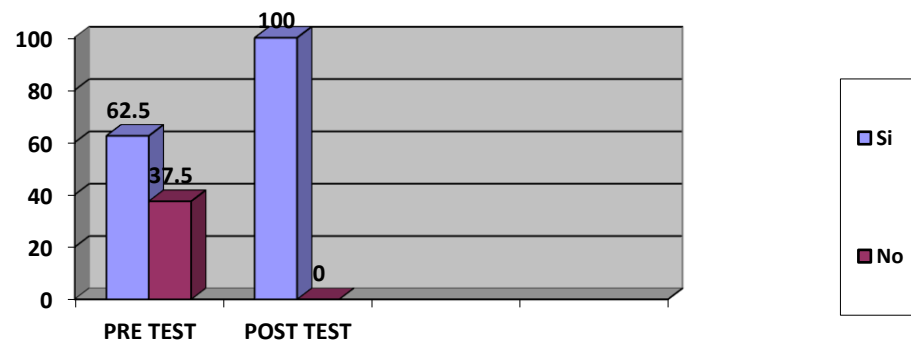
Ítem 3, ¿Te gusta jugar con tus compañeros?

Alternativas	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Si	10	62.5	16	100
No	06	37.5	00	00
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños del 4to grado de la I.E. N° 50485 – Ttio – 2019

Figura 10.

Porcentaje de resultados del Ítem 3, ¿Te gusta jugar con tus compañeros?



Fuente: Resultados de aprendizaje de los niños de 4to grado.



De acuerdo al cuadro estadístico se puede apreciar que en el Pre Test un 62.5% Si les gusta jugar con sus compañeros de aula y un 37.5% No les gusta jugar con sus compañeros porque tiene una baja autoestima.

Cuando realizamos una serie de actividades de aprendizaje en el Post Test nos respondieron en su totalidad de los niños el 100% que Si afirman que si les gusta jugar con sus compañeros esto se debe a que como investigador propicio actividades dinámicas y motivantes de aplicación de los juegos didácticos y recreativos donde tanto profesor y estudiante asumieron un compromiso de respeto, ayuda y valorar sus habilidades y destrezas durante la ejecución de los juegos demostrando actitudes – aptitudes lo importante el desarrollo socio afectivo entre compañeros.

Tabla 10.

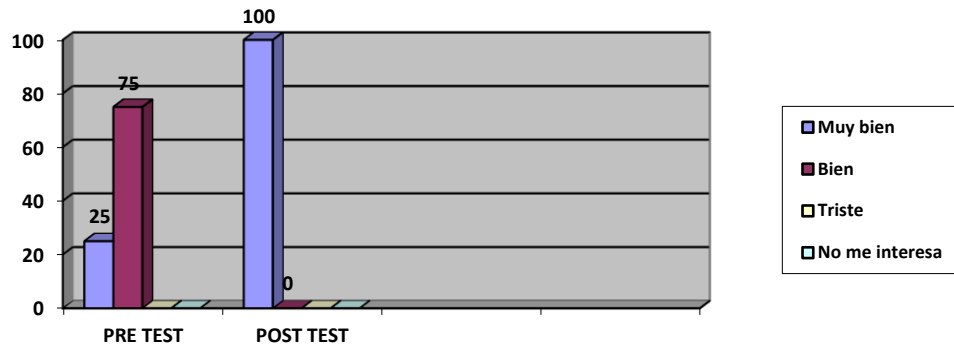
Ítem 4, ¿Cómo te sientes cuando te respetan tus compañeros durante el juego?

Alternativas	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Muy bien	04	25	16	100
Bien	12	75	00	00
Triste	00	00	00	00
No me interesa	00	00	00	00
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños del 4to grado de la I.E. N° 50485 – Ttio – 2019

Figura 11.

Porcentaje de resultados del Ítem 4, ¿Cómo te sientes cuando te respetan tus compañeros durante el juego?



Fuente: Resultados de aprendizaje de los niños de 4to grado.

De acuerdo a la primera encuesta realizada (pre-test), un 75% de los estudiantes nos respondieron que se siente Bien cuando le respetan sus compañeros durante el juego y un 25% Muy bien

Pero se cuándo se desarrolló una serie de actividades de aprendizajes en el Post Test los niños nos indicaron que el 100% se sintieron Muy bien cuando sus compañeros le respetan durante el desarrollo del juego esto se debe a que los alumnos aprendieron los conocimientos impartidos y talleres realizados por el investigador sobre la importancia de la autoestima porque permite y propicia la creatividad, innovación, autonomía, respeto, colaboración, compañerismo y aprecio hacia uno mismo y de los demás.

Tabla 11.

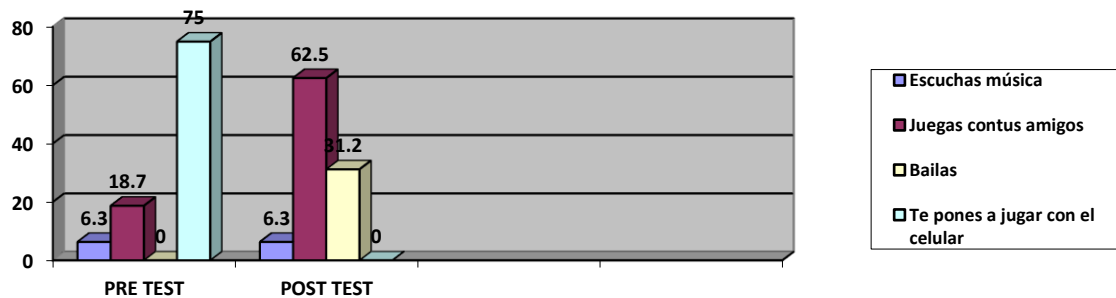
Ítem 5, ¿En tus tiempos libres que actividad realizas en tu hogar?

