

# **UNIVERSIDAD SAN PEDRO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL**



Juegos tradicionales y desarrollo de la autoestima en los estudiantes  
de 4 años de la Institución Educativa N° 072 Celendín.

**INFORME DE TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACION INICIAL**

**Autora**

**Vásquez Infante Irene Paula**

**Asesora**

**Lic. Mary Elizabeth Flores Alvarez**

**Celendín – Perú**

**2018**

## **DEDICATORIA**

Agradecer a Dios por haberme dado la vida y tener la oportunidad de estudiar, a mi familia, en especial mi hijita

*La autora*

## 1. PALABRAS CLAVE

<b>Tema</b>	Autoestima
<b>Especialidad</b>	Juegos Tradicionales

## KEYWORDS

Theme	Self esteem
Specialty	Traditional games

## Líneas Generales de Investigación

<b><i>UNIVERSIDAD SAN PEDRO</i></b>	<b>Áreas del conocimiento – OCDE EL CONCYTEC usa como áreas del conocimiento el estándar internacional de áreas de Ciencia y Tecnología de la OCDE</b>		
<b><i>FACULTAD</i></b>	<b><i>Área</i></b>	<b><i>Sub Área</i></b>	<b><i>Disciplina</i></b>
IV. EDUCACION Y HUMANIDADES	5. Ciencias sociales	5.3 ciencias de la Educación	• Educación General (incluye capacitación, <b>Pedagogía</b> )

## **2. TÍTULO**

Juegos tradicionales y desarrollo de la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 072 Celendín.

### **3. RESUMEN**

La presente tesis tiene como propósito determinar los efectos de la Propuesta de juegos tradicionales para el desarrollo de la autoestima en niños de 4 años, de la institución educativa N° 072 Celendín, durante el año 2018.

El tipo de investigación utilizado es descriptiva, el métodos utilizado es inductivo deductivo, El diseño de investigación adoptado es el diseño pre experimental de un sólo grupo con pre y post test, se trabajó con una muestra de 20 niños y niñas de 4 años de educación inicial., se empleará la observación como técnicas de recolección de datos, instrumentos a utilizar fichas de observación y test y al mismo tiempo para la tabulación de datos se utilizara el SPSS. 23.00. En los resultados se logro desarrollar el nivel de autoestima en los estudiantes, de la institución educativa N° 072 Celendín, durante el año 2018.

La Autora

#### **4. ABSTRACT**

The purpose of this thesis is to determine the effects of the Proposal of traditional games for the development of self-esteem in children of 4 years, of educational institution No. 072 Celendin, during the year 2018.

The type of research used is descriptive, the methods used are inductive deductive, The research design adopted is the pre-experimental design of a single group with pre and post test, we worked with a sample of 20 children of 4 years of education initial., Observation will be used as data collection techniques, instruments to use observation and test cards and at the same time for the tabulation of data the SPSS will be used. 23.00. In the results it was possible to develop the self-esteem level in the students, of the educational institution N ° 072 Celendin, during the year 2018.

The author

# ÍNDICE

	pag.
DEDICATORIA	
1. PALABRAS CLAVE.....	i
Línea de Investigación.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
2. TÍTULO.....	ii
3. RESUMEN .....	iii
4. ABSTRACT.....	iv
ÍNDICE .....	v
5. INTRODUCCION .....	1
5.1 Antecedentes y Fundamentación Científica .....	1
Antecedentes	
Fundamentación Científica	
Teoría de Jean Piaget sobre el lenguaje .....	4
Período sensitivo-motor.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Período pre-operacional .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Animismo y egocentrismo.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Período operacional .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Vygotsky y el desarrollo del lenguaje .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Signos.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Desarrollo.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Brunner y el Desarrollo del lenguaje .....	4
Principios de la Teoría Conductista .....	8
5.2 Justificación de la Investigación .....	9
5.3 Problema .....	9
5.4. Conceptuación y Operacionalización de Variables .....	11
A) Técnica de Vocalización .....	12
Los Tralenguas.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Beneficios de los Tralenguas .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
B) Expresión Oral .....	17

El lenguaje verbal como parte del desarrollo integral del niño .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Etapas del desarrollo del lenguaje.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Etapas pre-lingüística.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Etapas lingüística .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Desarrollo mental, cognitivo y del lenguaje. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Desarrollo del Lenguaje en los niños menores de 6 años. <b>¡Error! Marcador no definido.</b>	
¿Cómo corregir los errores de pronunciación del niño? ..	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Errores de pronunciación .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
¿Cómo se deben corregir las dislalias? .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
5.5. Hipótesis.....	31
5.1. Variables.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Operacionalización de las variables.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
5.6. Objetivos: .....	33
6. METODOLOGIA .....	34
Técnicas de procesamiento de datos, análisis e interpretación de datos. ....	36
7. RESULTADOS .....	36
7.1. Procesamiento, análisis e interpretación de datos:.....	36
7.2. Tablas y Gráficos .....	37
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN .....	53
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	55
Conclusiones .....	55
Recomendaciones: .....	56
12. ANEXOS Y APÉNDICES.....	60
Activiades de Aprendizaje	
Evidencias fotográficas	
Matriz de consistencia	





## 5. INTRODUCCION

### 5.1 Antecedentes y Fundamentación Científica

*Marisa Chico Gutierrez (2015)* Universidad Internacional de la Rioja – Barcelona España, desarrollo un trabajo de investigación titulado “Mejorar autoestima y autoconcepto a través del juego en el aula de infantil”, llegando a las siguientes conclusiones:

1. Nos encontramos en una realidad en que muchos adolescentes a fracaso escolar, bullying y otros trastornos más graves, muchos de ellos debido a su bajo nivel de autoestima, para solucionar estos males es necesario de tratar de solucionarlos antes que aparezcan, es decir desde edades tempranas.
2. Como docentes nos encontramos en una situación de compromiso y obligación ante nuestros alumnos. Durante la etapa de educación infantil el alumnado está en pleno desarrollo y el entorno el docente, la familia les marcara de forma positiva o negativa para el resto de sus vidas, a nuestro alcance es trabajar en forma activa sobre al autoconcepto de los niños y su posterior desarrollo de la autoestima, debemos dedicar nuestro esfuerzos además del aprendizaje en sí, a encaminar a nuestros alumnos hacia la senda del respeto, de las emociones y, por lo tanto guiarles hacia el éxito.
3. Al realizar mi propuesta “Mejorar autoestima y autoconcepto a través del juego en el aula de infantil”, me he dado aún más cuenta de la importancia que tiene el fenómeno del autoestima de los más pequeños, mi idea inicial partió de conocer más sobre este tema debido a la cantidad de problemas escolares que tienes los niños del nivel inicial.

*Morales Torres Matilde Elizabeth (2011)* Universidad Central del Ecuador Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias De La Educación, Realizo El Proyecto

de Investigación Denominado “La Autoestima en Relación a la Integración en el aula, de los niños y niñas de 3 – 4 años del centro de desarrollo Infantil “Atahualpa” Año Lectivo”, Llegando a las Siguietes Conclusiones:

- Debido a la baja autoestima que presentan los niños/as del Centro de Desarrollo Infantil Atahualpa. Y las opiniones que los niños tienen de sí mismos a ejercido un gran impacto en el desarrollo de su personalidad, y en especial, en su estado de ánimo mostrándose deprimidos e inseguros.
- Los niños/as, del Centro de Desarrollo Infantil Atahualpa. Debido a su baja autoestima presentan una actitud inhibida y poco sociable, tienen mucho temor a autoexponerse. Imaginan que son aburridos para los otros niños; por esta razón no se atreven a tomar la iniciativa creyendo que podrían ser rechazados y no se integran al grupo.
- Los niños/as, del Centro de Desarrollo Infantil Atahualpa, les falta espontaneidad aparecen como poco vitales en relación a sus compañeros, son niños que no pelean por su espacio y, en una actitud resignada acepta el lugar que se les asignan. Hay que tener presente que estos niños necesitan más que otros, que se les reconozcan sus habilidades.
- 4. Los niños del Centro de Desarrollo Infantil Atahualpa presentan una baja autoestima, esto ha provocado en ellos una actitud insegura confían poco en sí mismos. Tienen temor a hablar en público y un marcado sentido del ridículo.

**Jenny Suarez Del Castillo (2014)** Universidad Cesar Vallejo, desarrollo la tesis titulada “La autoestima en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N.º 59 Pachacútec – Ventanilla, 2014”, Dicho estudio empleó la metodología descriptiva de diseño no experimental, transversal. La población estuvo constituida por los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N.º 59 Pachacútec – Ventanilla 2014. Se utilizó una muestra no probabilístico, muestreo censal, Para construir, validar y demostrar la confiabilidad del instrumento se ha considerado la validez de contenido,

mediante la Técnica de Opinión de Expertos y su instrumento es el certificado de validez de juicio de Expertos de la variable de estudio: Autoestima; se utilizó la técnica de la observación y su instrumento guía de observación, con preguntas politómicas. Para la confiabilidad del instrumento se usó el coeficiente de confiabilidad de Alfa de Cronbach.

Concluyéndose que el 19% presenta un nivel alto, el 57% presenta un nivel medio y el 24% presenta un nivel bajo de autoestima.

*Edgar Gustavo Sparrow Alamo (2017)* Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”, desarrollo la tesis titulada “programa de juegos infantiles orientados al fortalecimiento de la autoestima en niños de cinco años de edad del jardín de niños N° 316 Niño Jesús De Chimbote”, llegando a las siguientes conclusiones:

- Se identificaron los niveles y grados alcanzados por las dificultades en el desarrollo de la autoestima en los niños de 5 años de edad del Jardín de Niños N° 316 “Niño Jesús” de Chimbote, mediante la aplicación de una Lista de Cotejo cuyos sub indicadores sintetizan sus percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias que muestran en su vida escolar.
- Se elaboró el Marco Teórico de la investigación utilizando las teorías propias de la Pedagogía lúdica en sus fundamentos filosóficos, tecnológicos y científico-didácticos, que permita describir y explicar el problema, interpretar los resultados estadísticos de la investigación y elaborar el Programa de Juegos Infantiles.
- Se presenta los resultados de la investigación, el Modelo Teórico y el diseño, se elaboró y fundamentó el Programa de Juegos Infantiles, sustentados en las teorías propias de la Pedagogía lúdica para enfrentar la

dificultades en el desarrollo de la autoestima que presentan los niños de 5 años de edad del Jardín de Niños N° 316 “Niño Jesús” de Chimbote.

## **Fundamentación Científica**

### **Teoría de Jean Piaget sobre el juego y Autoestima**

Desde su investigación sobre el lenguaje y el pensamiento infantil, Jean Piaget basó su teoría en la idea de que los niños no piensan como los adultos. La teoría de Piaget describe a las estructuras mentales o "esquemas" de los niños mientras se desarrollan de infantes a adultos.

Concluye que, a través de sus interacciones con su ambiente, los niños construyen activamente su propia comprensión del mundo.

Así mismo manifiesta que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Calero, 2003, p.26). Complementando la teoría de Piaget, se encontró que según Montiel (2008) que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” (p.94).

(Moreno, 2002, p.25) “El juego como una forma de cultura permite que se exterioricen otras facetas de esta (ritual, derecho, salud, política, amor etc.). El juego es niño, adolescente, adulto, viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano”.

**Calero (2003)** dice: “los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. El niño en sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad” (p.28). Todo lo anterior reafirma cómo a través de las experiencias directas con herramientas del uso diario, los niños y las niñas lograban aprender sus funciones y además disfrutaban poder divertirse con estos, en los diversos juegos inventados por ellos.

**Frabetti (2009)** dice que la ciencia es un juego del que todos, en mayor o menor medida, formamos parte. Cobrar conciencia de ese juego, de su belleza y sus riesgos, aumenta tanto su eficacia como su placer. [...] Hemos avanzado mucho en los últimos diez mil años, pero todavía no hemos llegado a la meta, suponiendo que haya una meta. Ni siquiera la vislumbramos. Algunos piensan que estamos cerca de alcanzar el pleno conocimiento de las reglas del juego; otros creen que jamás lo alcanzaremos. En cualquier caso, el juego nunca ha sido tan apasionante y tan peligroso como ahora.

**Branden (1995)** consideraba que la autoestima es la predisposición a experimentarse como competente para afrontar los desafíos básicos de la vida y hacernos merecedores de la felicidad. La autoestima es una necesidad muy importante para el ser humano, es una poderosa fuerza dentro de cada uno de nosotros, es lo que nos permite que establezca una identidad para nuestro bienestar. Entonces la autoestima pasaría a ser nuestra valía que se basa en todos los nuestros pensamientos, sentimientos, sensaciones y experiencias que sobre nosotros mismos hemos ido recogiendo durante nuestra vida. (Carrillo, 2009). La autoestima significa saber que eres valioso y digno de ser amado. Valioso porque el niño es capaz de resolver algunas situaciones con éxito y por lo tanto puede estar a la altura de los demás, y digno de ser amado porque se trata de

una persona y por lo tanto tiene derecho a ser amada de manera incondicional, es decir, sabe que está rodeada de personas a las que realmente les importa

### ***Principios de la Teoría Conductista***

Este enfoque, que como hemos dicho tiene como uno de sus representantes más importante al psicólogo norteamericano Burrhus Frederic Skinner, sostiene que todas las conductas del ser humano se rigen por el esquema general de Estímulo-Respuesta.

Esto quiere decir que lo que hacemos tiene consecuencias que pueden ser buenas o malas, siendo capaces de anticiparlas para comportarnos de una forma u otra.

En lo referente al lenguaje, la Teoría Conductista afirma que es una conducta más que funciona de forma similar a otros comportamientos del ser humano, como el caminar o la capacidad cognitiva, y que existe gracias a una serie de estímulos que contribuyen a la aparición, mantenimiento y desarrollo de la conducta verbal.

Por ejemplo, nosotros animamos a nuestros bebés a realizar diferentes sonidos. Cuando éstos se aproximan a las palabras mamá o papá, el niño descubre que pueden ocurrir toda clase de acontecimientos, como que sonreímos o le cogemos en brazos.

Defiende que la imitación es la capacidad infantil que sirve de motor o permite acceder al lenguaje, junto a la necesidad de satisfacción de determinadas necesidades como comer, beber o jugar.

En función del refuerzo que obtengan del entorno, los niños cambiarán o ampliarán progresivamente sus emisiones verbales, haciendo que cada vez se parezcan más al lenguaje de los adultos según vayan creciendo.

