



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA
FORTALECER LA AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70846 DE PUCARA
EN EL AÑO 2023.**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. LUIS ALBERTO JARA HUARACCALLO

Bach. EDY GONZALO LUQUE QUISPE

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PUNO – PERÚ

2023



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ES
TRATEGIA PARA FORTALECER LA AUTO
ESTIMA DE LOS ESTUDIANTES DE LA IN
STITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70
846 DE PUCARA EN EL AÑO 2023.

AUTOR

JARA HUARACCALLO LUIS ALBERTO
LUQUE QUISPE EDY GONZALO

RECuento DE PALABRAS

24712 Words

RECuento DE CARACTERES

124831 Characters

RECuento DE PÁGINAS

133 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.8MB

FECHA DE ENTREGA

Dec 21, 2023 9:38 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Dec 21, 2023 9:40 PM GMT-5

● 12% de similitud general

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

- 10% Base de datos de Internet
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 12 palabras)


M. Sc. Olyvia Mariela Huamán Luque
DOCENTE UNA - PUNO


Dr. José Noel Valero Ancor
DOCENTE UNIVERSITARIO

Resumen



DEDICATORIA

A Dios por siempre guiar e iluminar mi camino, a mis padres, quienes fueron mis pilares importantes en este proceso, Manuel Luque Mamani y Vicentina Quispe Cosi, por su apoyo incondicional, por inculcarme valores, por confiar y brindarme su amor infinito durante toda mi formación profesional. A mis hermanas por alentarme y apoyarme en los momentos más difíciles. A familiares y amigos cercanos quienes confiaron en mí y me apoyaron emocionalmente.

Edy Gonzalo Luque Quispe



DEDICATORIA

A mis padres por haberme forjado con principios y valores firmes formando la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ustedes; a mi madre Benita Huaracallo Aguilar quien con su bendición diaria ilumino mi camino, por ello te dedicó este trabajo en ofrenda a tu paciencia y amor.

A mi padre Epifanio Jara Huamán por inculcarme principios y ser fuente de inspiración diaria para el logro de mis objetivos, por enseñarme la perseverancia y la humildad en toda circunstancia.

A mi hermano Franklin por el apoyo que siempre me brindo en cada paso de mi formación profesional.

A mis amigos y compañeros los cuales sin esperar nada a cambio compartieron sus experiencias, conocimientos y lograron que el sueño se haga realidad.

Finalmente agradezco a dios nuestro padre celestial quien me acompaña y me protege en todo momento, y es pieza fundamental en el logro de mis objetivo y aspiraciones.

Luis Alberto Jara Huaracallo



AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a Dios por guiar nuestro camino y darnos la fuerza que necesitamos para seguir adelante, por brindarnos una vida llena de experiencias y muy buenos aprendizajes.

Agradecemos a nuestra primera casa de estudios, a la Universidad Nacional del Altiplano, asimismo, a la Escuela Profesional de Educación Primaria, por habernos inculcado con enseñanzas y brindarnos grandes conocimientos para emprender en nuestra vida profesional.

Nuestro agradecimiento especial a nuestros padres por su apoyo incondicional y estar siempre motivándonos a ser mejores.

A nuestra asesora de tesis M.Sc. Ofelia Marleny Mamani Luque por su apoyo, orientación, tiempo brindado en el transcurso de nuestra formación y desde el inicio de nuestro proyecto de investigación, también por sus consejos que nos fueron de gran ayuda para lograr nuestro objetivo.

A la Institución Educativa Primaria 70846 Pucara, por habernos permitido aplicar nuestro proyecto, los cuales nos ayudaron a seguir adelante, asimismo agradecer a los docentes por los consejos y experiencias compartidas.

Edy Gonzalo Luque Quispe.