Alternativas	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Escuchas música	01	6.3	01	6.3
Jugas con tus amigos	03	18.7	10	62.5
Bailas.	00	00.0	05	31.2
Te pones a jugar con el celular	12	75.0	00	00.0
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños del 4to grado de la I.E. N° 50485 – Ttio – 2019

Figura 12.

Porcentaje de resultados del Ítem 5, ¿En tus tiempos libres que actividad realizas en tu hogar?



Fuente: Resultados de aprendizaje de los niños de 4to grado.

Cuando aplicamos la encuesta a la primera en el Pre Test nos respondieron que un 75% en sus tiempos libres en sus hogares se ponen a jugar con el celular de sus padres, un 18.7% juegan con sus amigos y por último un 6.3% Escuchan música.

Pero gracias a la aplicación de actividades y talleres de aprendizaje en el Post Test un 62.5% nos respondieron algunos juegan con compañeros y amigos en sus tiempos libres, un 31.2% se ponen a bailar y un 6.3% escuchar música, lo que para nosotros es de suma importancia cuando se desarrollan diversos juegos en la escuela les permite

desarrollar en los estudiantes la fantasía, imaginación, creatividad, socialización y participación desarrollando y reforzando su autoestima donde se integran en el grupo.

Tabla 12.

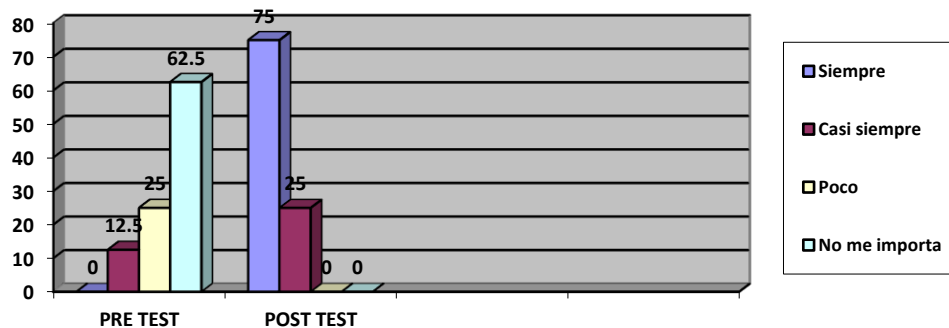
Ítem 6, ¿Te valoras y te respetas a ti mismo?

Alternativas	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Siempre	00	00.0	12	75
Casi siempre	02	12.5	04	25
Poco	04	25.0	00	00
No me importa	10	62.5	00	00
Total.	16	100%	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños del 4to grado de la I.E. N° 50485 – Ttio – 2019

Figura 13.

Porcentaje de resultados del Ítem 6, ¿Te valoras y te respetas a ti mismo?



Fuente: Resultados de aprendizaje de los niños de 4to grado.

Al aplicar la encuesta en el inicio nos respondieron que en el Pre Test un 62.5% no le importa que le valoren y respeten sus compañeros, un 25% Poco y un 12.5% Casi siempre.

Pero cuando utilizamos los juegos didácticos en el aula y fuera de ella en el Post Test nos manifestaron que el 75% Siempre le valoran y le respetan sus compañeros durante el juego y actividades de aprendizaje realizadas en el aula y un 25% Casi siempre

por lo que, esto se debe a que los juegos didácticos planteados y desarrollados ha permitido en los estudiantes desarrollar el placer, gozo, comunicación, creatividad y cognitivo de esta manera mejora su autoestima donde exista orden y por ende el respeto correspondiente abra un ambiente agradable y entendible.

Tabla 13.

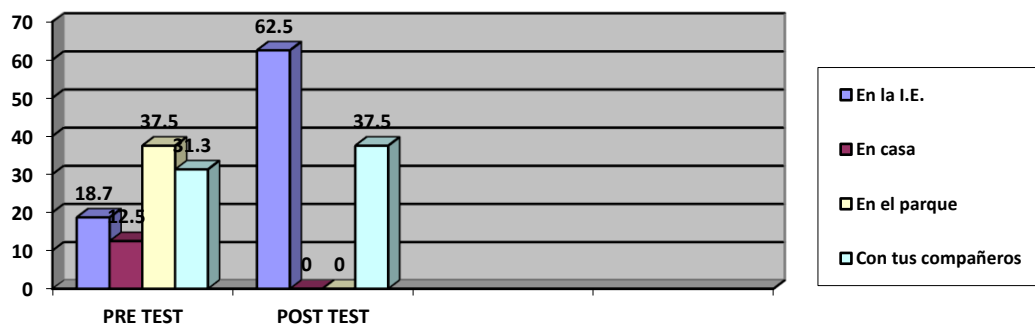
Ítem 7, ¿Cuándo juegas en dónde te sientes mejor?

Alternativas	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
En la Institución Educativa	03	18.7	10	62.5
En casa	02	12.5	00	00.0
En el parque	06	37.5	00	00.0
Con tus compañeros	05	31.3	06	37.5
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños del 4to grado de la I.E. N° 50485 – Ttio – 2019

Figura 14.

Porcentaje de resultados del Ítem 7, ¿Cuándo juegas en dónde te sientes mejor?



Fuente: Resultados de aprendizaje de los niños de 4to grado.

De acuerdo a la encuesta de inicio realizada en el Pre Test un 37.5% de los estudiantes respondieron que en el parque se sienten mejor cuando juegan, 31.3% con sus compañeros y un 18.7% en la Institución educativa.

Pero cuando se desarrolló una serie actividades y talleres de aprendizajes en el Post Test un 62.5% cuando desarrollan su diversos juegos se sienten mejor en la Institución educativa y un 37.5% con sus compañeros, indudablemente que los juegos didácticos recreativos cuando son practicados por los estudiantes les permite la socialización, confianza, participación activa, autonomía, comunicación, innovación, creatividad, respeto, clima ameno y respeto así mismo y de los demás de tal manera, propicia una mejora de su autoestima de autoconfianza y seguridad de sí mismo.