### **Aspectos positivos y negativos de la Teoría Conductual**

La Teoría Conductual no se preocupa por el lenguaje en sí, sino por la etapa pre verbal y el contexto en el que se mueve el niño. Por ello, esta teoría, al igual que el resto, cuenta con una serie de puntos fuertes y otros débiles.

Como puntos fuertes podemos señalar los siguientes:

- El conductismo hizo que se empezara a tomar en cuenta el contexto en el que se mueve el niño como aspecto importante en la adquisición y desarrollo del lenguaje.
- Es importante su aportación del esquema Estímulo-Respuesta.
- Lo más importante del conductismo es precisamente el debate que se creó en torno al mismo.

Por otro lado, los puntos débiles del conductismo podrían resumirse en los siguientes:

- El lenguaje es un aspecto muy complejo del ser humano y esta teoría no logra explicarlo de forma suficiente.
- Las explicaciones se basan en el aprendizaje animal, por lo que existe una generalización de lo que hacen los animales a lo que hacen las personas.
- El conductismo no contempla ningún tipo de etapa.

### **Teoría del Juego**

La etapa preescolar es de importancia en el desarrollo del niño, se caracteriza por grandes cambios en el desarrollo motor. Es la etapa de la adquisición de las habilidades motrices básicas: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, cuadrupedia, reptación, lanzar y capturar. Estas habilidades motrices no sólo aparecen por efecto de maduración biológica, sino también a través de la actividad práctica del niño en el medio que lo rodea.

En relación con el estudio del juego, hay diversidad de autores que se afianzan en Piaget (1995), Vigotski (1983), entre otros investigadores que han escrito sobre su naturaleza, fin e importancia que tiene tanto en el ámbito educativo como en el socio cultural, que de una u otra forma están asociados al desarrollo integral del niño.

Al respecto, Huizinga, citado por Puentes (1995), señala que "el juego es una acción libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, según



reglas libremente aceptadas; tiene un fin en sí misma acompañada de sentimiento de tensión alegría" (p. 4).

Castañeda (1999), define el juego como "una necesidad natural y el ejercicio de una actividad indispensable en su proceso de desarrollo psíquico, físico y social" (p. 9).

Infiere el autor que según estas definiciones el juego se concibe como una actividad creadora, autoeducativa, que origina intereses, satisface necesidades, produce placer, entretenimiento y aprendizaje, convirtiéndose en un medio, a través del cual el niño expresa sentimientos, adquiere conocimientos, se socializa, organiza, desarrolla y afirma su personalidad.

Estas interpretaciones son conocidas como teoría sobre el juego, destacando los aportes de Stanley, citado por Puentes (1995), el cual apoyándose en las teorías de Piaget (1995), señala la teoría del descanso o recreación, ésta "considera al juego como una actividad que libera a la persona humana de problemas, inquietudes y cansancio, viene a ser un recreo después del trabajo" (p. 14).

Con respecto a la teoría del exceso de energía o energía superflua de Spencer citado por Salas (2002), sostiene que el "juego es un gasto de energía que el niño posee en exceso" (p. 22).

Aprovechar esta energía a través del juego didáctico, facilita en los niños experiencias que conectadas con sus necesidades, intereses y motivaciones, le ayuda a aprender y desarrollarse.

La teoría de la recapitulación sostiene que "los juegos son una reminiscencia (recuerdos) de las actividades, que en el transcurso de las civilizaciones, se han sucedido en la especie humana".

Por otra parte, la teoría del ejercicio preparatorio de Carr, citado por Salas (2001), expresa que "el juego es una preparación para la vida" (p. 22).

Interpreta que el juego es un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto, durante el juego simbólico el niño imita al adulto en muchas de sus acciones, y finalmente en la teoría de la autoexpresión, la misma refiere que por medio del juego el encuentra expresar sus necesidades y satisfacerlas. Es por ello que el juego es la expresión vivencial de experiencia, lo que conlleva al niño y niña a conocerse a sí mismo y al mundo que lo rodea a través de sus emociones, percepciones y participación en el mismo.

Es por ello, que esta teoría es una de las de mayor importancia, ya que parte del hecho de que el juego es la clave fundamental en la infancia, por cuanto éste, facilita que el individuo aprenda a desenvolverse en el entorno, internalice normas y costumbres de la sociedad a la que pertenece, para de esta forma, iniciar su proceso de socialización e interacción con el medio.

## **5.2 Justificación de la Investigación**

La principal razón por la cual se ha realizado este trabajo de investigación es porque como docente del nivel inicial considero que el juego y la autoestima son aspectos muy importantes para el desarrollo integral de una persona en especial si están en etapa de iniciación en la formación de todas sus competencias, capacidades, habilidades y actitudes.

Así mismo como experiencia personal el autoestima es muy importante ya favorece la superación personal, facilita la solución de problemas se puede poner buena cara a las adversidades y luego superarlas, solamente creyendo en uno mismos, y a la vez tener la capacidad de apoyar a los demás.

El juego es importante porque permite el desarrollo **físico**, emocional y cognitivo de los niños. De hecho, los niños, aprenden con el juego. Es, sencillamente, como estamos hechos, no solamente los humanos, sino todos los mamíferos, que, a cuanto más juegan, más desarrollan su capacidad de aprendizaje y relación.

Los niños absorben en su juego están realizando una labor importantísima para su autoeducación y autoestima como seres humanos. Con el juego exploran, imitan, aprenden y descubren soluciones. En realidad, jugar es lo más serio que hace un niño.

Mediante esta investigación los beneficiados directos son los niños y niñas de educación inicial de la institución educativa N° 072 Celendín, mediante el uso de los juegos infantiles que constituye una propuesta pedagógica para mejorar el autoestima de los estudiantes 4 años de edad.

### **5.3 Problema**

El problema se suscita en la institución educativa N° 072 Celendin, con los alumnos de 4 años de edad, básicamente teniendo la preocupación como docente del nivel inicial y a la vez observado que algunos de los estudiantes presentan ciertas características tendientes a una baja autoestima como no querer hacer las actividades por ellos mismo muestran desmesurada que mantiene a la persona en un estado de insatisfacción consigo mismo. A través de sus críticas buscan la atención y simpatía de otros, miedo exagerado a equivocarse, deseo de complacer, por el que no se atreven a decir NO, por miedo a desagradar y a perder la buena opinión de los demás, actitud perfeccionista, auto exigencia de hacer "perfectamente" todo lo que intentan, que conduce a la frustración cuando las cosas no salen con la perfección exigida, Muestran un sentimiento general de tristeza, sonrían con dificultad, no les motivan las actividades que se les proponen. Actitud inhibida y poco

sociable. En la medida en que se valoran poco, tienen mucho miedo a autoexponerse. Presentan mucha dificultad para hacer amigos. Los compañeros tienden a ignorarlos y buscar para sus juegos a niños que tengan una actitud más participativa y entusiasta.

La importancia de la autoestima está en la capacidad humana de juicio. El juzgarse y rechazarse a sí mismo produce un enorme dolor, dañando considerablemente las estructuras psicológicas de las personas en especial los niños y niñas.

En tal sentido mediante el presente trabajo de investigación se pretende beneficiar a los estudiantes de la institución Educativa N° 072- Celendín, mediante el desarrollo en nivel de autoestima alto.

¿Cómo influirán los juegos tradicionales en el desarrollo de la autoestima en estudiantes de 04 años de la I.E. Jardín de niños N° 72 de la provincia de Celendín, durante el año 2018?

#### **5.4. Conceptuación y Operacionalización de Variables**

##### **A) Autoestima**

La autoestima es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamiento dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser, y hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter. En resumen: es la percepción evaluativa de nosotros mismos.

También la autoestima puede ser entendida como "la función de evaluarse uno mismo e implica un juicio de valor y el afecto que lo acompaña" dice Risso

(1997), esto va a depender de los factores que van a influenciar en su desarrollo y fortalecimiento, sean internos (psicológico y biológico) o externos (Medio Ambiente) por que la autoestima es afectada constantemente por las experiencias en el mundo externo y que posteriormente son llevadas al mundo interno.

La autoestima se diferencia del autoconcepto en que este nos brinda el conocimiento de nosotros mismos, en cambio la autoestima significa la aceptación o rechazo afectivo de ese conocimiento, existen psicólogos que confunden ambos conceptos tal el caso de Jiménez (2013) quien define el autoestima como "conjunto de creencias que se retienen en la mente aceptadas como verdaderas sobre uno mismo, lo sean o no" donde claramente nos damos cuenta de su error

### **Importancia de la Autoestima**

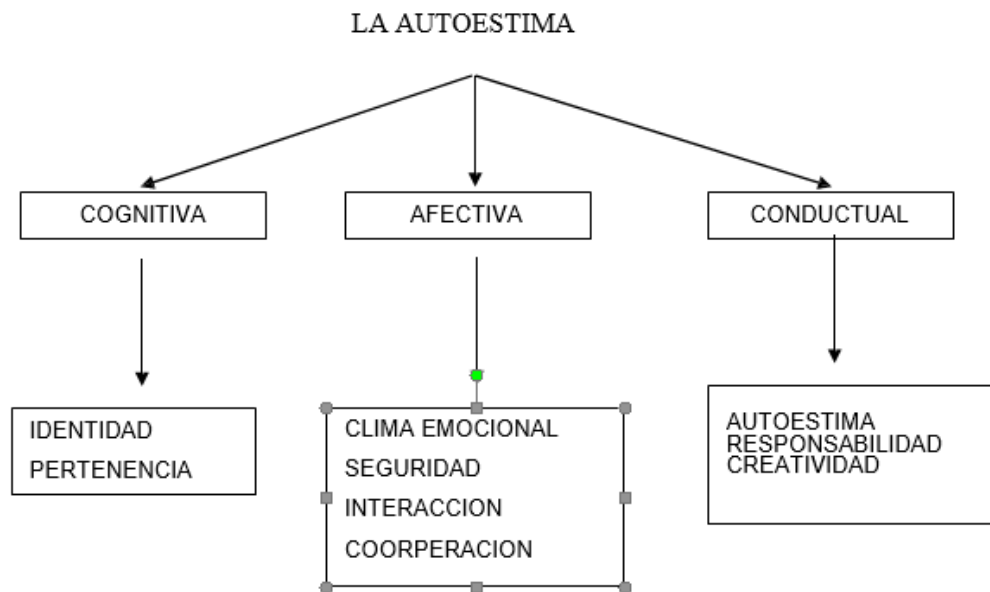
La importancia de la autoestima estriba en que concierne a nuestro ser, a nuestra manera de ser y al sentido de nuestra valía personal. Por lo tanto, puede afectar a nuestra manera de estar, de actuar en el mundo y de relacionarnos con los demás. Nada en nuestra manera de pensar, de sentir, de decidir y de actuar escapa a la influencia de la autoestima. Tarta (2014), dice que todos queremos lo mejor para nuestros niños y niñas, por eso quisiéramos que desarrollen cada vez más sus recursos personales para enfrentar la diversidad de experiencias que les presenta la vida. Busquemos que a lo largo de la vida opten por experiencias que les proporcione felicidad, que sean buenos responsables. Que sean conscientes de pertenecer a una familia, a su escuela y a su comunidad, estos lo ayudará a percibirse como sujetos activos, con funciones específicas y que aporten también al desarrollo de la sociedad.

Los cambios tecnológicos, competitividad, los medios de comunicación en general y especialmente la ciencia y la tecnología hacen que

la sociedad se modifique con tal rapidez que lo que hoy es verdad, mañana no lo es y esto afecta el modo de vida de las personas. Pero también observamos que en la sociedad moderna se difunden soluciones basados en la violencia y el autoritarismo, así como discriminaciones de todo tipo, los que aunados a peligros como drogas y violaciones crean una sensación en una sociedad decadente. Ante esta situación nos encontramos en la necesidad de educar afirmando valores y procurar que los niños y niñas a distinguir y decidir por lo mejor, asimismo afirma que "La seguridad con que el niño es guiado en su formación es la causa del modo en que el niño se ve en sus relaciones con los demás". En este sentido la familia especialmente los padres así como los educadores se constituyen en el modelo al cual los niños acuden para tomar sus propias decisiones sobre ser y cómo actuar. El rol que cumplen los padres en la formación y desarrollo de la autoestima en los niños es muy importante por lo cuanto le brindan la confianza que necesitan y porque es en la infancia donde las personas empiezan a formar la imagen de su propio "yo". Alcántara (1998) al respecto afirma: "Tomar conciencia de la transcendencia integradora de la autoestima es un presupuesto determinante de la perfección de la formación que deseamos alcanzar en el individuo", por tanto es importante fortalece la autoestima del niño, porque ellos se sienten bien cuando sus éxitos, aunque sean pequeños, son elogiados y sobre todo si se le demuestran cariño sincero, hará que despierten la confianza en sí mismo. La sensación de poder que experimenta un niño lo impulsa a sus nuevas actuaciones, pero la sensación de incapacidad le produce inseguridad en su accionar y lo inhibe de futuras actuaciones, iniciándose un proceso en el cual no tener habilidades supone un exceso de fracaso en todo cuanto intente hacer, pero el fracaso estimula y refuerza la sensación de no poder ocasionando que el niño no quiera aceptar retos, riesgos, responsabilidades e incluso el aprendizaje, en este caso se habla de un niño con serios problemas de autoestima. Una definición de autoestima podría ser la misma propuesta de Alcántara, quien dice que la autoestima "es una actitud hacia uno mismo", por lo cual siguiendo su planteamiento es la

forma como la persona piensa, ama, siente y se comporta consigo misma, ordenando sus experiencias y refiriéndoles a su "yo", de ese modo la autoestima se genera mediante una larga secuencia de acciones y pasiones que experimentamos en nuestra existencia.

### COMPONENTES DE LA AUTOESTIMA



**a) Área Cognitiva:**

Este componente indica idea, opinión creencias, percepción y procesamiento de la información referente a uno mismo, es el auto concepto es decir es la auto imagen o representación mental que un sujeto tiene de sí mismo en el presente y en las aspiraciones y expectativas futuras implica tener conciencia de:

**La Identidad:** Conocerse, saber quién es como es, para descubrirse y acepta sus propias capacidades y limitaciones.

**La Pertenencia:** Es la toma de conciencia respecto a la familia, cultura, escuela y comunidad en que nos desenvolvemos.

**b) Área Afectiva:**

Comprende la valoración de lo que en nosotros hay de positivo o negativo, favorable o desfavorable, agradable o desagradable que vemos en nosotros. Es sentirse a gusto o disgusto consigo mismo. Es admiración sobre la propia valía. Es un juicio de valor sobre nuestras cualidades personales.