Luis Alberto Jara Huaracallo



ÍNDICE GENERAL

| | Pág. |
|---|-----------|
| DEDICATORIA | |
| AGRADECIMIENTOS | |
| ÍNDICE GENERAL | |
| ÍNDICE DE FIGURAS | |
| ÍNDICE DE TABLAS | |
| ÍNDICE DE ACRÓNIMOS | |
| RESUMEN | 12 |
| ABSTRACT..... | 13 |
| CAPÍTULO I | |
| INTRODUCCIÓN | |
| 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... | 15 |
| 1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA | 17 |
| 1.2.1. Problema general..... | 17 |
| 1.2.2. Problemas específicos | 17 |
| 1.3. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS | 18 |
| 1.3.1. Hipótesis general | 18 |
| 1.3.2. Hipótesis específicas | 18 |
| 1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN | 18 |
| 1.5. OBJETIVOS..... | 19 |
| 1.5.1. Objetivo general | 19 |
| 1.5.2. Objetivos específicos | 19 |



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

| | | |
|-------------|--|-----------|
| 2.1. | ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN..... | 21 |
| 2.1.1. | Antecedentes internacionales | 21 |
| 2.1.2. | Antecedentes nacionales | 23 |
| 2.1.3. | Antecedentes locales | 26 |
| 2.2. | MARCO TEÓRICO | 28 |
| 2.2.1. | Los Juegos tradicionales | 28 |
| 2.2.2. | Autoestima | 46 |
| 2.3. | MARCO CONCEPTUAL | 57 |

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

| | | |
|-------------|--|-----------|
| 3.1. | UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO..... | 60 |
| 3.2. | PERIODO DE DURACIÓN DE ESTUDIO..... | 60 |
| 3.3. | PROCEDENCIA DE MATERIAL UTILIZADO | 61 |
| 3.3.1. | Técnica e instrumento de recolección de datos..... | 61 |
| 3.4. | POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO..... | 62 |
| 3.4.1. | Población..... | 62 |
| 3.4.2. | Muestra..... | 62 |
| 3.5. | DISEÑO METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN..... | 63 |
| 3.5.1. | Tipo de investigación | 63 |
| 3.5.2. | Enfoque de investigación | 64 |
| 3.6. | PROCEDIMIENTOS | 64 |
| 3.7. | VARIABLES | 65 |
| 3.8. | ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS | 65 |



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

| | |
|---|-----------|
| 4.1. RESULTADOS..... | 67 |
| 4.1.1. Prueba de Normalidad..... | 67 |
| 4.1.2. Nivel de autoestima..... | 68 |
| 4.1.3. Nivel de autoestima cognitiva..... | 70 |
| 4.1.4. Nivel de autoestima afectiva..... | 72 |
| 4.1.5. Nivel de autoestima conductual..... | 74 |
| 4.1.6. Pruebas de hipótesis..... | 76 |
| 4.2. DISCUSIÓN..... | 78 |
| V. CONCLUSIONES..... | 81 |
| VI. RECOMENDACIONES..... | 83 |
| VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 84 |
| ANEXOS..... | 95 |

Área : Gestión Curricular

Tema : Estrategias metodológicas en las diversas áreas curriculares.

Fecha de sustentación: 27 de diciembre del 2023



ÍNDICE DE TABLAS

| | Pág. |
|---|-------------|
| Tabla 1. Total de estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara | 62 |
| Tabla 2. Total de estudiantes que intervinieron en la investigación | 63 |
| Tabla 3. Prueba de normalidad | 67 |
| Tabla 4. Nivel de autoestima según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos | 68 |
| Tabla 5. Nivel de autoestima cognitiva según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos..... | 70 |
| Tabla 6. Nivel de autoestima afectiva según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos..... | 72 |
| Tabla 7. Nivel de autoestima conductual según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos..... | 74 |
| Tabla 8. Contrastación de hipótesis en relación a los juegos tradicionales y autoestima | 76 |
| Tabla 9. Contrastación de hipótesis en relación a los juegos tradicionales y autoestima cognitiva..... | 76 |
| Tabla 10. Contrastación de hipótesis en relación a los juegos tradicionales y autoestima afectivo..... | 77 |
| Tabla 11. Contrastación de hipótesis en relación a los juegos tradicionales y autoestima conductual..... | 77 |



ÍNDICE DE FIGURAS

| | Pág. |
|--|-------------|
| Figura 1. Juegos Tradicionales y sus valores propuestos por Nariño | 34 |
| Figura 2. Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara | 60 |
| Figura 3. Nivel de autoestima según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos | 68 |
| Figura 4. Nivel de autoestima cognitiva según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos | 70 |
| Figura 5. Nivel de autoestima afectiva según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos | 72 |
| Figura 6. Nivel de autoestima conductual según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos | 74 |