Tabla 14.

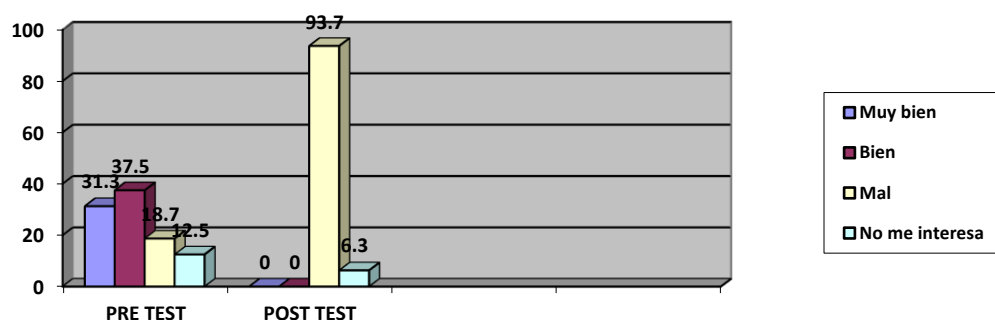
Ítem 8, ¿Cuándo te apartas del grupo cómo te sientes?

Alternativas	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Muy bien	05	31.3	00	00.0
Bien	06	37.5	00	00.0
Mal	03	18.7	15	93.7
No me interesa	02	12.5	01	6.3
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños del 4to grado de la I.E. N° 50485 – Ttio – 2019

Figura 15.

Porcentaje de resultados del Ítem 8, ¿Cuándo te apartas del grupo cómo te sientes?



Fuente: Resultados de aprendizaje de los niños de 4to grado.

De acuerdo a la encuesta planteada los niños y niñas de 4to grado nos respondieron en el Pre Test en un 37.5% se siente Bien cuando se aparta del grupo cuando realizan

diversos juegos, un 31.3% Muy bien, un 18.7% Mal y 12.5% No le interesa esta respuesta para fue muy preocupante.

Pero en la aplicación por segunda vez en el Post Test en un 93.7% se sienten Mal cuando se aparta del grupo durante el desarrollo las diversas actividades de aprendizajes y un 6.3% No le interesa, como vemos las respuestas dadas por los niños y niñas es gracias a que el estudiante mejoró sustantivamente su desarrollo de la autoestima propiciándoles aprecio así mismo, socialización, compañerismo, respeto, amistad y amor e incluso a reconocer sus defectos y limitaciones, es gracias a las charlas y la constante motivación que se propició en los estudiantes por parte del investigador.

Tabla 15.

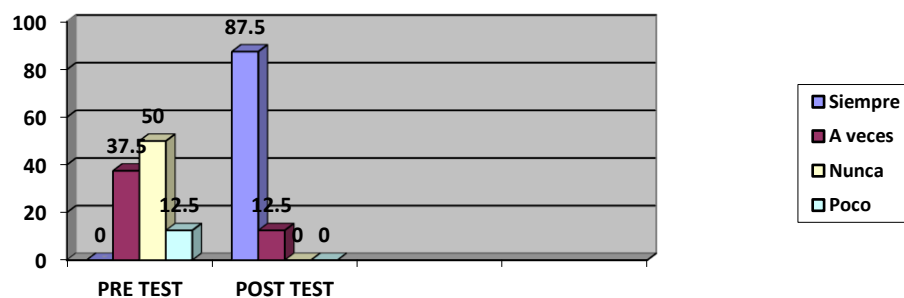
Ítem 9, ¿Te gusta apoyar a tus compañeros?

Alternativas	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Siempre	00	00.0	14	87.5
A veces	06	37.5	02	12.5
Nunca	08	50.0	00	00.0
Poco	02	12.5	00	00.0
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños del 4to grado de la I.E. N° 50485 – Ttio – 2019

Figura 16.

Porcentaje de resultados del Ítem 9, ¿Te gusta apoyar a tus compañeros?



Fuente: Resultados de aprendizaje de los niños de 4to grado.

De acuerdo a la información obtenida cuando se aplicó la encuesta en el Pre Test en un 50% nos respondieron Nunca le gusta apoyar a sus compañeros, un 37.5% A veces y un 12.5% Poco, en la cual es bastante preocupante porque el apoyo debe ser mutuo y debe existir un compañerismo en el salón.

Pero al aplicar por segunda vez la encuesta después de realizar una serie de talleres y actividades de aprendizaje motivantes en el Post Test nos respondieron que el 87.5% Siempre le gusta apoyar a sus compañeros en sus problemas y dificultades y un 12.5% A veces, lo que para mí como investigador me ha permitido influir en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas permitiéndoles a afrontar y superar cualquier dificultad y problema a través de la afectividad y compañerismo de si mismo y hacia los demás que son sus compañeros.

Tabla 16.

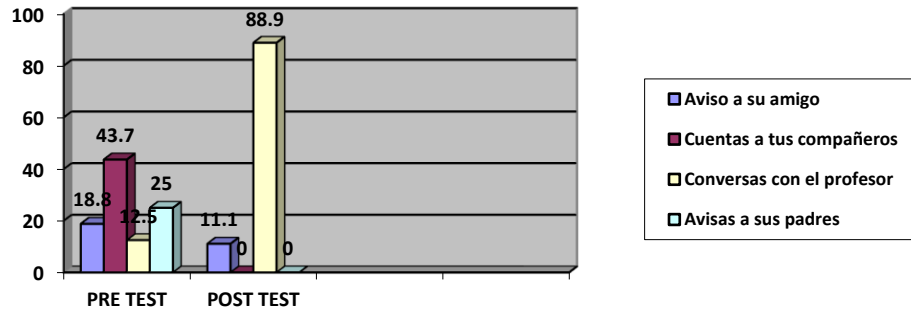
Ítem 10, ¿Si ves a tus compañeros que tienen dificultades o problemas qué haces?