La autoestima afectiva implica:

Clima Emocional: Aceptación y respeto mutuo, sentirse aceptado

y querido. Seguridad: Ambiente con normas y límites, sentirse respetado.

Interacción: Relación en sociedad.



Cooperación: Actitud de compartir dando y recibiendo para aprender a valorarse por sí mismo y con los demás.

**c) Área Conductual:**

Significa tensión, intención y decisión de actuar, de llevar a la práctica un comportamiento coherente y consecuente. Es la autoafirmación dirigida hacia el propio yo y en busca de consideración y reconocimiento por parte de los demás.

La autoestima conductual sintetiza el área cognitiva plasmado en el autoconcepto y autoimagen, el área afectiva expresada en la auto estimación y auto realización con toda la consecuencia de conductas y comportamientos consecuentes, tales como:

Autonomía: Participación activa de acuerdo a intereses y capacidades personales.

Responsabilidad: Acepta desafíos que refuercen el sentimiento de logro.

Creatividad: Afirma y apoya las características originales de cada quien.

**Indicadores de una alta autoestima:**

- Independiente.
- Optimista.
- Flexible.

- Entabla fácilmente una comunicación.
- Se acepta a sí mismo y a los demás.
- Escucha a los demás.
- Tolera las funciones.
- Físicamente sano.
- Se alienta a sí mismo y a los demás.
- Conoce sus fortalezas y debilidades.
- Gusta de solucionar y se valora a sí mismo.
- Tiene autoconfianza y se valora a sí mismo.
- Se interesa por el medio ambiente.
- Necesita intimidad.

### **Características de los niños de cuatro y cinco años**

Para Piaget, el niño de cinco años se halla inmerso en la etapa intuitiva (de cuatro – siete años), dentro todavía del periodo preoperacional (de dos – siete años). Este sub período se caracteriza por el incremento de la interiorización de símbolos y por una progresiva diferenciación entre significantes y significados.

Los símbolos que el niño utiliza son particulares, no responden al sentido general de "conceptos" con valor universal. Piaget denomina a estos símbolos PRECONCEPTOS, y no son signos de valor social, sino individual.

Todas las manifestaciones de su vida infantil se encuentran condicionadas por su forma de pensamiento; esto es importante tenerlo en cuenta para entender cuáles pueden ser las respuestas y conductas infantiles”

La Irreversibilidad.

Reversible es aquello que es capaz de regresar a su punto de origen, ejemplo:  $2+2=4$ ; y  $6-3=3$ . Es decir de una circunstancia a otra y regresar al punto de partida.

¿Tienes un hermano? Sí. ¿Cómo se llama? Luis. ¿Tienes un hermano? Y dirá: No.

### **Egocentrismo. (1)Autonomía**

#### **En los aspectos físicos los niños de esta edad:**

- Dominan totalmente los esfínteres y han superado las dificultades relacionadas con las funciones de eliminación.
- Se visten solos, aunque necesitan alguna ayuda para los botones de atrás.
- Se acuestan sin necesidad de llevarse juguetes ni objetos a la cama.
- Comen solos, menos en casos especiales, y se ayudan incluso del cuchillo, salvo cortar cosas o complicadas.

#### **Sus actividades y experiencias sociales pueden resumirse en estos comportamientos:**

- Sabe cuál es la profesión del padre.
- Es capaz de manejar y guardar algún dinero.

- Se interesa por los libros con imágenes.
- Conoce su domicilio.
- Cruza la calle solo.
- Ayuda a poner y quitar la mesa.
- Posee algún hábito higiénico.
- Utiliza adecuadamente el cuarto de baño.
- Se comporta adecuadamente en la comida.

**En el colegio, los niños de esta normalmente:**

- Obedecen a la maestra con naturalidad.
- Necesitan que les atiendan, que miren lo que hacen y procuren su probación y afecto.
- Consideran a la maestra como una prueba de autoridad: "Lo ha dicho la señorita".

La maestra constituye para él un "imágeno directriz" de valores, como ha sucedido con sus

- padres y familiares más próximos y querido.
- Pasan de una actividad a otra con relativa facilidad.
- Mantienen la atención durante 20 minutos en actividades bien dirigidas.
- Se comportan, a veces, de distinta

**En su afectividad y emotividad ofrecen estos rasgos:**

- Son afectivos y cariñosos.
- Manifiestan la agresividad más por el lenguaje que por agresión física.
- Descargan a veces su agresividad con los objetos.
- Imitan a las personas admiradas o envidiadas.
- Comprenden órdenes que encierran cierta complejidad.
- Son más susceptible al cariño o al rechazo.
- En el juego su comportamiento se puede manifestar en los siguientes rasgos:
- Juegan ya con otros niños en grupo (los grupos suelen ser de dos o tres personas,
- raramente de más de cinco. Con frecuencia, estos grupos cambian rápidamente).
- Son capaces de colaborar en proyectos sencillos.
- Empiezan a conocer el valor de las reglas y presentar buena disposición ante este tipo de juegos reglados.
- Utilizan disfraces (las niñas ponerse zapatos de la madre, pintarse, etc)
- Son, a veces destructivos en el juego.
- Realizan muy poco el juego solitario.
- No juegan de forma paralela, es decir, el juego de un niño al lado de otro sin relación.
- **Juegan imitando: casa hospital, transportar cosas, carros, camiones, guerra.**
  - Realizan juegos de agilidad, de coordinación y precisión manual.

- Les gusta tener un adulto cerca, cuando juegan, para que les vean, pero no gusta dejarte intervenir.

### **Reconocimiento de valores**

- Identifican el sentido de la bondad con lo que los padres permiten o prohíben.
- Utilizan con frecuencia el argumento: "porque me lo ha dicho mi padre", "es así porque me lo dice maestra", etc., como argumento de verdad.
- Es capaz de comprender y respetar algunas reglas.
- Le desagrade que le llamen malo.
- Niegan su culpabilidad en algo cuando se reinterroga delante de otras personas e incluso llega entonces a acusar a la persona próxima.
- Le agrada que se le aprueben sus actos y manifiesta su deseo de hacer las cosas bien.
- Es imaginativo y fantástico.
- No plantea problemas de capricho en las tiendas como en las edades anteriores.
- Es capaz de centrar su observación en objetos, fenómenos, actividades y reproducir y expresar lo observado.
- Admira la belleza de objetos situaciones, si se le ha enseñado.

Entre las manifestaciones de creatividad, imaginación , etc., el niño de esta edades capaz de:

- Representar objetos simbólicos (el niño no representa normalmente el objeto que ve, sino lo que sabe acerca de ese objeto).

- Sentir la necesidad de completar, explicando con imaginación sus propias realizaciones entre la falta de correspondencia entre percepción y grafismo.
- Distinguir entre las fantasías y la realidad, aunque a veces le resulte difícil.
- Le gustan los cuentos de animales que se comportan como seres humanos:
- dibujos animales, etc.

## **B) Juegos Tradicionales**

La psicología actual, acepta sin discusión la importancia del juego en el desarrollo del niño, Tognazzi (1999), en su obra "juguemos a ser Niños" dice: "El juego es el vehículo que permite al niño comunicar sentimientos, experiencias y situaciones de temor" con la cual da a entender que es muy importante que el niño juegue y que permite desarrollar sus pensamientos comunicándose con el medio que lo rodea.

### **Definición del juego:**

Hansen (2014), considera al juego como "Una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser o sea en el juego intervienen todos los aspectos del ser humano, en este sentido es una definición amplia aplicable al juego en todos los individuos.

Buhler (1997) llamar juego a toda "Actividad que va acompañada del placer funcional" es decir que pone énfasis en el animismo y que es juego toda situación que causa satisfacción al ponerla en movimiento.

Las características de los juegos van variando de acuerdo a la edad, en los niños de 0 a 6 años, los juegos se caracterizan por:

- Conferir a los objetos, personas y actos una significación ficticia.
- El poder de transfiguración, que es la capacidad de suscitar sobre el mundo de la percepción real un conjunto de significaciones e imágenes según su desarrollo psicosocial.
- Es imitativo porque trata de reproducir las actitudes, los gestos, las escenas que se realizan a los adultos, esta característica es fundamental porque aprende actitudes y comportamientos que luego adopta en su vida y los reproduce en sus relaciones con los demás.
- Es posesivo por cuanto reconoce e identifica sus juegos y no les agrada compartirlos con quienes no les cae bien.

### **Clases de Juegos:**

Los juegos son tan variados, que no podríamos ensayar una clasificación completa de ellos, por lo cual nos limitamos a clasificarlos tomando en cuenta la participación del individuo, Felipe U. Olórtegui Miranda (21) en su obra Psicología del Desarrollo quien planteó que tomando en cuenta la cantidad de individuos que participan los juegos pueden ser: juegos individuales y juegos sociales.

**Los juegos individuales** son ejecutados por una sola persona que representa todos los papeles, ejercitando las piernas, manos, contorsiones, manipulando



las cosas, construyendo o cambiando los objetos; imita a los mayores por ejemplo hace el papel del perro y ladra como él, etc.

Los juegos sociales empiezan cuando el niño concurre a la escuela, juega en grupos y así comienza la socialización en estos juegos cada niño representa un papel o ejecuta una tarea determinada.

### ***Características del Juego***

Los juegos poseen características generales que estimulan al individuo y brindan al docente la oportunidad de conocer y evaluar el juego.

Existen una serie de características generales y comunes a las conductas de juego, entre las cuales Hernández (2002), señala las siguientes:

*El juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo. Responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar... proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional... presenta una organización propia de conductas; que lo definen como tal, y provienen en gran parte de imitar conductas observables. (p. 72)*

Fuentes (2002), señala que "las entidades: cognitivas, lenguaje y psicomotriz se encuentran sustentadas en las bases socio afectivas que rodean al niño desde el mismo momento en que nace" (p. 75).

Actualmente los juegos son de gran utilidad en el medio educativo y funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que el objetivo principal del juego en escuela, es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza-aprendizaje creativa.

Según Moytes (2000), refiere las siguientes características de los juegos:

- Ayuda a controlar las emociones.
- Fortalece la voluntad y el espíritu de lucha.
- Busca recrear física y espiritualmente.
- Es placentero.
- Es voluntario y espontáneo.

### ***Juegos Tradicionales y Recreativos***

La cultura popular en Venezuela durante años estuvo representada por los juegos tradicionales, los cuales tienen su origen hace más de cuatrocientos años, los mismos fueron inventados por los indígenas.

Aunque no existe un concepto claro y preciso sobre juegos tradicionales, Machado (1992), refiere que el juego es "un conjunto de actividades recreativas y de esparcimiento muy particulares y autóctonas, que se practican en los pueblos, los cuales son producto de expresiones tradicionales y culturales y los mismos son transmitidos de generación en generación" (p. 43).

En otro orden de ideas, Carrillo (1993), define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como "expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones... son distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos" (p. 43)

Machado (1992), realizó una extraordinaria compilación de 25 juegos tradicionales entre los cuales se destacan las siguientes: juegos de trompo, la pájara pinta, la barca, arroz con leche, el gato y el ratón, la candelita, carreras de saco, saltar la cuerda, la perinola, juegos de metras, la zaranda, la cojita, a la víbora de la mar, la cadena, carreras de saco, doña doña, y otros más.

Los juegos tradicionales al igual que los folklóricos, son manifestaciones recreativas y costumbres espontáneas que realizan los niños al reunirse para divertirse, sin darse cuenta que éstos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional.

Los juegos tradicionales constituyen una técnica idónea para la enseñanza. Al respecto Carrillo (1993), refiere "estos juegos son de gran importancia en el niño en tanto que incentiva su imaginación y le promueve situaciones psicológicas que pueden ser aprovechados" (p. 47).

### ***El Juego como Estrategia de Enseñanza***

Poggily (1997) refiere "las estrategias hacen referencia a operaciones o actividades mentales que facilitan y desarrollan diversos procesos de aprendizaje escolar. A través de las estrategias se pueden procesar, organizar, retener y recuperar el material informativo que se requiere aprender..." (p. 47).

La aplicación de los juegos como estrategia facilita el desarrollo de las habilidades perceptomotoras, ya que estos juegos son procesos dinámicos en la participación activa de los niños y niñas.

Alonso (1985), define el juego como "...la actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende" (p. 42).

Los juegos son una alternativa muy valiosa como recurso instruccional y como elemento de una estrategia de aprendizaje.

El juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar.

Las ideas expuestas, permiten inferir que el juego en la vida del niño preescolar se considera como la herramienta en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento primordial en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas.

## **Didáctica de los Juegos Tradicionales**

Dentro de los objetivos de la educación venezolana se encuentra el desarrollo pleno e integral de la personalidad del individuo y el logro de sus deberes y derechos dentro de una sociedad democrática. Siendo el fin último de la educación física el mejoramiento de la calidad de vida del individuo.

La educación para los juegos tradicionales y la orientación de una conducta constructiva de grupo no sólo se basa en palabras y explicaciones sino en ejemplos.

En el contexto pedagógico preescolar, la selección de un juego atiende a objetivos muy específicos, los cuales están íntimamente relacionados a la naturaleza del juego, la cual puede ser de: creatividad, agilidad mental, conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización.

Según Machado (1992: 56), el docente guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

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

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

**Valor intelectual:** aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares.

Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo integral del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación.

## **Desarrollo Integral**

El desarrollo integral infantil se produce de acuerdo a los siguientes principios:

**Integral:** integración de estructuras orgánicas, psicológicas, sociales y se verifican como un todo organizado y equilibrado.

**Individual:** es pautado por sus características propias y el contexto social.

**Vulnerable:** está expuesto a diferentes factores que tienden a influir sobre su dinámica.

**Diferenciado:** va de lo general a lo particular.

**Relevante:** se establecen las bases esenciales y lineamientos generales de la posterior evolución del ser humano.

**Continuo:** se da durante todo el proceso vivencial del ser humano.

**Intencional:** todas las etapas son guiadas por acciones pedagógicas.

El desarrollo integral del niño abarca las siguientes áreas: cognitiva, social, emocional y moral, psicomotriz, lenguaje.

## **Desarrollo Cognitivo**

El Currículo de Educación Inicial (2000; 33), considera para la explicación del desarrollo cognitivo, la epistemología genética piagetana, tanto en su visión estructural como funcional de la inteligencia. En cuanto al aspecto estructural como funcional de la inteligencia. En cuanto al aspecto al aspecto estructural, se abordan los dos primeros periodos: el sensoriomotriz y el preoperacional, el mismo está comprendido entre los dos (2) y siete (7) años de edad. En su explicación del funcionamiento intelectual se abordan los conceptos de asimilación, acomodación, equilibración, conflicto cognitivo y toma de conciencia.