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

| | |
|------------------|---|
| A. C. | :Antes de Cristo |
| MINEDU | :Ministerio de Educación |
| I.E.S | :Institución Educativa Secundaria |
| G.E. | :Grupo Experimental |
| G.C, | :Grupo Control |
| G.L. | :Grados de libertad |
| SPSS v.25 | :Statistical Package for the Social Sciences versión 25 |



RESUMEN

El estudio de la investigación tiene como objetivo demostrar la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategia en la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023, a raíz de una la baja autoestima observada durante las prácticas pre profesionales y diagnosticada en tales estudiantes; la metodología tiene un enfoque cuantitativo, es de tipo experimental con un diseño cuasi experimental donde se aplicó un pre test y un post test, la población de estudio que se consideró en esta investigación fueron 88 estudiantes de la Institución Educativa y de ello se extrajo una muestra conformada por 60 estudiantes entre varones y mujeres del tercero, cuarto, quinto y sexto grado, usando el muestreo no probabilístico intencional, a ellos se les aplicó como instrumento el inventario de autoestima de Coopersmith para medir la variable dependiente, así mismo se realizó 15 talleres de juegos tradicionales para variable independiente; Los resultados son evidenciados con la contrastación de hipótesis en la que se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 en la autoestima, por ende se acepta la hipótesis alterna; concluyendo que los juegos tradicionales fueron eficientes para elevar significativamente los niveles de autoestima de los estudiantes.

Palabras clave: Autoestima, Juego motriz, Juego social, Juego mental.



ABSTRACT

The objective of the research work is to demonstrate the efficiency of traditional games as a strategy for self-esteem, given the low self-esteem observed in some students; for which the methodology was based on a quantitative experimental approach with a quasi-experimental design where a diagnostic pre-test and a post-test were applied after the experimental treatment; The study population that was considered in this research was all the students of the Educational Institution and from this a non-probabilistic sample was extracted at convenience, thus it was decided to work with third and fifth grade students for the experimental group and the fourth and sixth grade students for the control group, in these four cycles there were a total of 60 students, including men and women; For which a descriptive analysis was carried out of how the application of traditional games was initially and subsequently in both groups. Within the framework of the results, it was evident that before applying the strategy there was a high rate of 66% of students with low self-esteem and this was reduced through the strategy of traditional games to 3% of students with low self-esteem. Likewise, to test the hypotheses, the Mann-Whitney test was used where a significance level of 0.000 was obtained, concluding that traditional games were significantly effective in increasing the students' self-esteem.

Keywords: Self-esteem, Motor game, Social game, Mental game.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La investigación tiene como propósito demostrar la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategia en la autoestima y determinar la eficiencia de los juegos tradicionales en el componente cognitivo, afectivo y conductual de la autoestima en los estudiantes.

El juego es toda actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, MINEDU (2016) asevera que el juego “Favorece el desarrollo social porque anima a las personas a unirse a un grupo y trabajar juntos en un proyecto, compartiendo materiales, llegando a acuerdos y aprendiendo a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría” (p. 68)

La autoestima es el aprecio o consideración que uno tiene de sí mismo. “la autoestima es la predisposición para saberse apto para la vida y satisfacer sus necesidades, a sentirse competente para enfrentar los desafíos que aparecen y deber de felicidad”. (Pérez, 2019, p. 23)

Dado un concepto breve sobre las variables, el presente estudio está organizado en siete capítulos:

El capítulo I corresponde a la descripción del planteamiento del problema, de cómo surgió el estudio, seguidamente se hace una descripción de la formulación del problema general y específicos, así mismo se describe las hipótesis, justificación y los objetivos de la investigación sobre los juegos tradicionales y de la autoestima.

El capítulo II forma parte de la revisión de la literatura, en donde se tiene a los antecedentes, que brinda una visión clara sobre la investigación, así como también se



describe el marco teórico que fue el soporte de la investigación y en la parte final de dicho capítulo se describe la parte conceptual de los términos empleados durante la investigación.

El capítulo III está contemplada por los materiales y métodos empleados en la investigación, empezando por la ubicación y periodo de investigación y las técnicas e instrumentos empleados para el plan de tratamiento, así como también el diseño, tipo de investigación y la descripción de la población, muestra de estudio.

El capítulo IV presenta el análisis e interpretación de los resultados de investigación, representada a través de tablas y figuras.