Alternativas	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Aviso a su amigo	03	18.8	02	11.1
Cuentas a tus compañeros	07	43.7	00	00.0
Conversas con el profesor	02	12.5	14	88.9
Avisas a sus padres	04	25.0	00	00.0
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños del 4to grado de la I.E. N° 50485 – Ttio – 2019

Figura 17.

Porcentaje de resultados del Ítem 10, ¿Si ves a tus compañeros que tienen dificultades o problemas qué haces?



Fuente: Resultados de aprendizaje de los niños de 4to grado.

De acuerdo a esta última encuesta realizada en el inicio en el Pre Test en un 43.7% respondieron que cuenta a sus mismos compañeros cuando tiene dificultades y problemas, un 25% avisa a sus padres y un 18.8% avisa a un amigo, esto implicaría vulgarmente hasta llegar a una chismosearía, la que no debe ser así,

Pero cuando se aplicó por segunda vez en el Post Test en un 88.9% Conversa con su profesor los problemas y dificultades de sus compañeros y un 11.1% Avisa a sus propios compañeros, lo que nos da a entender que cuando se utiliza los juegos didácticos para mejorar los problemas y dificultades que tienen sus compañeros es a través de propiciar y desarrollo de la autoestima que va permitir a desarrollar el sentimiento de aceptación y de amor hacia los demás para superar sus problemas y dificultades de él y la de sus compañeros permitiéndoles a aceptar la realidad.

4.2. DISCUSIÓN

La aplicación como recurso didáctico los juegos recreativos en las diferentes actividades de aprendizaje el en Post Test obtuvimos un calificativo cualitativo del 69.2 % Siempre y un 30.8 % Casi siempre, de tal manera que el desarrollo de los juegos recreativos es determinante en la autoestima de los niños y niñas porque han mejorado



sus aprendizajes, su confianza, seguridad, iniciativa, innovación y creatividad. Los resultados descritos se asemejan a lo encontrado por Cuba (2017) La eficacia de los juegos recreativos en los niños han logrado desarrollar su autonomía, puesto que la mayoría de ellos tuvo un incremento positivo, al inicio existía una mayoría con nivel “en proceso” pero con notas bajas mientras que en la prueba de salida se registró mayor cantidad de alumnos con nivel de aprendizaje “logro” en la misma línea el estudio de Vásquez (2018) logró determinar que la utilización de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoran significativamente el autoestima estudiantes de 4 años. Cisneros et al., (2018) Por lo evidenciado se determinó la importancia de emplear los juegos cooperativos en la mejora de la autoestima en niños y niñas de cinco años de educación inicial, para que puedan evidenciar su autoestima ante diversas situaciones con la predisposición y actitud favorable, en lo que respecta al aspecto físico, social, afectivo y académico.

Además, Lesmes y Amaya (2017) consideran al juego como una técnica participativa que posibilita el aprendizaje y desarrollo, además es considerado como un método de dirección, de la misma forma una conducta correcta, impulsora de disciplina con apropiados niveles de decisión, es decir, es la técnica que proporciona habilidades y destrezas. Lo descrito se fundamenta en lo señalado por Alcántara (2004) , autor que señala que la autoestima es una forma de pensamiento, sentimiento, y comportamiento con uno mismo, entonces la permanente destreza para enfrentarnos con nosotros mismos, por lo que no es innato, es algo que se construye de a pocos, se adquiere como resultado de las vivencias y experiencias, dichas vivencias son las encargadas de moldearnos en el proceso de la vida.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Indudablemente que, el desarrollo y la aplicabilidad de los juegos recreativos más resaltante son influyente en el desarrollo de la autoestima, propicia en los niños y niñas y el profesor de 4to grado desarrollar habilidades y destrezas porque, propicia ser más protagonistas, motivantes, creativos, imaginativos, gozo, placer, afectivos, valora, autonomía, innovadores, respeto y aprecio al mismo tiempo reconoce sus defectos y limitaciones durante las diversas actividades de aprendizaje en el aula con sus compañeros, profesor y fuera de ella con sus amigos, hermanos, padres y vecinos .

SEGUNDA: Sabemos que los juegos son una actividad natural y el modo peculiar de la expresión creadora de los niños, por lo tanto, los juegos recreativos son de integración en el desarrollo de la autoestima por lo que son espontáneos, motivantes y auténticos; desarrollando en los niños y niñas a aprender, participación, respeto, valores y desarrollo de actitudes y aptitudes, ejercitando la memoria, educa el interés, la atención y el lenguaje, capacidad creadora y mejora el desarrollo biopsicosocial de su personalidad respetando las reglas dentro y fuera del aula en los niños y niñas a ser autónomos, afectivos, autosuficientes, seguros de sí mismo y con los demás que le rodea.

TERCERA: Realmente, que atreves de los juegos recreativos se cultiva en los niños y niñas en edad escolar actitudes positivas de autoestima, como: la sinceridad, confianza, respeto, expresa sus sentimientos, comprende y se autoevalúa; de esta manera, garantiza en los educandos la proyección de



futuro como persona; desde el sentimiento de las cualidades, habilidades y destrezas propias de los niños y ser capaz de enfrentar los fracasos y problemas que se le presente tanto individual y grupal.

CUARTA: Cuando se les propone a los niños y niñas una serie de juegos recreativos a través de actividades de aprendizaje significativas, estos son capaces de realizarlos con mucha libertad y confianza desarrollando la autoconfianza, seguridad, iniciativa y creatividad propiciando el respeto hacia los demás.

QUINTA: La utilización de los juegos recreativos facilita el aprendizaje de los niños y niñas en las diversas áreas de la EBR, en Educación Primaria desarrollando las capacidades de cognición, afectivo y conductual durante las diversas actividades educativas dentro y fuera del aula.