Según la teoría de Piaget, el enfoque cognitivo explica el curso del desarrollo intelectual que lleva el niño normal desde que nace, cuando sus reflejos

manifiestos son primitivos hasta una etapa adulta, consciente, controlada y habilidosa, por lo cual el pensamiento y la acción inteligente tienen un origen biológico. Del mismo modo el proceso conductual está asociado a dos variables: la organización y la adaptación como tributos o funciones del organismo humano que orientan y determina la totalidad de su desarrollo conductual. La asimilación implica cambiar nueva información y la acomodación, representa el ajuste del organismo para adaptarse a las circunstancias existentes.

En correspondencia con este enfoque la asimilación y la acomodación en el tiempo y con el medio ambiente se conocen como esquema, éstos son definidos por Piaget como representaciones interiorizadas de una clase de acciones o desempeño similares que permitan operar sobre representaciones de la misma realidad, con el fin de buscar soluciones a los problemas.

Según Piaget (1985) el desarrollo cognitivo comprende cuatro periodos, con una diferenciación más estricta entre sub-periodos, etapas y sub-etapas, los mismos se describen a continuación:

***Período de inteligencia sensorio-motriz (0-2 años).*** Etapa de reflejos primitivos que evolucionan a una comprensión y diferenciación objetiva de los procesos físicos y en especial entre sí mismo y otros objetos.

***Período preoperacional.*** Desde 2 a 7 años desarrolla la capacidad de representar objetos y los acontecimientos; siendo las principales representaciones significativas: ***la imitación diferida*** (imitación de objetos y conductas que estuvieron presentes antes, con la cual se muestra la capacidad de representarse mentalmente la conducta que imita); ***el juego simbólico***: el niño da expresión a sus imágenes, ideas e intereses. ***El dibujo***: el niño trata de representar cosas de la realidad, pero antes de los ocho o nueve años los dibujos son confusos porque corresponden a cosas que imagina y no a lo que ve. ***Las imágenes mentales***: estas imágenes son básicamente estáticas.

La noción de movimiento aparece en la siguiente etapa operativa concreta; el lenguaje hablado dice Piaget que tiene tres consecuencias importantes para el desarrollo mental, (a) posibilita el intercambio verbal con otras personas con lo cual se inicia el proceso de socialización. (b) Se produce la internalización de palabras y con ello la aparición del pensamiento mismo apoyado en el lenguaje interno, y (c) la internalización de las acciones unidas a las palabras con lo cual pasan a su nivel meramente perceptual y motor a representaciones por medio de ilustraciones y experimentos mentales.

***Período operaciones concretas (7 a 11 años).*** Implica desarrollo del pensamiento representativo y de la conceptualización y dimensionalización del mundo real.

***Período de operaciones formales (11 a 15 años).*** Implica el desarrollo de las estructuras simbólicas es capacitado para un pensamiento adulto, maduro, hace inferencias, puede ir más allá de la información dada.

El conocer estos periodos es de suma y útil importancia por cuanto permite tener una idea respecto a los procesos cognoscitivos de los niños, información necesaria para ayudarlos a superar los conflictos asociados a los problemas de adaptación socio-afectiva al salón de educación preescolar.

Para Piaget, citado por el Currículo Básico Nacional del nivel de Educación Inicial (2000; 54), los periodos del desarrollo cognitivo deben cumplir con tres características:

- Los cambios son acumulativos o integradores.
- Preparación y consolidación.
- Secuencia invariable.

### **Desarrollo Social-Emocional y Moral**

Uno de los aspectos más importantes en el desarrollo humano es la relación que el niño establece consigo mismo y con los demás dentro del ambiente que

los rodea. Esta interacción se establece en dos dimensiones una interna la cual tiene que ver con las emociones del propio sujeto y otra externa vinculada con las relaciones sociales que establece con los otros.

Siguiendo la misma línea la socialización es el proceso mediante el cual los seres humanos aprenden las reglas que regulan la conducta de los miembros de una sociedad. Este proceso implica relaciones sociales que suponen interacción y coordinación de intereses mutuos, a través de los cuales el niño adquiere pautas de comportamiento social mediante los juegos.

El desarrollo socio-emocional del niño y niña incluye los siguientes procesos básicos: identidad, autoestima, expresión de sentimientos, integración social, relaciones interpersonales, ligado al desarrollo social y emocional está el desarrollo moral. Según el Currículo Básico de Educación Inicial (2000; 638), "la moralidad se refiere a las cuestiones sobre lo que está bien y lo que está malo en la conducta humana".

## **5.5. Hipótesis**

**H.I.** ¿Los juegos tradicionales mejorara significativamente el desarrollo del autoestima de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 072 de la Provincia de Celendín, durante el año 2018?

### **5.1. Variables**

5.1.1. **Variable independiente:** Juegos Infantiles

5.1.2. **Variable dependiente:** Autoestima



### Operacionalización de las variables.

Variable	Dimensión /Aspecto	Indicador
Juegos Tradicionales	<p><b>Socio-emocional:</b></p> <p><b>Valor físico</b></p> <p><b>Valor intelectual:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.</li> <li>• <b>Permite</b> precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación.</li> <li>• <b>Permite la</b> aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares.</li> </ul>

Variable	Dimensión /Aspecto	Indicador
Autoestima	Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Muestra una Identidad definida:</b> sabe quién es como es, para descubrirse y acepta sus propias capacidades y limitaciones.</li> <li>• <b>Tiene</b> conciencia respecto a la familia, cultura, escuela y comunidad en que nos desenvolvemos.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se siente aceptado seguro, querido y muestra respeto hacia sus compañeros</li> </ul>

	Afectiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra una actitud de cooperación dando y recibiendo para aprender a valorarse por sí mismo y con los demás.</li> </ul>
	Conductual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autonomía: Participación activa de acuerdo a intereses y capacidades personales.</li> <li>• Responsabilidad: Acepta desafíos que refuercen el sentimiento de logro. Creatividad: Afirma y apoya las características originales de cada quien.</li> </ul>

## 5.6. Objetivos:

### General

Determinar en qué medida la utilización de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoran significativamente el autoestima estudiantes de 4 años del jardín N° 72 Celendín, durante el año 2018.

### Objetivos específicos

- Realizar un diagnóstico sobre el nivel académico referente a la autoestima de los estudiantes de 4 años de edad del jardín N° 72 Celendín, durante el año 2018.

- Seleccionar y contextualizar información referente a juegos tradicionales y su efecto en la autoestima de los estudiantes de 4 años de edad del jardín N° 72 Celendín, durante el año 2018.
- Realizar el análisis y procesamiento de datos con la finalidad de medir la variable independiente y su influencia en la variable dependiente.
- Estructurar la propuesta en base a actividades de aprendizaje como opción básica para mejorar el autoestima de los alumnos de 4 años del jardín N° 72 Celendín, durante el año 2018.

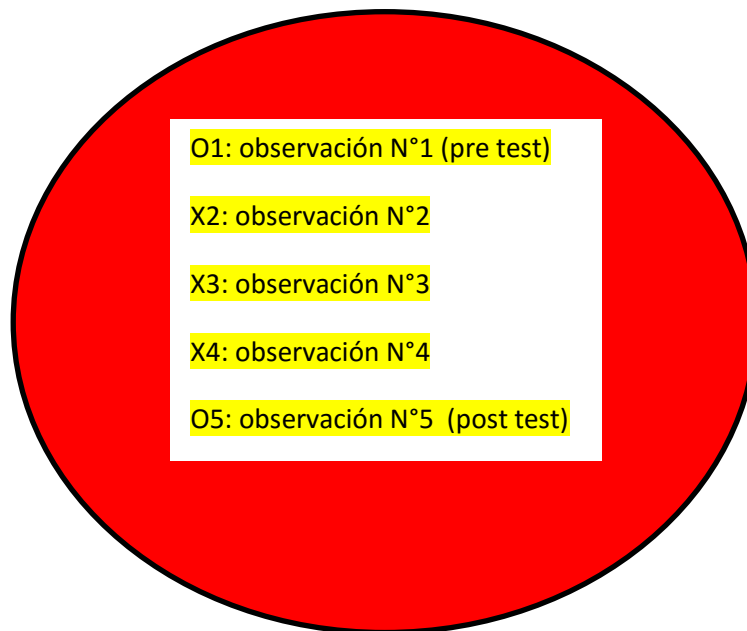
## **6. METODOLOGIA**

**6.1.El tipo de investigación:** el tipo de Investigación empleada en este trabajo de investigación es:

Por sus Profundidad de estudio : Descriptiva  
 Por las fuentes : Mixtas  
 Por su ámbito de desarrollo : Micro educativa  
 Por la manipulación de las variables: Aplicada

### **6.2.Diseño de investigación:**

Pre experimental con un solo grupo GE, con pre y post test. Cuyo diagrama es el siguiente:



***Donde***

**GE** = Grupo experimental

**O<sub>1</sub>** = Pre test

**X<sub>n</sub>** = Variable independiente

**O<sub>5</sub>** = Post test

**6.3.Población y muestra**

**Población muestreada.**

Constituida por los estudiantes de 4 años de educación inicial del jardín N°72 Celendín – 2018.

**Muestra.**

Se trabajará con muestreo no probabilístico con un grupo estratificado preformado, la muestra estará constituida por 20 niñas de 4 años del Jardín N° 72 Celendín – 2018.

#### **6.4. Técnicas e instrumentos de investigación**

##### **Técnicas de procesamiento de datos, análisis e interpretación de datos.**

Se utilizó las técnicas de recolección de datos como la fina de observación y para el procesamiento de datos de utilizo el SPSS 23.00 para la tabulación y representación gráfica.

##### **Criterios para la interpretación**

Integración lógica para la presentación del discurso.

Comentario crítico de los resultados en su significación actual y en función a los objetivos de investigación previstos.

Coordinación de los resultados obtenidos en torno al nivel de desarrollo de las actividades científico investigativas con la interpretación con las teorías y estudios referentes publicados.

### **7. RESULTADOS**

#### **7.1. Procesamiento, análisis e interpretación de datos:**

Los resultados del trabajo denominado, juegos tradicionales y Autoestima para estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial N° 072 Celendín, durante el año 2018. Han permitido mostrarnos que la variable independiente influye la significativamente sobre la variable dependiente.

Asi mismo el diseño pre experimental con una muestra de 20 niños y niñas con tubo propósito de contrastar la hipótesis central: al hacer usos de los juegos tradicionales 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.

## 7.2. Tablas y Gráficos

**INDICADOR N°01: Permite aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.**

.

**Tabla 01**

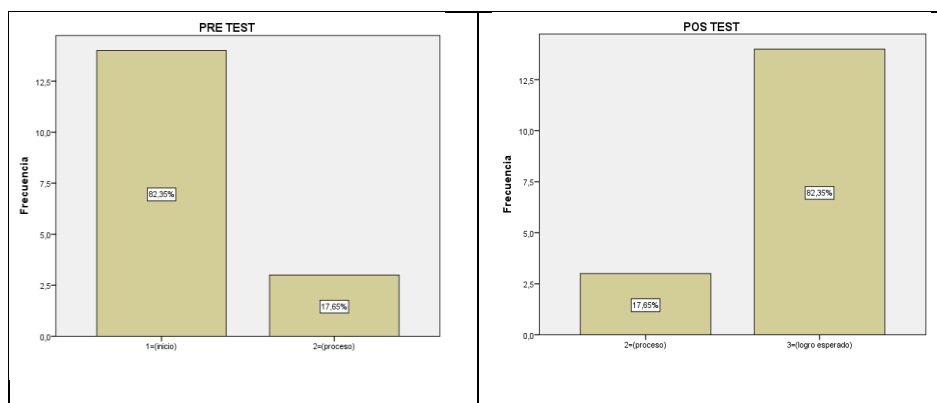
### PRE TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=(inicio)	14	82,4	82,4	82,4
2=(proceso)	3	17,6	17,6	100,0
Total	17	100,0	100,0	

### POS TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=(proceso)	3	17,6	17,6	17,6
3=(logro esperado)	14	82,4	82,4	100,0
Total	17	100,0	100,0	

Gafico 01



Fuente: cuadro N° 1

### Interpretación

En las tablas y gráficos del pre test referente al indicador N°01 Permite aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación, se muestra que : Inicio se encuentra el 82,35%, y en Proceso: y el 17,65%,

Referente al post tes se muestra que el 17,65% y en el nivel de Logro Esperado un 82,35%. Permite aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.

Se infiere que los juegos clásicos le permite a los alumnos aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación que es sumamente importante para el desarrollo del autoestima.