SEXTA: El reto que se ha asumido a través del presente trabajo de investigación ha servido para constatar que los juegos recreativos realizados por los niños y niñas tienen un aprendizaje muy significativo y profundo llegando a alcanzar a desarrollar una alta autoestima de acuerdo a su edad si se aplica adecuadamente facilita el logro del objetivo, por ende, la construcción de los aprendizajes propios es factor preponderante en el docente de aula.

SEPTIMA: Realizando los juegos recreativos durante el proceso de enseñanza – aprendizaje los educandos del 4to grado “B” son activos, participativos, dinámicos y empáticos con ellos mismos y de los demás, por ende, captan mejor, llegando a solucionar los problemas y dificultades presentados en las diversas áreas de EBR con mayor facilidad y así mejorar su autoestima.



VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Se debe seguir utilizando y aplicar los juegos recreativos como estrategia de aprendizaje en las diferentes áreas de la EBR de Educación Primaria en los niños y niñas de los diferentes grados y secciones de la Institución Educativa.
- SEGUNDA:** Por constituir un papel importante los juegos recreativos en la formación integral en los alumnos, se debe propicia, la permanente estimulación de la autoestima, que consiste básicamente en dos componentes de la autoeficacia y el autorespeto durante las diversas actividades de aprendizaje, dentro y fuera del aula en la Institución Educativa.
- TERCERA:** Es necesario la implementación de materiales didácticos para la ejecución de diversos juegos recreativos y que estas permitan que en la Institución educativa este a la altura de otras Instituciones Educativas del sector Urbano y así los niños y niñas puedan lograr aprendizajes significativos.
- CUARTA:** Crear espacios en la Institución Educativa a través de talleres y actividades con los padres, profesores y alumnos sobre autoestima, ya que los alumnos demuestran tener baja autoestima, esto se ha evidenciado en las diferentes actividades de aprendizaje realizadas con los niños y niñas, demostrando actitudes negativas para poder asumir y enfrentar los problemas y dificultades que se le presenta.
- QUINTA:** Incentivar a los docentes de la institución Educativa N° 50485 de Ttio la utilización adecuada de diversas estrategias de juegos recreativos en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas a fin de lograr y mejorar la baja autoestima, y de esta manera, resolver las dificultades, problemas e



incertidumbres que se le presenta en las diferentes actividades de aprendizaje.

SEXTA: A la directora, personal Docente y Padres de Familia de la Institución Educativa a que utilicen los juegos recreativos para que sigan produciendo en los niños y niñas una comunicación espontánea, de confianza y llena de libertad, desarrollando la autoconfianza, seguridad, iniciativa y creatividad que ha de propiciar en los educandos el respeto a sí mismo y a los demás.

SEPTIMA: A todos los profesores que tienen la visión y misión de formar y educar a los niños y niñas con valores y actitudes humanas utilizando las estrategias y/o técnicas diversas de juegos recreativos, para que sean más responsables, respetuosos, solidarios, honestos, justos, tolerantes y empáticos con sus padres, profesores y de la sociedad plena.

OCTAVA: A los padres de familia de la Institución Educativa a que incentiven a sus hijos a utilizar las estrategias y/o técnicas de los juegos recreativos para cultivar y crear hábitos de autoestima para una formación integral de biopsicosocial, cognitivo, afectivo de los futuros ciudadanos de esta comunidad, distrito, provincia, región y del país.

NOVENA: A todos los profesionales de Pedagogía, a continuar la presente Tesis de Investigación, que este trabajo sea el punto partida para los antecedentes de otras investigaciones que se ha de realizar sobre juegos recreativos y autoestima en los niños y niñas.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcantara, J. A. (2000) “Cómo educar la autoestima” Ediciones CEAC 3ra edición – España.
- Alcántara, J. (2004). *Educación la Autoestima (2da ed.)*. Madrid: Planeta de Agostini Profesional y Formación S,L
- Calero, M. (2000). *Educación jugando*. Editorial San Marcos – Lima Perú.
- Caneque, H. (1989). *Juego de vida*. Caracas – Venezuela.
- Cisneros, E.; Martínez, J. J. y Nolasco, Y. (2018). *Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco*. Huánuco: Universidad Nacional Hermilio Valdizan. Obtenido de <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5284/TEI00064C65.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cuba, V. R. (2017). *El juego recreativo como medio para el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanaconde, Arequipa*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín. Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ed042d70-ddad-406d-b63c-c9c39e71e8a3/content>
- Eguizabal, R. (2004). *Autoestima*. Edición Palomino – Lima Perú.
- Espejo, J. C. (2012). *Cómo mejorar la autoestima en los niños de educación primaria*. Edición San Marcos – Lima Perú.



- Gallegos, G. L. (2003). *Dinámica de juegos recreativos*. 3ra Edición Arequipa – Perú.
- Lesmes, B. S. y Amaya, J. G. (2017). *Mejorando hábitos saludables en los niños de grado cuarto mediante actividades lúdicas*. Bogota: Fundación Universitaria los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1504/lesmesblanca2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Oviedo, F. (2007). *Sistema Nacional del deporte*. Colombia.
- Riveiro, L. (2001). *Aumente su autoestima*. Edición Urano Rio de Janeiro – Brasil.
- Rodríguez, M. (2003). *Autoestima clave del éxito personal*. 3ra edición México.
- Ruiz, C. (2004). *Expresión y creatividad*. Edición Estefun Medellin – Colombia.
- Soto, G. (2010). *Juegos organizadores de escuela primaria*. Ediciones Mercurio Lima – Perú.
- Soto, R. (2000). *Autoestima*. Edición Palomino Lima – Perú.
- Tasayco, W. (2002)- *Educación psicomotriz y motricidad*” 3ra edición CIEPS Lima – Perú.
- Vásquez, I. P. (2018). *Juegos tradicionales y desarrollo de la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 072 Celendín*. Celendín: Universidad San Pedro. Obtenido de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11132/Tesis_59587.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Velasco, H. (1999). *Desarrollo de capacidades creativas*.