**INDICADOR N°2: Permite aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.**

**Tabla 02**

**PRE TEST**

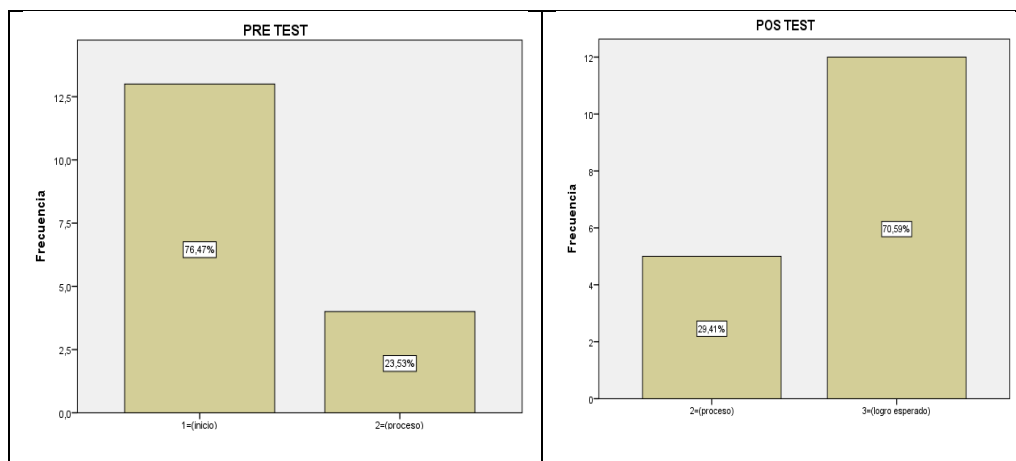
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=(inicio)	13	76,5	76,5	76,5
2=(proceso)	4	23,5	23,5	100,0
Total	17	100,0	100,0	

**POS TEST**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=(proceso)	5	29,4	29,4	29,4
3=(logro esperado)	12	70,6	70,6	100,0
Total	17	100,0	100,0	



## Grafico 02



Fuente tabla N° 3

## Interpretación

En las tablas y gráficos del pre test referente al indicador N°02, Permite aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación. se muestra que : Inicio se encuentra el 76,47 %, y en Proceso: y el 23,53 %

Referente al post tes se muestra que el 29,41 % y en el nivel de Logro Esperado un 70,59%, para el indicador N° 02: Permite aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación

Se infiere que hubo un progreso positivo referente al indicador N°2, ya mediante dicho indicador al alumnos le permite aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación

**INDICADOR N° 3: Permite la aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares**

**Tabla N° 03**

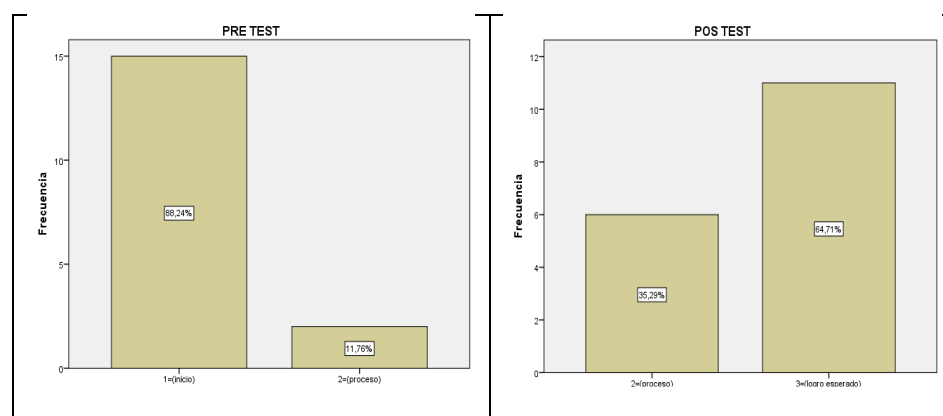
**PRE TEST**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=(inicio)	15	88,2	88,2	88,2
2=(proceso)	2	11,8	11,8	100,0
Total	17	100,0	100,0	

**POS TEST**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=(proceso)	6	35,3	35,3	35,3
3=(logro esperado)	11	64,7	64,7	100,0
Total	17	100,0	100,0	

**Gráfico 03**



Fuente tablas N°3

## Interpretación

En las tablas y gráficos del pre test referente al indicador N°03, Permite la aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares. se muestra que : Inicio se encuentra el 88,24 %, y en Proceso: y el 11,76 %,

Referente al post test se tiene que en Proceso tenemos 35,29 % y en el nivel de logro esperado un 64,71%.

Se infiere que hubo un progreso ponderable referente al indicador N°3 Permitiendo a alumnos la aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares.

**INDICADOR N° 4:** Muestra una Identidad definida, sabe quién es como es, para descubrirse y acepta sus propias capacidades y limitaciones.

### Tablas 04

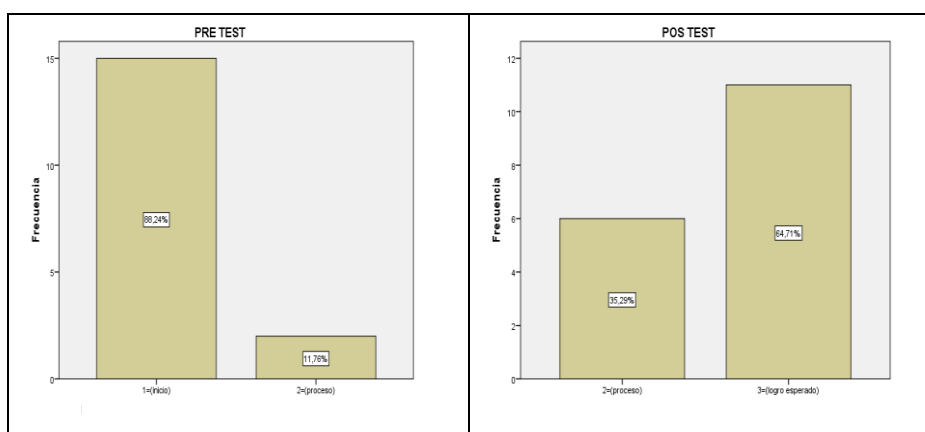
#### PRE TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=(inicio)	15	88,2	88,2	88,2
2=(proceso)	2	11,8	11,8	100,0
Total	17	100,0	100,0	

## POS TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=(proceso)	6	35,3	35,3	35,3
3=(logro esperado)	11	64,7	64,7	100,0
Total	17	100,0	100,0	

### Gráficos: 04



Fuente Tablas N° 4

### Interpretación

**Tablas y gráficos N° 04** Muestra una Identidad definida, sabe quién es como es, para descubrirse y acepta sus propias capacidades y limitaciones.

Al observar en la tabla y grafico N° 04 del pre test: el 88,2 %, este inicio y el 11,8 %, en proceso.

Al comparar estos resultados con el post tést que se tiene que en Proceso tenemos 35,29 % y en el nivel de Logro Esperado un 64,71%

Se infiere que en el pre test la mayoría de los estudiantes están inicio y proceso, mientras que en el post test la mayoría de los estudiantes están en

proceso y logro esperado evidenciándose claramente una ganancia significativa referente al indicador N° 04 muestra una identidad definida, sabe quién es como es, para descubrirse y acepta sus propias capacidades y limitaciones.

**INDICADOR N° 5: Tiene** conciencia respecto a la familia, cultura, escuela y comunidad en que nos desenvolvemos

**Tablas 05**

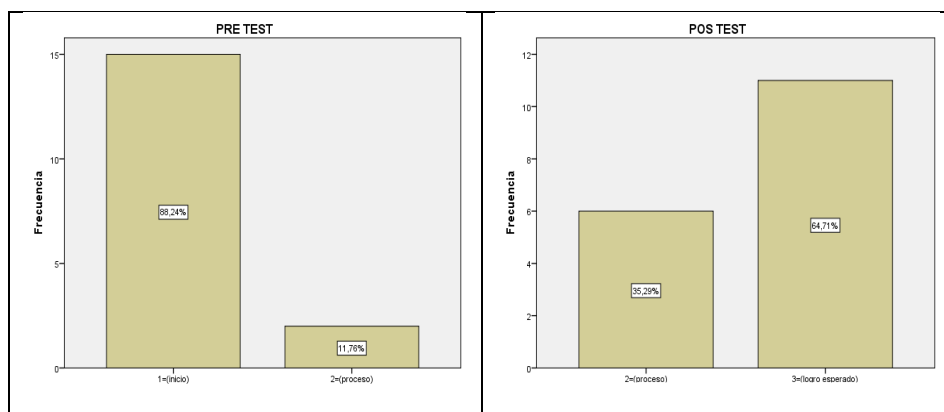
**PRE TEST**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=(inicio)	15	88,2	88,2	88,2
2=(proceso)	2	11,8	11,8	100,0
Total	17	100,0	100,0	

**POS TEST**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=(proceso)	6	35,3	35,3	35,3
3=(logro esperado)	11	64,7	64,7	100,0
Total	17	100,0	100,0	

## Gráficos: 05



Fuente tablas N°5

### Interpretación:

**Tablas y gráficos N° 05** Tiene conciencia respecto a la familia, cultura, escuela y comunidad en que nos desenvolvemos.

Como podemos observar en el gráfico en el pre test: que en Inicio se encuentran en un 88,2 %, y en Proceso: y el 11,8 %, referente ala indicador tiene conciencia respecto a la familia, cultura, escuela y comunidad en que nos desenvolvemos

comparando estos resultados con el post tést que se tiene que en Proceso tenemos 35,3 % y en el nivel de Logro Esperado un 64,7%.

Se infiere que en el pre test la mayoría de los estudiantes están inicio y proceso, mientras que en el post test la mayoría de los estudiantes están en proceso y logro esperado donde se nota claramente un progreso positivo referente al indicador tiene conciencia respecto a la familia, cultura, escuela y comunidad en que nos desenvolvemos

**Indicador N° 6:** Se siente aceptado seguro, querido y muestra respeto hacia sus compañeros

**Tablas 06**

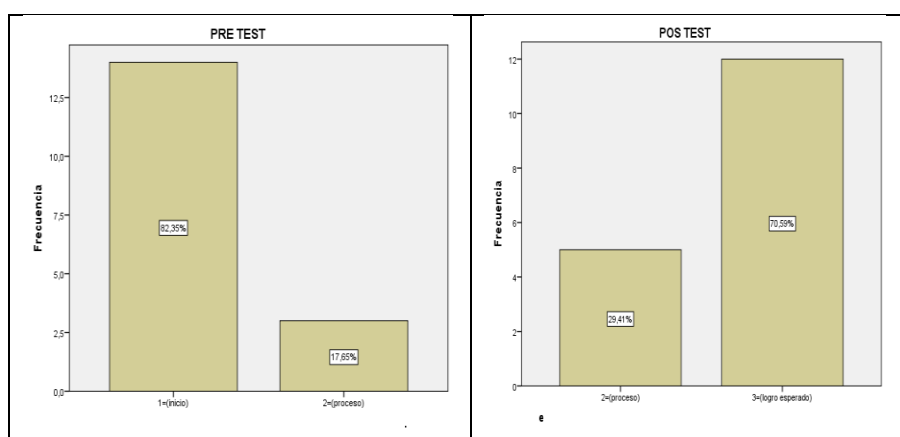
**PRE TEST**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=(inicio)	14	82,4	82,4	82,4
2=(proceso)	3	17,6	17,6	100,0
Total	17	100,0	100,0	

**POS TEST**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=(proceso)	7	41,2	41,2	41,2
3=(logro esperado)	10	58,8	58,8	100,0
Total	17	100,0	100,0	

**GRAFICO 06**



Fuente: tablas N° 6

## Interpretación

**Tablas y gráficos N° 06 :** Se siente aceptado seguro, querido y muestra respeto hacia sus compañeros

Se observar claramente en el grafico N° 6 que en el pre test: donde en Inicio se encuentran en un 86,4 %, y en Proceso: y el 17,4 %, referente al indicador

Se siente aceptado seguro, querido y muestra respeto hacia sus compañeros

Comparando estos resultados con el post tést que se tiene que en Proceso tenemos 35,3 % y en el nivel de Logro Esperado un 64,7%.

Se infiere que en el pre test la mayoría de los estudiantes están inicio y proceso, mientras que en el post test la mayoría de los estudiantes están en proceso y logro esperado donde se nota claramente un progreso positivo referente al indicador N° 06: se siente aceptado seguro, querido y muestra respeto hacia sus compañeros

**INDICADOR N° 7:** Muestra una actitud de cooperación dando y recibiendo para aprender a valorarse por sí mismo y con los demás.

### TABLAS 07

#### PRE TEST

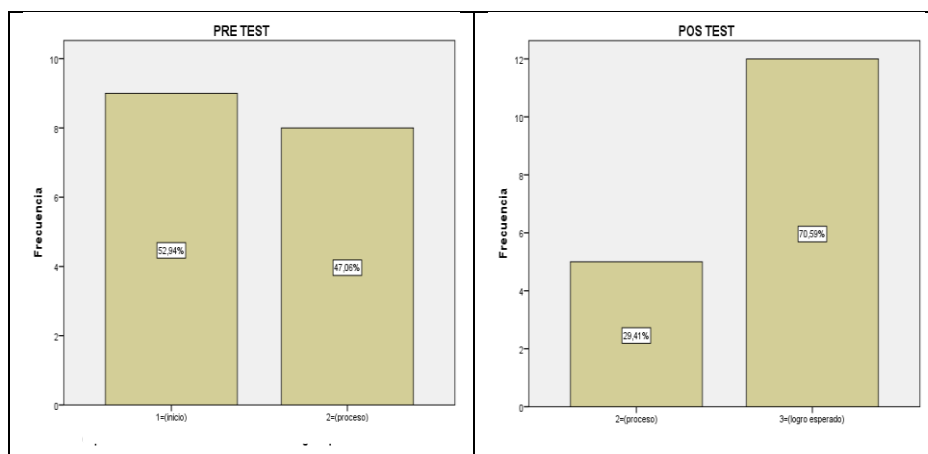
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=(inicio)	9	52,9	52,9	52,9
2=(proceso)	8	47,1	47,1	100,0
Total	17	100,0	100,0	



## POS TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=(proceso)	5	29,4	29,4	29,4
3=(logro esperado)	12	70,6	70,6	100,0
Total	17	100,0	100,0	

### GRAFICOS 07



Fuente tablas N° 7

### Interpretación

**Tablas y gráficos N° 07** Muestra una actitud de cooperación dando y recibiendo para aprender a valorarse por sí mismo y con los demás

Se observa en el grafico en el pre test: que en Inicio se encuentran en un 52,9 %, y en Proceso: y el 47,19 %, referente al indicador mmuestra una actitud de cooperación dando y recibiendo para aprender a valorarse por sí mismo y con los demás

En el post test se observa que 29.00 % Proceso y 70.06 % en logro esperado

Se infiere que la mayoría de los estuantes en el pre test esta en inicio y proceso y en el post test la mayoría de los estudiantes están en proceso y

logro esperado referente al indicador Muestra una actitud de cooperación dando y recibiendo para aprender a valorarse por sí mismo y con los demás

**INDICADOR N° 08** Autonomía: Participación activa de acuerdo a intereses y capacidades personales.

**TABLAS 08**

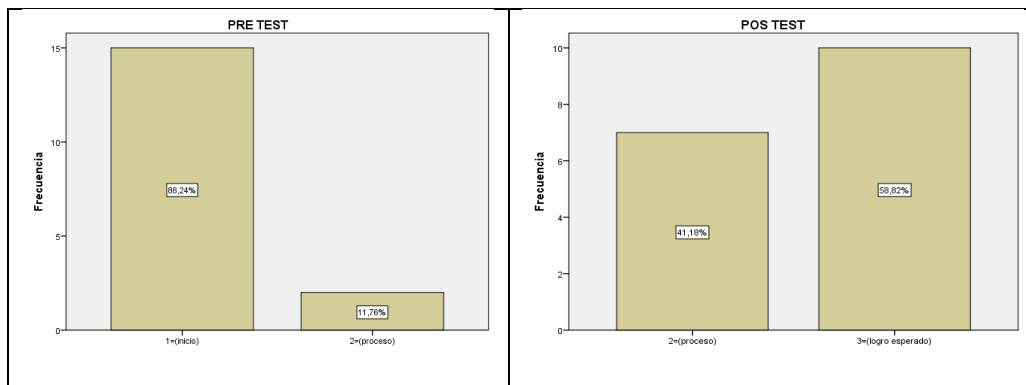
**PRE TEST**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=(inicio)	15	88,2	88,2	88,2
2=(proceso)	2	11,8	11,8	100,0
Total	17	100,0	100,0	

**POS TEST**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=(proceso)	7	41,2	41,2	41,2
3=(logro esperado)	10	58,8	58,8	100,0
Total	17	100,0	100,0	

**GRAFICOS 08**



Fuente tablas N°8

### Interpretación

**Tablas y gráficos N° 08** Autonomía: Participación activa de acuerdo a intereses y capacidades personales

Se observa en el grafico en el pre test: que en Inicio se encuentran en un 82,0 %, y en Proceso: y el 11,08 %, referente al indicador Autonomía: Participación activa de acuerdo a intereses y capacidades personales

En el post test se observa que 41.02 % Proceso y 58.08 % en logro esperado

Se infiere que la mayoría de los estuantes en el pre test esta en inicio y proceso y en el post test la mayoría de los estudiantes están en proceso y logro esperado referente al indicador Autonomía: Participación activa de acuerdo a intereses y capacidades personales

**INDICADOR N° 09:** Responsabilidad: Acepta desafíos que refuercen el sentimiento de logro.

**TABLA N° 9**

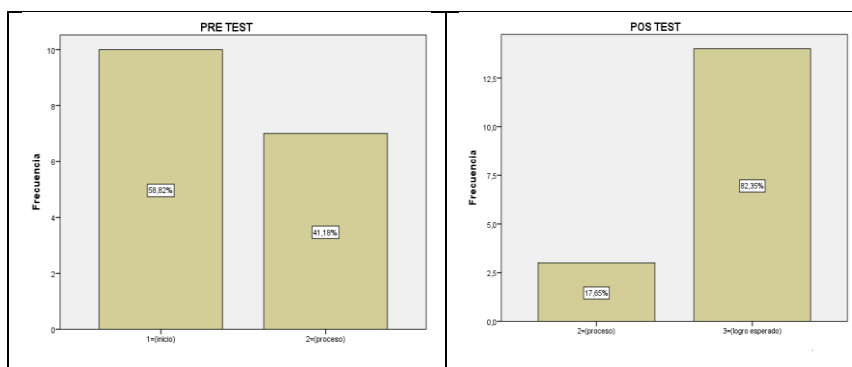
#### PRE TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=(inicio)	10	58,8	58,8	58,8
2=(proceso)	7	41,2	41,2	100,0
Total	17	100,0	100,0	

POS TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=(proceso)	3	17,6	17,6	17,6
3=(logro esperado)	14	82,4	82,4	100,0
Total	17	100,0	100,0	

GRAFICOS 09



Fuente tablas N° 9

### Interpretación

**Tablas y gráficos N° 09:** Responsabilidad: Acepta desafíos que refuercen el sentimiento de logro.

Se observa en el grafico en el pre test: que en Inicio se encuentran en un 58,8 %, y en Proceso: y el 41,2 %, referente al indicador Autonomía: Participación activa de acuerdo a intereses y capacidades personales

En el post test se observa que 17.6 % Proceso y 82.4 % en logro esperado

Se infiere que la mayoría de los estuantes en el pre test esta en inicio y proceso y en el post test la mayoría de los estudiantes están en proceso y logro esperado referente al indicador Responsabilidad: Acepta desafíos que refuercen el sentimiento de logro.

**INDICADOR N° 10:** Creatividad: Afirma y apoya las características originales de cada quien.

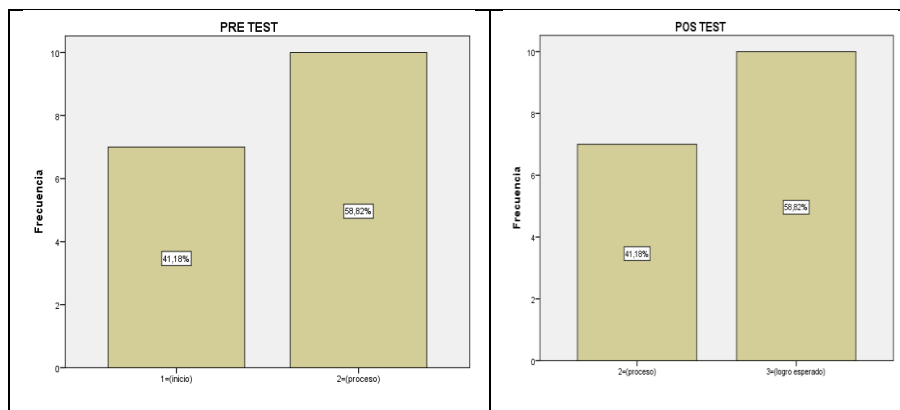
**PRE TEST**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=(inicio)	7	41,2	41,2	41,2
2=(proceso)	10	58,8	58,8	100,0
Total	17	100,0	100,0	

**POS TEST**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=(proceso)	7	41,2	41,2	41,2
3=(logro esperado)	10	58,8	58,8	100,0
Total	17	100,0	100,0	

**GRAFICOS N°10**



Fuente tablas N° 10

**Interpretación**

**Tablas y gráficos N° 10:** Creatividad: Afirma y apoya las características originales de cada quien.

Se observa en el grafico en el pre test: que en Inicio se encuentran en un 41,2 %, y en Proceso: y el 58,8 %, referente al indicador Autonomía: Participación activa de acuerdo a intereses y capacidades personales

En el post test se observa que 41.2 % Proceso y 58.8 % en logro esperado

Se infiere que la mayoría de los estuantes en el pre test esta en inicio y proceso y en el post test la mayoría de los estudiantes están en proceso y logro esperado referente al indicador Creatividad: Afirma y apoya las características originales de cada quien.

## **8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN**

### **Con los resultados**

En el análisis y discusión podemos afirmar con certeza que existen diferencias significativas entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la autoestima en los alumnos de 4 años de la Institución Educativa N° 072 Celendín, durante el año 2018, luego de una comparación del pre y pos test, en el grupo experimental después de la aplicación de la variable independiente se observa que influye positivamente tal como lo muestra en las tablas y graficas:

Tablas y gráficos mostrados anteriormente se detalla que 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 encuentran en proceso y logro esperado lo se puede inferir que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la autoestima de los estudiantes.

### **Con el marco teórico.**

#### **Para Vigotsky**

En su teoría Socio Histórica Utiliza el concepto de Zona del Desarrollo Próximo ZPD para referirse a las capacidades que podemos ejercer sin ayuda externa, la define como la distancia que el niño recorre entre lo que es capaz de aprender y lo que realmente aprende, esta se acorta si el niño dispone de los recursos necesarios, su principal recurso son las personas de su entorno que facilitan el desarrollo de sus capacidades

Para Gonzales Arrieta la autoestima es:

**“El conjunto de sentimientos y pensamientos que se tienen acerca de si mismo, inculcados por los demás. De tal forma que una persona con un alto sentido de autoestima siente que es buena y capaz y que su forma de actuar influye en su vida y en la de los demás”**

Vaello la define como:

**“El conjunto de juicios de valor sobre uno mismo, la estimación sobre la propia valía. Se va formando progresivamente a partir de las experiencias, pensamientos y emociones pasadas, junto a la retroalimentación suministrada por los otros significativos (amigos, familia, compañeros, etc)...y tiene una gran influencia sobre la estabilidad emocional y el bienestar personal”.**

Para la autora de la presente.

Luego ya de haber revisado varias fuentes de información referente al juego y la autoestima podemos comentar opinar que la autoestima tiene muchas implicancias en el área educativa porque el alumno está en constante exposición al reto de lograr lo que el docente o la docente le está pidiendo referente a una actividad, y a su vez de lograr la aceptación de sus compañeros.

Si bien es cierto una elevada autoestima no garantiza un buen rendimiento escolar, constituye la base imprescindible para ello, el éxito de un resultado empieza y depende de la buena predisposición y una permanente constancia y para ello se requiere tener desarrollado una elevada autoestima.

## 9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- Se logró determinar que la utilización de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoran significativamente el autoestima estudiantes de 4 años del jardín N° 72 Celendín, durante el año 2018.
- Se realizar un diagnósticos sobre el nivel académico referente a la autoestima de los estudiantes de 4 años de edad del jardín N° 72 Celendín, durante el año 2018.
- Se seleccionó y contextualizo información referente a juegos tradicionales y si efecto en la autoestima de los estudiantes de 4 años de edad del jardín N° 72 Celendín, durante el año 2018.
- Se realizó el análisis y procesamiento de datos con la finalidad de medir la variable independiente y su influencia en la variable dependiente.
- Se diseño la propuesta en base a actividades de aprendizaje como opción básica para mejorar el autoestima de los alumnos de 4 años del jardín N° 72 Celendín, durante el año 2018.



### **Recomendaciones:**

- A los docentes y padres de familia recomendarles que el desarrollo del niño o niña no solo es el aspecto académico sino también el desarrollo de sus habilidades afectivas, socio emocionales, e intelectuales.
- Los docentes deben elaborar, desarrollar y aplicar programas educativos participativos, donde se haga uso de diferentes estrategias y técnicas que desarrollen la autoestima del estudiante.
- Desarrollar constantemente talleres para interactuar y participar activamente la comunicación de niños y niñas, docentes y demás agentes de la comunidad educativa del nivel inicial.
- Promover la aplicación de programas de juegos tradicionales para desarrollar la autoestima en los niños y niñas mediante una nueva concepción de enseñanza-aprendizaje, organización e intervención pedagógica y desarrollo integral.

## 10. AGRADECIMIENTO

A los estudiantes de 4 años, a la maestra de la Institución Educativa de nivel Inicial, N° 72 Celendín, que permitieron la aplicación de esta labor investigativa.

A los docentes y personal administrativo de la universidad San Pedro Filial Celendín

A la Lic. Mary Elizabeth flores Álvarez por su noble labor, asesoramiento oportuno en el inicio, proceso demás

Con mucha gratitud

*La autora*

## 11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

*Alfonso García (2009), El juego infantil y su metodología, Editorial Editex  
Pág. 8*

*Alicia Esparza (2009), La Psicomotricidad en el Jardín de Infantes Editorial  
Paidós Barrow, 1992, p. 34*

Díaz, C. (2007). *Construcción de instrumentos de investigación: Algunas sugerencias para su diseño y validación*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de <http://blog.pucp.edu.pe/media/1551/20080902construccion%20de%20instrumentos.pdf>.

Díaz, F., & Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. México, D.F: Mc. Graw Hill.

Eggen, P., & Kauchak, D. (2009). *Estrategias docentes: Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica.

Esquivias, M. (2004). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. *Revista Digital Universitaria*. Universidad Nacional Autónoma de México

*Edith Beatriz Burgos (2008). Los Juegos Tradicionales en la Escuela, Educación creativa proyectos escolares. Edición 2010*

*Esparza, Alicia; (2009) La Psicomotricidad en el Jardín de Infantes, Edit. Paidós. Barcelona-España.*

*Francin Ferlan Ediciones Mensajero, S.A. (4 de marzo de 2011), Grupo Docente, Revista de Educación, Mi Primer Libro de Valores. Editorial Océano.*

*Maricarmen Esperza(2010). Cómo Educar en valores éticos. Editorial Trillas.*

*María José Fernández Ferrari (2010), El libro de la Estimulación Editorial Albatros pág. 24.*

*Pere Lavega Burgués, Editorial INDE (2008), Según gran libro de la maestra de preescolar, Editorial Lexus*

*Vicente Navarro y Carmen Trigueros(2008), Investigación y Juego Motor*

*Tasset, J., Teoría y Práctica de la Psicomotricidad, España, Ediciones Paidós, 2002.*

## ANEXOS Y APÉNDICES

### FICHA DE OBSERVACIÓN

#### I. Datos generales

Nombre de la Institución Educativa: \_\_\_\_\_

Tipo de gestión educativa: \_\_\_\_\_

Nombre del niño/a (iniciales): \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Fecha de observación: \_\_\_\_\_

Nombre de la evaluadora: \_\_\_\_\_

Duración de la observación: \_\_\_\_\_ Hora de inicio: \_\_\_\_\_

#### II. Aspectos a observar

Completar la información según la forma de valoración solicitada:

- Sí (se observa que el niño/a sí logra el indicador)

- No (se observa que el niño/a no logra el indicador)

Dejar en blanco si el indicador no ha podido ser observado

NOMBRE DEL NIÑO

(A).....

N°	ITEM	VALOR		
		1	2	3
1	Ejercita su respiración para fortalecer el diafragma y lograr así un mejor volumen en tu voz y para que no te falte el aire mientras habla.	C		
2	Practicar la vocalización mediante un timbre más agradable de voz, mostrando capacidad de subir y bajar de tono fácilmente mientras hablas.	C		
3	Pronuncia los trabalenguas y canciones teniendo en cuenta el timbre y la duración adecuada	C		
4	Interviene espontáneamente para aportar en torno a temas de la vida cotidiana			
5	Desarrolla sus ideas entorno a temas de su interés y según la ocasión			
6	Crea oralmente rimas, adivinanzas trabalenguas, historias.			
7	Se apoya en gestos y movimientos cuando quiere decir algo.			
8	Se expresa con pronunciación entendible adecuándose a la situación			
9	Incorpora normas de la comunicación, pide la palabra para hablar, espera otro que termine para hablar, no interrumpe cuando otra persona habla			
10	Canta y repite canciones, trabalenguas, rimas, dichos propicias de la expresión o literatura de sus región.			

1= (INICIO) 0-10

2= (PROCESO) 11-15

3= (LOGRO ESPERADO) 16-20

## ANEXO B

### PROPUESTA: JUEGOS TRADICIONALES Y AUTOESTIMA EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 072-CELENDIN

Los juegos tradicionales les ayudan a los niños a interactuar de forma más sana con otros niños.

2. Los videojuegos no contribuyen que los niños se relacionen socialmente en forma sana y pueden ser adictivos.



**Los trompos**



**Las canicas**

a) Las canicas. Son bolitas hechas con vidrio o metal que generalmente se juega entre dos o más niños.

b) El trompo. Consiste al trompo rodearlo con un cordel y lanzarlo enérgicamente para que la cuerda se desenrolle por completo en el aire haciendo girar el trompo. Hay variantes para realizar este juego.



**El yas**



**La cometa**

c) **El yase** . Se usa una pelota de jebe y yases. Se tira los yases al suelo, luego se tira la pelota al aire mientras se recoge los yases. El juego se hace más complejo agregando variaciones al juego.

d) **La cometa**. Consiste en hacer volar este objeto en un espacio grande, para eso la cometa debe estar atada un palito consistente.