ANEXOS

ANEXOS 1
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

FOTO N° 01



Institución Educativa N° 50485 de Ttio donde se ha realizado el trabajo de investigación

FOTO N° 02



Prof. Delia CCARHUARUPAY QUISPE Directora de la Institución Educativa N° 50485 de Ttio

FOTO N° 03



Prof. Investigador dialogando con la Directora sobre el trabajo de investigación a desarrollar en la Institución Educativa N° 50485 de Ttio.

FOTO N° 04



Niños y niñas de 4to Grado de la Institución Educativa N° 50485 de Ttio donde se ha aplicado el trabajo de investigación.

FOTO N° 05



Niño del 4to grado de la Institución Educativa N° 50485 practicando uno de los juegos recreativos (Choqchos con trompos – Piskuyllu)

FOTO N° 05



Niños y niñas de 4to grado de la Institución Educativa desarrollando uno de los juegos recreativos (Choqchos con trompos – Piskuyllu)



ANEXOS 2

PLAN DE TRABAJO

a) Denominación

“Juegos recreativos y su eficacia en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas del 4to grado de la Institución Educativa Primaria N° 50485 de Ttio – Quiquijana, 2019”

b) Responsable

Hilari Caceres, Walter Victoriano.

c) Justificación

El siguiente plan de trabajo está desarrollado con el objetivo dar una respuesta o alternativa de solución al problema de los juegos recreativos y su eficiencia en el desarrollo de la autoestima, en los niños y niñas del 4to grado sección “única” de la Institución Educativa N° 50485 de Ttio, por lo que los juegos recreativos vienen a ser una estrategia didáctica que todos los maestros y niños muy poco la desarrollan y la utilizan durante una actividad de aprendizajes en las diferentes áreas del Currículo Nacional para motivar y despertar el interés de los niños y niñas, como se sabe que el juego es innata de los niños, es por esto que, me va permitir contar con estos instrumentos para poder mejorar la autoestima que viene a ser problema latente en nuestros estudiantes.

d) Objetivos

- Promover más la participación de las niñas dentro de las actividades de aprendizaje.
- Propiciar el Juego para disminuir la timidez y el miedo de expresarse frente a sus compañeros.
- Generar igualdad de condiciones, entre niñas y niños en el aprovechamiento de sus aprendizajes.

e) Cronograma de acciones.

ACTIVIDAD	J	A	S	O	N
Coordinación con la Dirección de la I.E. para la aplicación del trabajo de Investigación.	X				
Revisión de la Bibliografía para el trabajo de Investigación (marco teórico).		X			
Reformulación de instrumentos de aplicación (elaboración de sesiones referentes al tema a trabajarse)		X			



Aplicación de los instrumentos de investigación		X			
Primera sesión de aprendizaje		X			
Segunda sesión de aprendizaje		X			
Tercera sesión de aprendizaje			X		
Cuarta sesión de aprendizaje			X		
Interpretación de los resultados de las diferentes sesiones de aprendizaje y los talleres.			X		
Tabulación de datos				X	
Interpretación de las encuestas de realizadas a los alumnos y docentes				X	
Elaboración del informe de investigación				X	
Presentación del informe de investigación				X	
Revisión del informe de investigación.				X	
Aprobación del informe de investigación.					X
Sustentación del informe de investigación.					X

f) Organización

Integrantes de grupo del 4to Grado.

Participación en grupos.

Cooperación Sinérgica.

Coordinación con el asesor y el grupo de investigación.

Coordinación con el docente del área de Investigación.

Coordinación con la Dirección y el Profesor de aula

g) Evaluación

Conjunta: Metacognición.

Coevaluación y heteroevaluación: Docente – Investigadores - Asesor.

A nivel Institucional: Por la Dirección.



ANEXOS 3

PLANIFICACION, DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES Y TALLERES DE APRENDIZAJE.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I.- PLAN DE ACTIVIDAD.

ÁREA: PERSONAL SOCIAL SECCION: 4 GRADO FECHA: 07/08/19
APRENDIZAJES ESPERADOS: Desarrollando nuestra autoestima.

Competencia	Capacidad	Desempeño	Desempeño precisado	Evaluación
Se valora a sí mismo Autorregula sus emociones	Distingue sus diversas emociones y comportamientos, menciona las causas y las consecuencias de estos y las regula usando estrategias diversas.	Relaciona sus emociones con su comportamiento y el de sus compañeros, menciona las causas de estas y las regula haciendo uso de diferentes estrategias.	Los niños y niñas relacionan sus emociones a partir de sus intereses y experiencias.	Lista de Cotejo.
Materiales a utilizar.	Loza deportiva y/o patio.			

II.- PROCESOS DE APRENDIZAJE.

<u>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</u>	
Inicio	<p>Recibimos una visita de Domingo el cartero de la comunidad quien nos trae una carta</p> <p>Dialogamos sobre la carta y el profesor presenta a los niños para que observen y la lean.</p> <p>Mediante interrogantes conocemos los saberes previos ¿Qué dirá la carta? ¿de quién trata la carta?</p> <p>Se les indica el propósito de la sesión: hoy realizaremos el negociado de nuestra actividad de aprendizaje “desarrollando nuestra autoestima” que trabajaremos estos días.</p> <p>Formulamos normas de convivencias para el nuestro trabajo de hoy.</p>
Desarrollo	<p><u>Antes del discurso</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Organizamos a los niños para realizar el juego “Chinchada de la soga” en media luna frente a nuestro panel de trabajo. ➤ Con apoyo de Domingo el cartero que es interpretado por un niño dialogamos y Preguntamos a los niños: ¿Cómo están?, ¿Qué les gustaría jugar?, ¿Dónde podemos jugar? ➤ Escuchamos las opiniones de los niños Se les da algunas reglas como: podemos planificar nuestro juego “desarrollando nuestra autoestima”. <p><u>Durante el discurso</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les explica sobre la actividad de aprendizaje y se les da algunas normas a respetar. ➤ Los niños manifiestan lo que haremos durante el día y la semana.