La liga

La sogá

e) **El juego de las liga**. Es muy popular entre las niñas. La persona que juega tiene que **saltar entre las dos cuerdas** que sujetan otras dos personas en los extremos. Las gomas empiezan a la altura de los tobillos y poco a poco va aumentando la dificultad, subiendo de los tobillos, a las rodillas, cintura, etc. Cuando llega por la cintura ya no saltan sino que tienen que levantar la pierna como quien marcha en un desfile, y cuando llega a los brazos saltan con las manos arriba. Pierde cuando ya no puede saltar más, siendo remplazada.

f) **Saltar la cuerda o la sogá**. Dos niños toman la sogá por el extremo y lo hacen girar, el resto entran por turnos para saltar. Cuando la sogá toca a un jugador, este pierde. Se cuentan los saltos buenos de cada jugador. Gana el que hace más saltos.



Las estatuas



El mundo

g) **Las estatuas.** Consiste en moverse mientras que uno de los niños se sitúa de espaldas al resto. Cuando la persona que liga decide darse la vuelta, el resto de participantes **deberán quedarse quietos como estatuas**. Se deben quedar inmóviles y no reaccionar ante estímulos para no perder. Si se ríen, se mueven, pierden pie o repiten las posturas, pierden y así hasta que quede sólo uno que será el ganador.

h) **El mundo o rayuelo.** En un lugar se dibuja el rayuelo o mundo. Los jugadores se organizan en turnos. El primero tira la piedra en el primer cuadro salta a “la pata coja” todos los demás cuadros sin pisar en el que está la piedrita o tapa de gaseosa. En los cuadros 4 y 5 se apoyan los dos pies, al igual que los cuadros 7 y 8, donde se gira dando un salto para retroceder hasta el cuadro número uno, donde se recoge la piedra antes de salir. Luego se tira la piedra en el cuadro número 2, se hace lo mismo que en el cuadro 1 y así sucesivamente. Gana el que acaba todo el rayuelo.



¿Lobo dónde estás?

i) **El yoyó.** Es un juguete de malabares. Está formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y abajo. Los más hábiles han logrado hacerlo patinar en el suelo o realizar pruebas y piruetas según les permita la imaginación y la práctica.

j) **Lobos estás.** Los jugadores forman una ronda, otro niño hace de lobo. El grupo pregunta lo que el lobo está haciendo hasta que se termina de vestirse. Una vez vestido persigue a los integrantes del grupo hasta atrapar a uno de ellos. Ahora el atrapado hace de lobo.





**Gallinita ciega**



**Adivinanzas**

**k) Adivinanzas o watuchis.** Los niños exploran sobre su realidad inmediata, y en un proceso creativo formulan adivinanzas que los demás deben de resolver e identificar el objeto que debe ser adivinado y estar alrededor de ellos.

**l) Gallinita ciega.** Se venda los ojos un niño, este tiene que coger a uno de los que forma un círculo alrededor de él, mientras que palmotean o hablan para orientarlo. Si atrapa a uno este pasa a ser la gallinita ciega.



**La escondida**



**La chapada**

**ll) Pesca o chapada.** Los niños juegan en espacio definido. Uno persigue hasta coger a uno de ellos. El atrapado pasa ser el que pesca o chapa.

**m) Escondites.** Generalmente se juega en lugares donde haya zonas para esconderse. Un jugador cuenta según lo acordado sin ver a los que se esconden. Si todos son encontrados, el primero en ser encontrado cuenta y busca a los demás, si un de los que se esconden llega al lugar donde contó, el mismo jugador tiene que volver a contar y buscar a los demás.



n) **Kiwi**. Se forman dos equipos. El equipo A forma una torre triangular con 6 latas (de 3; 2 y 1), uno de los jugadores del equipo B intenta tumbar la torre desde 4 metros de distancia, si a la tercera vez no lo ha logrado, se cambian los roles de juego. Si tumba el equipo B la torre, uno de los integrantes del equipo A agarra la pelota para tirar a los integrantes del otro equipo hasta que logra alcanzar con la pelota a todos ellos. El otro equipo intenta rearmar la torre. Gana el que ha matado con la pelota a todos los integrantes del equipo contrario o el que a rearmado la torre.

## SESION DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1 Nombre de la institución inicial: 72 - Celendín.
- 1.2 Nombre de la directora: Adaly Díaz de Castañeda
- 1.3 Nombre de la docente: Amparito Silva Rodríguez.
- 1.4 Nombre de las practicantes: Irene Paula Vásquez Infantes
- 1.5 Nombre de la actividad: “jugamos a escondernos”
- 1.6 Aula: 4 años.
- 1.7 Turno: Mañana

**Propósito: Que los niños y las niñas conozcan los juegos tradicionales de su comunidad**

### II. Antes de la actividad.

- Preparación científica
- Rutas de aprendizaje

### III. Materiales.



- Ficha de observación
- Colores, lápices
- Crayolas
- Hojas boom
- Papelotes







## IV. Aprendizajes Esperados

Área	competencia	capacidad	Indicador de logro	instrumentos
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el significado de los números y las operaciones de manera oral y escrita haciendo uso de diferentes representaciones y lenguajes matemáticos	Lápiz hojas
TALLER DE DANZA	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo..	espontáneamente y a su manera con y sin elementos al escuchar música diversa.	

## V. Desarrollo de la actividad

Momentos pedagógicos	Secuencia didáctica	Materiales
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sentados en el patio nos saludamos cantando como están amigos como están</li> <li>✓ Saludamos a dios y a los compañeros</li> <li>✓ Participamos juntos en las actividades traídas por la profesora</li> </ul>	
<p>Juego libre en Los sectores</p> 	<p>PLANIFICACION: en asamblea los niños recuerdan las normas de convivencia y deciden el sector para jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN: Los niños por grupo se organizan ¿Dónde jugar? ¿a qué jugar? ¿con quién jugar?</p> <p>EJECUCION O DESARROLLO: Los niños juegan en diferentes sectores</p> <p>ORDEN: al cantar los niños ordenan los juguetes</p> <p>SOCIALIZACION: Sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a que jugaron ¿Quiénes jugaron? ¿Cómo se sintieron? ¿y que paso en el trascurso del juego?</p>	

<p>Rutina</p>	<p>✓ Saludo revisión del calendario asistencia, tiempo noticia del día de los niños mencionan a sus compañeros sobre una experiencia o algo que escucharon.</p>	
<p>Actividad significativa</p>  	<p><b>PROBLEMATIZACION</b>  La maestra les comenta a los niños que ella quiere jugar a las escondidas, pero quiere saber dónde esconderse si delante de una mesa o detrás de una mesa. Sin empujarse unos a otros y siendo respetuosos.</p> <p><b>PROPOSITO</b>  Que los niños y las niñas sepan la ubicación detrás de y delante de...</p> <p><b>MOTIVACION</b>  Salimos al patio y salimos a las escondidas se establece las normas con los niños y luego nos ubicamos en un lugar del patio y les decimos que vamos a jugar a descubrir quién está detrás de nosotros y delante de nosotros para ello cerramos los ojos y pedimos dos voluntarios detrás del muro o de un tronco, etc. luego les decimos a los niños que pueden abrir los ojos y empezamos adivinar quién está detrás de los muebles o cajas invitamos a los niños que están escondidos sacar de vez en cuando una mano para que así podamos adivinar quién está detrás del mueble.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b>  Mediante preguntas ¿les gusta el juego? ¿de qué trata el juego? ¿Quiénes fueron las niñas que se escondieron?  ¿Cómo lo vamos hacer? ¿de quién era esa mano?, ¿y los brazos? ¿los pies? ¿Cuántos niños están detrás de la mesa?</p> <p><b>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO AL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA</b>  <b>COMPRENCION DEL PROBLEMA</b>  Presentamos el material que vamos  <b>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</b>  ¿Dónde se encontraban los niños? ¿Cuántos niños se escondieron detrás del muro? ¿Quiénes eran? ¿Cómo lo supimos? ¿algunos nos confundimos? ¿por qué? ¿?  <b>REPRESENTACION</b>  Se organiza de grupos de 4 les entregamos las tarjetas que les entregamos pidiendo con atención la escena que contiene identificando las posiciones luego les pedimos que puedan representar libremente</p>	

	<p><b>FORMALIZACION</b>  Les entregamos una ficha para que puedan pintar las imágenes según los colores correspondientes</p> <p><b>REFLEXION</b>  Que aprendimos hoy</p> <p><b>TRANSFERENCIA</b>  Pintan los niños sus hojas y ubican cada imagen</p> <p><b>EVALUACION</b>  Que aprendimos hoy ¿Cómo se sintieron? ¿les gusto aprender las formas?</p>	
<p><b>MOMENTO LITERARIO U  HORA DEL CUENTO</b></p> 	<p><b>ACTIVIDADES DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños realizan actividades de aseo personal y refrigerio.</li> <li>✓ Realizan actividades al aire libre.</li> </ul> <p><b>HORA DEL CUENTO</b>  Los niños se ubican en lugar propicio y cómodo.</p> <p><b>MOTIVACION</b>  La docente dice que leerá un cuento y preguntara a los niños que cuento quieren escuchar.  Escuchan la narración del cuento y comentan.  Dramatizan lo que más le gusto del cuento leído.</p>	
	<p><b>DINAMICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza en el aula mediante una presentación de un video.</li> <li>- Cantamos y Bailamos</li> <li>- Se hace preguntas sobre la canción. ¿Les gusto la canción?, Que aprendimos?</li> </ul>	

## SESION DE APRENDIZAJE N° 01

### II. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1 Nombre de la institución inicial: 72 - Celendín.
- 1.2 Nombre de la directora: Adaly Díaz de Castañeda
- 1.3 Nombre de la docente: Amparito Silva Rodríguez.
- 1.4 Nombre de las practicantes: Irene Paula Vásquez Infantes
- 1.5 Nombre de la actividad: “jugamos que salga la reina”
- 1.6 Aula: 4 años.
- 1.7 Turno: Mañana

**Propósito: Que los niños y las niñas conozcan los juegos tradicionales de su comunidad**

### II. Antes de la actividad.

- Preparación científica
- Rutas de aprendizaje

### VI. Materiales.

- Ficha de observación
- Colores, lápices
- Crayolas
- Hojas boom
- Papelotes






## VII. Aprendizajes Esperados


COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
<p>COMUNICACIÓN INTEGRAL</p> <p>Se expresa oralmente</p> <p>psicomotriz</p>	<p><b>Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático</b></p> <p>Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.</p>	<p>Interviene espontáneamente Sobre temas de la vida cotidiana.</p> <p>Disfruta al moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.</p>	<p>Ficha de observación</p>


## VIII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES
	<p>Sentados en el patio nos saludamos cantando ¿Cómo están amigos, ¿cómo están? Saludamos a Dios y a los compañeros. Participamos juntos en las actividades traídas por las profesoras.</p>	<p><b>Equipo de sonido</b> <b>Alfombras</b></p>
<p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> 	<p><b>PLANIFICACIÓN:</b> En asamblea los niños recuerdan las normas de convivencia y deciden el sector para jugar <b>ORGANIZACIÓN:</b> Los niños por grupos se organizan ¿Dónde jugar? ¿A qué jugar? ¿Con quién jugar? <b>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</b> Los niños juegan en los diferentes sectores. <b>ORDEN:</b> Al cantar la docente los niños ordenan los juguetes. <b>SOCIALIZACIÓN:</b> Sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y que pasó en el transcurso del juego.</p>	<p>Materiales del aula: Tarros , bloques lógicos, Materiales del MINEDU.</p>



	<b>REPRESENTACIÓN:</b> Los niños expresan, a través del dibujo, oralmente, pintura o modelado, lo que jugaron.	
<b>RUTINA</b>	Saludo, Revisión del Calendario, Asistencia, Tiempo. <b>NOTICIA DEL DIA.-</b> Los niños mencionan a sus compañeros sobre alguna experiencia o sobre algo que escucharon.	Carteles del aula
<b>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</b> <b>“Lo que me gusta hacer con mi familia”</b> 	<b>INICIO</b>  <b>PROBLEMATIZACION.</b> - La maestra les cuenta que Susana ayer temprano quiso saber que debe jugar en el jardín la ora de recreo ¿Qué juego creen que podrá jugar Susana?  <b>MOTIVACIÓN (PERMANENTE)</b> En el aula ponemos un papelote la canción de que salga la reina hasta aprenderlo para así poder salir al patio para jugar todos  Que salga la reina Que salga la reina Que la quiero ver saltar Saltar por los aires Saltar por los aires que busque compañía que busque compañía que la quiero ver bailar  - Hacemos que los niños canten la canción hasta que todos lo aprendan. - Dejamos un momento que lo aprendan bien la canción - Salimos al patio y empezamos a jugar. Hacemos una rueda y	Materiales del aula Laminas, Cinta adhesiva, Pinturas Crayones Espejo.