	<p>➤ El profesor Anota en un papelote lo que proponen.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>¿Qué haremos?</th> <th>¿Cómo lo haremos?</th> <th>¿Qué necesitamos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>➤ Leemos lo que manifestaron y desarrollaremos el juego “Chinchada de sogá” todos con apoyo de de la profesora y de Domingo el cartero. <u>Después del discurso</u></p> <p>➤ Dialogamos con los niños sobre lo que vamos hacer, los materiales que vamos a utilizar y debemos traer y les indicamos quienes nos podrán ayudar en el desarrollo del juego “Chinchada de sogá”este trabajo y/o actividades.</p> <p>➤ Para ello designaremos los espacios a utilizar con participación de los niños y niñas.</p>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?			
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?					
<u>Cierre.</u>	<p>Realizamos la metacognición ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué necesitamos? ¿Por qué desarrollamos nuestro juego? ¿Qué pasaría si lo dejamos así? ¿?</p> <p>De esta manera se les indica a los niños que pueden dialogar con sus papas en casa sobre el juego realizado “Chinchada de sogá”</p>						

Profesor Responsable: Walter Victoriano HILARI CACERES.



TALLER DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

I.- PLAN DE ACTIVIDAD.

ÁREA : COMUNICACION SECCION: 4 GRADO FECHA: 21 /08/19

TITULO : Escuchamos un lindo cuento.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Dempeño precisado	Evaluación
Infiere e interpreta información del texto escrito.	➤ Interpreta el texto considerando información relevante para construir su sentido global.	Interpreta el sentido global del texto, explicando el tema, propósito, punto de vista, motivaciones de personas y personajes, comparaciones y personificaciones, así como enseñanzas y valores del texto, clasificando y sintetizando la información.	Los niños y niñas interpreta el texto leído en grupo.	Lista de Cotejo.
Materiales a utilizar.	Cuento, patio y/o loza deportiva, cintas de color y otros.			

II.- DESARROLLO DE LA SESIÓN

Moment0s	Estrategias / aprendizajes
<u>Inicio</u>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizamos una ronda donde nos ponemos de acuerdo sobre las normas de convivencia de autoestima ➤ Se les indica que les contare un lindo cuento de Manca Kirpacha” para ello todos debemos estar calladitos. ➤ El profesor les presenta el cuento de “Manca Kirpacha” y se le indica a un niño que puede leer a alta voz y que más ha gustado. ➤ Los niños y niñas se sientan en media luna para escuchar el cuento “Manca Kirpacha”.
<u>Desarrollo</u>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y niñas demuestran su inquietud por el cuento “Manca Kirpacha”. ➤ El profesor inicia con la explicación del juego y sus reglas a desarrollar en el aula “Manca Kirpacha”. ➤ Los niños escuchan atentamente y de pronto realiza un corte a la narración para preguntarles a los niños ¿Qué pasara después? ¿Qué continuara en el cuento? ➤ Los niños responden activamente y se les indica que continuaremos con el cuento y conoceremos en que culminara. ➤ Comentamos sobre el cuento “Manca Kirpacha”.
<u>Cierre.</u>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizamos la metacognición ➤ ¿les gusto? ¿Qué paso en el cuento? ¿Quiénes estuvieron en el cuento? ¿les gusta los cuentos? ¿les gustaría que les cuente más? ¿Qué relación tiene el cuento con juego? ¿qué más les gusto del juego? ➤ De esta manera se les indica a los niños que pueden dialogar con sus papas en casa sobre el cuento y el juego.

Profesor Responsable: Walter Victoriano HILARI CACERES



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I.- PLAN DE ACTIVIDAD.

ÁREA : EDUCACION FISICA SECCION: 4 GRADO FECHA: 11/10/19

TITULO : Jugando con aros.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Desempeño precisado	Evaluación
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad combina capacidades Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza movimientos coordinados que le ayudan a sentirse seguro en la práctica de actividades físicas. ➤ Se orienta espacialmente en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia. 	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	Desarrolla sus lados corporales en actividades lúdicas y predeportivas.	Lista de Cotejo.
Materiales a utilizar.	Aros de jebe alambres, palos cintas de color, patio o loza deportiva y otros.			

II.- PROCESOS DE APRENDIZAJE.

	<u>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</u>
<u>Inicio</u>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entonamos la canción “ mi carro” ➤ Dialogamos sobre la canción entonada. ➤ Mediante interrogantes conocemos los saberes previos ¿Qué cantamos? ¿Cómo la cantamos? ¿nos movemos al cantar? ¿de qué trata la canción? ¿para que sirven las llantas?... ➤ Se les indica el propósito de la actividad a desarrollar: hoy jugaremos al “Calandro de aros” seremos participantes del juego. ➤ Formulamos normas de convivencias y de autoestima para el nuestro trabajo de hoy.
<u>Desarrollo</u>	<p><u>Antes del juego</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Organizamos a los niños en media luna para presentarles los materiales que utilizaremos (aros, manillas y otros) dialogamos su utilidad y el respeto que se debe tener durante el juego. ➤ Mediante un dialogo Preguntamos a los niños: ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Les gustaría participar en el juego? ¿Qué normas debemos cumplir durante el juego? ... ➤ Escuchamos las opiniones de los niños. da algunas pistas como: reglas a cumplir entre compañeros. <p><u>Durante el juego</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Salimos en orden al patio y/o loza deportiva con los aros para realizar el juego “Calando los aros” y realizaremos algunas preguntas con los niños teniendo en cuenta el respeto entre compañeros. ➤ Se les explica sobre el juego a desarrollar “Calando los aros” y con toda confianza los niños realizan preguntas dirigidas por la profesora que más se debe hacer en – durante el juego. ➤ Cada niño realizaran diversas preguntas de autoestima para la realización del juego “Calando los aros”.