		<p>una niña al centro y empezamos a cantar. la niña del centro empieza a saltar por toda la ronda luego tiene que sacar a una compañerita para que le acompañe y después dejarlo sola para que así pueda seguir con el juego</p> <p>- Les recordamos que siempre tiene que tener en cuenta que deben jugar todos los niños para que así ellos puedan ser solidarios con todos</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué hicimos? ¿Qué hicimos antes de jugar? Recordamos lo que hicimos ¿y después que hicimos? Escuchamos sus intervenciones lo que hicimos antes y que hicimos después</p>	
	<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</b> <b>Antes del Discurso</b></p> <p>Formamos un círculo y los motivamos a jugar al juego ¿de la memoria? Les decimos que vamos a recordar que hicimos desde que nos levantamos motivándolos a contar a sus compañeros la secuencia de las acciones que realizamos las expresiones relacionadas</p> <p><b>Durante el Discurso</b></p>	<p>Cartulina Goma Papel lustre Colores Plumones Periódico tarjetas.</p>

		<p>Cada niño cuenta que realizó después de levantarse y que juego pueden jugar el día siguiente</p> <p>Por ejemplo</p> <p>Martin dice que el día siguiente jugara canicas...</p> <p><b>Después del Discurso</b></p> <p>Reciben una hoja de trabajo y pintan lo que jugaron</p> <p>Exhiben y valoran su trabajo.</p>	
	<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACION. -</b></p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Para qué nos sirve lo que hemos realizado?</p> <p>¿Les gustó lo que hicimos?</p>	Diálogo
<p><b>TALLER DE DANZA</b></p> 	<p><b>Asamblea inicio</b></p> <p><b>Desarrollo expresión motriz</b></p> <p><b>CIERRE</b></p>	<p>o Todos formados salimos al patio.</p> <p>Nos ubicamos en semicírculo y a la profesora que nos informa que hoy vamos a bailar.</p> <p>Realizamos el calentamiento estirando, flexionando el cuerpo.</p> <p>o Nos movemos libremente al oír la música.</p> <p>Observan cómo los niños realizan sus movimientos en forma libre.</p> <p>Realizamos movimientos propuestos por los niños.</p>	

		<p>Sentados en semicírculo realizamos ejercicios de relajación.</p> <p>Como se sintieron al bailar les gusto, que les disgustó.</p> <p>Realizan una lámina colectiva</p> <p>Se lavan las manos y pasan al salón.</p> <p>Salida.</p>	
--	--	---	--

## Relación de alumnos de 4 años

1.	CABANILLAS MUÑOZ, Diego Frank Antonio
2.	CACHAY VELASQUEZ, Emily Darling
3.	CAYOTOPA SILVA, AnghiBrighitt
4.	CHAVEZ CHAVEZ, Andrew Jair
5.	CHAVEZ ZELADA, Jheferson Fernando
6.	CIRILO DIAZ, Litzi Ariana
7.	CONTRERAS TELLO, Andrea Nicol
8.	COTRINA SANCHEZ, JheycoDayiro
9.	COTRINA SANCHEZ, Gianfranco
10.	CUSTODIO MICHA, Jesé Robert
11.	DIAZ MARIN, Abril Lucero
12.	IZQUIERDO MENDOZA, Cinthia Lizeth
13.	MARIN LUCANO, Kiara yaquelin
14.	MARTOS ROJAS, Beleny
15.	MEJIA LOZANO, Angie MelanY
16.	MIÑANOO MAYO, Rossana Saori
17.	MONTOYA BURGA, Sahomy Julieth
18.	MUÑOZ BOLAÑOS, Axel Neymar
19.	PELAEZ SANCHEZ, Yeison Alex
20.	RODRIGUEZ CASTAÑEDA, Marvin Yamir
21.	ROJAS SILVA, Jhaneth Jhunsu
22.	SANCHEZ BUENO, Sharon Yareldi
23.	SANCHEZ CAMACHO, Jean Carlos
24.	VASQUEZ MENA, Judaa Jhosep

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS







# **Artículo Científico**



**ARTICULO CIENTIFICO**

**Título**

Juegos tradicionales y desarrollo de la autoestima en los estudiantes de 4 años de la  
Institución Educativa N° 072 Celendín. Durante el año 2018

Raditional games and development of self-esteem in the students of 4 years of the  
Educational Institution N ° 072 Celendín. During the year 2018

Jogos tradicionais e desenvolvimento de auto-estima nos alunos de 4 anos da  
Instituição de Ensino N ° 072 Celendín. Durante o ano de 2018

---

Autora:

Irene Paula Vásquez Infantes

Universidad San Pedro - Filial Celendín

Irenevasquezinfante90@gmail.com

**Resumen**

La presente tesis tiene como propósito determinar los efectos de la Propuesta de juegos tradicionales para el desarrollo de la autoestima en niños de 4 años, de la institución educativa N° 072 Celendín, durante el año 2018.

El tipo de investigación utilizado es descriptiva, el método utilizado es inductivo deductivo, El diseño de investigación adoptado es el diseño pre experimental de un sólo grupo con pre y post test, se trabajó con una muestra de 20 niños y niñas de 4 años de educación inicial., se empleará la observación como técnicas de recolección de datos, instrumentos a utilizar fichas de observación y test y al mismo tiempo para la tabulación de datos se utilizará el SPSS. 23.00. En los resultados se logro desarrollar el nivel de autoestima en los estudiantes, de la institución educativa N° 072 Celendín, durante el año 2018.

## **ABSTRACT**

The purpose of this thesis is to determine the effects of the Proposal of traditional games for the development of self-esteem in children of 4 years, of educational institution No. 072 Celendin, during the year 2018.

The type of research used is descriptive, the methods used are inductive deductive, The research design adopted is the pre-experimental design of a single group with pre and post test, we worked with a sample of 20 children of 4 years of education initial., Observation will be used as data collection techniques, instruments to use observation and test cards and at the same time for the tabulation of data the SPSS will be used. 23.00. In the results it was possible to develop the self-esteem level in the students, of the educational institution N ° 072 Celendin, during the year 2018.

## **Resumo**

Esta tese tem como objetivo determinar os efeitos da proposta do tradicional jogos para o desenvolvimento da auto-estima em crianças de 4 anos, a instituição de ensino N ° 072 de manhã, durante o ano de 2018.

O tipo de pesquisa utilizado é descritivo, o método utilizado é o indutivo dedutivo, o projeto de pesquisa adotado é o delineamento experimental pre de um grupo único com pré e pós teste, trabalhado com uma amostra de 20 crianças de 4 anos de educação inicial. a observação será usada como técnicas de coleta de dados, instrumentos, usando arquivos de observação e teste e SPSS serão usado simultaneamente para tabulação dos dados. 23,00 nos resultados foi alcançado para desenvolver o nível de auto-estima nos alunos, a instituição de ensino N ° 072 manhã, durante o ano de 2018.

## **Introducción**

### **Antecedentes y Fundamentación Científica**

Revisado los trabajos de investigación en las diversas bibliotecas de las diferentes universidades se ha encontrado las tesis desarrolladas con los siguientes temas de investigación de estudio.

#### **A nivel Internacional**

*Marisa Chico Gutierrez (2015)* Universidad Internacional de la Rioja – Barcelona España, desarrollo un trabajo de investigación titulado “Mejorar autoestima y autoconcepto a través del juego en el aula de infantil”, llegando a las siguientes conclusiones:

1. Nos encontramos en una realidad en que muchos adolescentes a fracaso escolar, bullying y otros trastornos más graves, muchos de ellos debido a su bajo nivel de autoestima, para solucionar estos males es necesario de tratar de solucionarlos antes que aparezcan, es decir desde edades tempranas.
2. Como docentes nos encontramos en una situación de compromiso y obligación ante nuestros alumnos. Durante la etapa de educación infantil el alumnado está en pleno desarrollo y el entorno el docente, la familia les marcara de forma positiva o negativa para el resto de sus vidas, a nuestro alcance es trabajar en forma activa sobre al autoconcepto de los niños y su posterior desarrollo de la autoestima, debemos dedicar nuestros esfuerzos además del aprendizaje en sí, a encaminar a nuestros alumnos hacia la senda del respeto, de las emociones y, por lo tanto, guiarles hacia el éxito.
3. Al realizar mi propuesta “Mejorar autoestima y autoconcepto a través del juego en el aula de infantil”, me he dado aún más cuenta de la importancia que tiene el fenómeno del autoestima de los más pequeños, mi idea inicial partió de conocer más sobre este tema debido a la cantidad de problemas escolares que tienes los niños del nivel inicial.

#### **A nivel Nacional**

*Edgar Gustavo Sparrow Alamo (2017)* Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”, desarrollo la tesis titulada “programa de juegos infantiles orientados al fortalecimiento de la autoestima en niños de cinco años de edad del jardín de niños N° 316 Niño Jesús De Chimbote”, llegando las siguientes conclusiones:

- Se identificaron los niveles y grados alcanzados por las dificultades en el desarrollo de la autoestima en los niños de 5 años de edad del Jardín de Niños N° 316 “Niño Jesús” de Chimbote, mediante la aplicación de una Lista de Cotejo cuyos sub indicadores sintetizan sus percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias que muestran en su vida escolar.
- Se elaboró el Marco Teórico de la investigación utilizando las teorías propias de la Pedagogía lúdica en sus fundamentos filosóficos, tecnológicos y científico-didácticos, que permita describir y explicar el problema, interpretar los resultados estadísticos de la investigación y elaborar el Programa de Juegos Infantiles.
- Se presenta los resultados de la investigación, el Modelo Teórico y el diseño, se elaboró y fundamentó el Programa de Juegos Infantiles, sustentados en las teorías propias de la Pedagogía lúdica para enfrentar las dificultades en el desarrollo de la autoestima que presentan los niños de 5 años de edad del Jardín de Niños N° 316 “Niño Jesús” de Chimbote.

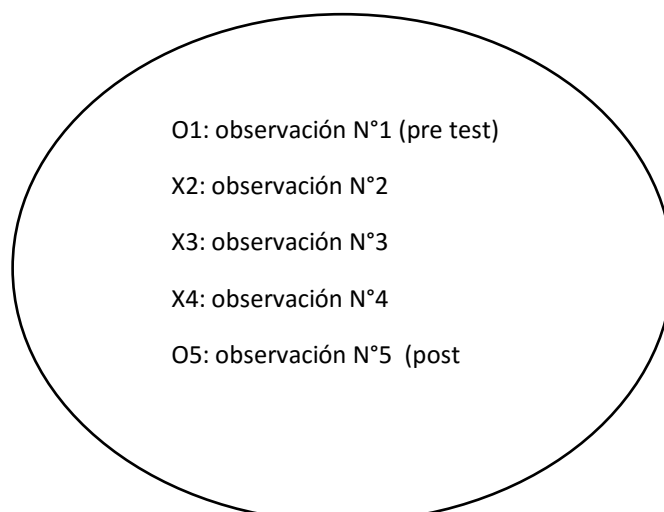
### **Metodología**

**El tipo de investigación:** el tipo de Investigación empleada en este trabajo de investigación es:

- Por sus Profundidad de estudio : Descriptiva  
 Por las fuentes : Mixtas  
 Por su ámbito de desarrollo : Micro educativa  
 Por la manipulación de las variables : Aplicada

### **Diseño de investigación:**

Pre experimental con un solo grupo GE, con pre y post test. Cuyo diagrama es el siguiente:



*Donde*

**GE** = Grupo experimental

**O<sub>1</sub>** = Pre test

**X<sub>n</sub>** = Variable independiente

**O<sub>5</sub>** = Post test

**Población:** Constituida por los estudiantes de 4 años de educación inicial del jardín N°72 Celendín – 2018.

**Muestra:** Se trabajará con muestreo no probabilístico con un grupo estratificado preformado, la muestra estará constituida por 20 niñas de 4 años del Jardín N° 72 Celendín – 2018.

**Resultados**

**INDICADOR N° 3: Permite la aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares**

**Tabla N° 03**

**PRE TEST**

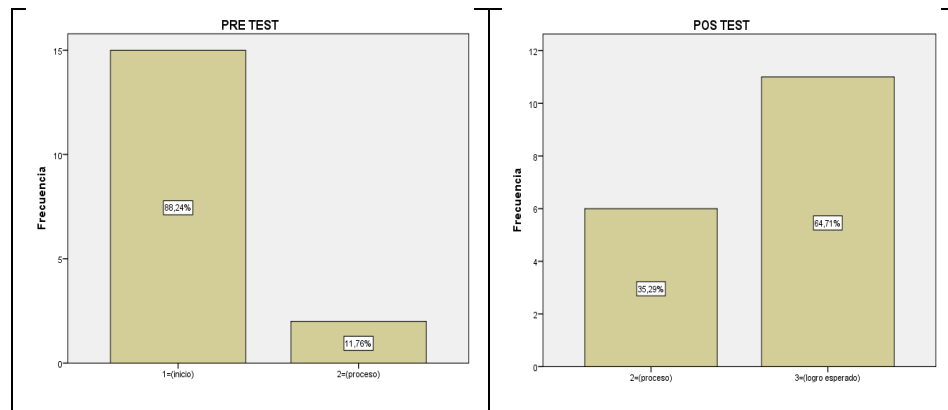
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=(inicio)	15	88,2	88,2	88,2
2=(proceso)	2	11,8	11,8	100,0
Total	17	100,0	100,0	

**POS TEST**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=(proceso)	6	35,3	35,3	35,3
3=(logro esperado)	11	64,7	64,7	100,0

Total	17	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

Grafico 03



Fuente tablas N°3

### Interpretación

En las tablas y gráficos del pre test referente al indicador N°03, Permite la aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares. se muestra que : Inicio se encuentra el 88,24 %, y en Proceso: y el 11,76 %,

Referente al post test se tiene que en Proceso tenemos 35,29 % y en el nivel de logro esperado un 64,71%.

Se infiere que hubo un progreso ponderable referente al indicador N°3 Permitiendo a alumnos la aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares.

### Conclusiones

- Se logró determinar que la utilización de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoran significativamente la autoestima estudiante de 4 años del jardín N° 72 Celendín, durante el año 2018.
- Se realizar un diagnóstico sobre el nivel académico referente a la autoestima de los estudiantes de 4 años de edad del jardín N° 72 Celendín, durante el año 2018.
- Se seleccionó y contextualizo información referente a juegos tradicionales y si efecto en la autoestima de los estudiantes de 4 años de edad del jardín N° 72 Celendín, durante el año 2018.
- Se realizó el análisis y procesamiento de datos con la finalidad de medir la variable independiente y su influencia en la variable dependiente.

- Se diseñó la propuesta en base a actividades de aprendizaje como opción básica para mejorar el autoestima de los alumnos de 4 años del jardín N° 72 Celendín, durante el año 2018.

### 1. Referencias Bibliográficas

2. *Alfonso García (2009), El juego infantil y su metodología, Editorial Editex Pág. 8*
3. *Alicia Esparza (2009), La Psicomotricidad en el Jardín de Infantes Editorial Paidós Barrow, 1992, p. 34*
4. Díaz, C. (2007). *Construcción de instrumentos de investigación: Algunas sugerencias para su diseño y validación*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de <http://blog.pucp.edu.pe/media/1551/20080902construccion%20de%20instrumentos.pdf>.
5. Díaz, F., & Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. México, D.F: Mc. Graw Hill.
6. Eggen, P., & Kauchak, D. (2009). *Estrategias docentes: Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica.
7. Esquivias, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria. Universidad Nacional Autónoma de México*
8. *Edith Beatriz Burgos (2008). Los Juegos Tradicionales en la Escuela, Educación creativa proyectos escolares. Edición 2010*
9. *Esparza, Alicia; (2009) La Psicomotricidad en el Jardín de Infantes, Edit. Paidós. Barcelona-España.*
10. *Francin Ferlan Ediciones Mensajero, S.A. (4 de marzo de 2011), Grupo Docente, Revista de Educación. Mi Primer Libro de Valores. Editorial Océano.*

11. *Maricarmen Esperza(2010). Cómo Educar en valores éticos. Editorial Trillas.*