	<ul style="list-style-type: none">➤ Desarrollan el juego “Calando los aros” y premian al compañero y compañera que gana.➤ Agradecemos a los niños y niñas por la participación y desarrollo del juego “Calando los aros” con preguntas pertinente y nos despedimos para retornar al salón. <p><u>Después del juego</u></p> <ul style="list-style-type: none">➤ Al retorno del salón comentamos sobre el juego realizado “Calando los aros”.➤ Se les explica lo importante que es realizar y participar en el juego y realizamos preguntas a los demás de la misma manera podemos preguntar a los mayores también.➤ Comentamos con la participación de los niños nuestro trabajo.➤ Realizan actividades de higiene.
<u>Cierre.</u>	<ul style="list-style-type: none">➤ Realizamos la metacognición➤ ¿Qué hicimos? ¿Cómo hemos salido al patio? ¿Qué papel cumplimos durante el juego? ¿Quiénes cumplieron y/o incumplieron con las reglas del juego? ¿Cómo se sintieron? ¿?➤ Se les indica a los niños que pueden dialogar con sus papas en casa sobre el juego.

Profesor Responsable: Walter Victoriano HILARI CACERES.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

I.- PLAN DE ACTIVIDAD.

ÁREA : PERSONAL SOCIAL SECCIÓN: 4 GRADO FECHA: 25 /10/19

TÍTULO : Propiciando la identidad cultural.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Desempeño precisado	Evaluación
Convive y participa democrática: Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Convive y participa democráticamente cuando se relaciona con los demás respetando las diferencias, expresando su desacuerdo frente a situaciones que vulneran la convivencia y cumpliendo con sus responsabilidades. ➤ Conoce las manifestaciones culturales de su localidad, región o país. 	Muestra interés y agrado por las manifestaciones culturales en su comunidad, distrito, provincia, región y el país.	Muestra interés por su identidad cultural de su comunidad.	Lista de Cotejo.
Materiales a utilizar.	Aula, patio y/o loza deportiva, plumones, mota, tejos, tizas y otros.			

II.- DESARROLLO DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias / aprendizajes
<u>Inicio</u>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizamos una ronda donde nos ponemos de acuerdo sobre las normas de convivencia para desarrollar la autoestima. ➤ El profesor narra un lindo cuento sobre “Identidad de la Taruka” para ello todos debemos estar calladitos y concentrados. ➤ El profesor le indica a un niño que puede recordar sobre el cuento narrado “Identidad de la Taruk” y comentan lo que más le ha gustado y no les ha gustado. ➤ Los niños y niñas se sientan en media luna para escuchar, comentan y reflexionan sobre el cuento “Identidad de la taruka”.
<u>Desarrollo</u>	<p><u>Antes de la actividad</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Organizamos a los niños para realizar un juego tradicional nuestra identidad cultural “Plic Plac” en media luna frente a nuestro panel de trabajo. ➤ Con apoyo de Manuel dialogamos y Preguntamos a los niños: ¿Cómo están?, ¿Qué les gustaría jugar?, ¿Dónde podemos jugar? ➤ Escuchamos las opiniones de los niños Se les da algunas reglas como: podemos planificar nuestro juego “ Plic Plac” propiciando nuestra identidad cultural. <p><u>Durante la actividad</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les explica sobre el desarrollo de la actividad de aprendizaje de identidad cultural “Plic plac” y se les da algunas normas a respetar. ➤ Los niños manifiestan lo que haremos durante el día y la semana para desarrollar el juego.



	<p>➤ El profesor Anota en un papelote lo que se proponen realizar el juego.</p> <table border="1"><thead><tr><th>¿Qué haremos?</th><th>¿Cómo lo haremos?</th><th>¿Qué necesitamos?</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?			
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?					
	<p>➤ Leemos lo que manifestaron y desarrollaremos el juego de identidad cultural “Plic Plac” todos con apoyo de la profesora y de los niños y niñas. <u>Después de la actividad</u></p> <p>➤ Dialogamos con los niños sobre la identidad cultural de la comunidad, lo que vamos hacer, los materiales que vamos a utilizar y debemos traer y les indicamos quienes nos podrán ayudar en el desarrollo del juego “Plic Plac”este trabajo y/o actividades.</p> <p>➤ Para ello designaremos los espacios a utilizar con participación de los niños y niñas.</p>						
<u>Cierre.</u>	<p>➤ Realizamos la metacognición</p> <p>➤ ¿les gusto el juego? ¿Qué paso con el juego? ¿Qué aprendimos con el juego?...¿?</p> <p>➤ De esta manera se les indica a los niños que pueden dialogar con sus papas en casa.</p>						

Profesor Responsable: Walter Victoriano HILARI CACERES



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Inzeta Victoriano Hilari CACERES
identificado con DNI 24660487 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Complementación Académica, Programa de Maestría o Doctorado

Facultad Ciencias de la Educación

, informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación para la obtención de Grado
Bachiller Título Profesional denominado:

“Juegos Recreativos y su Eficiencia en el Desarrollo de la Autoestima en los niños y niñas del 4to Grado de la Institución Educativa Primaria N° 50485 de Tiro - Quispizana”
Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 10 de Enero del 2024


FIRMA (obligatoria)



Huella



AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Walter Victoriano Hilari Caceres
, identificado con DNI 24660497 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Complementación Académica, Programa de Maestría o Doctorado
Facultad Ciencias de la Educación

, informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación para la obtención de Grado
Bachiller Título Profesional denominado:

"Juegos Recreativos y su Eficacia en el Desarrollo de la Autoestima en los niños y niñas del 4to Grado de la Institución Educativa Primaria N° 5485 de Tio-Quiquijana"

"Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

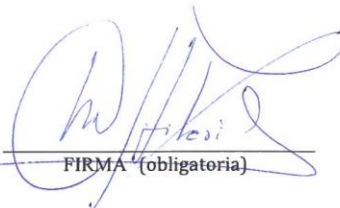
En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 10 de Enero del 2024


FIRMA (obligatoria)



Huella