Finalmente, en los capítulos V, VI, VII se presentan las conclusiones, recomendaciones y las referencias bibliográficas utilizadas para llevar a cabo esta investigación y anexos, donde se incluyen los instrumentos metodológicos que se diseñaron y utilizaron para la realización de este estudio.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad hablar sobre la autoestima es amplio y de manera general se puede decir que además de ser fundamental esta se refiere a la valoración, percepción y aprecio que una persona tiene sobre sí misma. Sin embargo, en el ámbito educativo existen diversos problemas de autoestima como en cada una de las circunstancias de la vida.

Desde el año 2002 e incluso antes de mencionado año, Vildoso (2002) refirió que en dicho año se tenían a un 13% de las mujeres con una autoestima baja y un 12% de varones que tienen una autoestima baja en el Perú y un estudio reciente del año 2018 por parte de la Organización Mundial de la Salud (2018) refirió que uno de cada cuatro personas de las edades de 7 a 17 años tiene una autoestima baja y por consiguiente sufren de síntomas como la depresión, ansiedad. Ahora en el año 2022 según el locutor María



Gil del Diario la Republica (2022) señala que la compañía de Unilever reveló que el 54% de las niñas no tiene una autoestima alta, de una muestra de 5000 mujeres de 10 a 17 años de edad.

Por otra parte, Ames (2022) refiere que entre el 7% y el 11% de los adolescentes pueden llegar a presentar un trastorno de conducta alimentaria y esta llega a estar relacionada con la autoestima. En ese sentido según las observaciones de Cid (2018) quien destaca que la inseguridad individual de una persona está relacionada con tener una baja autoestima, lo que llega a generar una falta de confianza en nuestras habilidades al enfrentar diversas situaciones. Este déficit en la autoestima puede resultar en una constante presencia de incertidumbre, incluso cuando se desea alcanzar logros exitosos. Igualmente, la subestimación emerge como otro de los dilemas centrales vinculados a la autoestima. Por otra parte, el sentimiento de culpabilidad dentro de la autoestima implica la convicción de que cada uno es responsable por todo lo adverso que sucede dentro de un entorno, aun cuando en la mayoría de los casos no sea realista se considera como culpables. Sin embargo, cuando se enfrenta dificultades de ansiedad, es común que se llega a inclinar hacia estas evaluaciones sin considerar pruebas lógicas.

En el ámbito educativo a nivel nacional, Tobalino et. al. (2017) realizaron un estudio sobre la autoestima escolar de los alumnos que cursan educación primaria en las instituciones educativas de nivel primario en Chosica es baja, es así que observaron que el 45,8% de los estudiantes muestra una autoestima escolar de nivel bajo, mientras que el 40,8% presenta una autoestima escolar moderada y el 13,4% restante exhibe una autoestima escolar alta, siendo el indicador más alto el que indica la existencia de autoestima baja en los estudiantes de nivel primario lo que indicaría un problema en este aspecto psicológico.



Dentro de esta problemática, que se ha dado alrededor del mundo y que indudablemente está presente en cada ámbito, es importante mencionar que en la educación también es de suma importancia para proteger y colaborar frente a la deficiencia de la baja autoestima. En tanto, en la Institución Educativa Primaria N° 70846 Pucara, se ha observado que algunos de los estudiantes presentan ciertas características que dan tendencia a una posible baja autoestima tales como: no querer hacer las actividades por ellos mismos, muestra desmesurada que mantiene al alumno en un estado de insatisfacción consigo mismo, y que a través de sus críticas buscan la atención y simpatía de otros estudiantes, miedo exagerado a equivocarse, en algunos casos muestran un sentimiento general de tristeza, sonrían con dificultad, y que no exista motivación frente a las actividades que se les propone.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia son eficientes en la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023?

1.2.2. Problemas específicos

¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia son eficientes sobre la dimensión cognitiva de la autoestima en los estudiantes?

¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia son eficientes sobre la dimensión afectiva de la autoestima en los estudiantes?

¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia son eficientes sobre la dimensión conductual de la autoestima en los estudiantes?



1.3. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

1.3.1. Hipótesis general

Los juegos tradicionales como estrategia serán eficientes significativamente en la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023.

1.3.2. Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales como estrategia son eficientes significativamente en la dimensión cognitiva de la autoestima en los estudiantes.
- Los juegos tradicionales como estrategia son eficientes significativamente en la dimensión afectiva de la autoestima en los estudiantes.
- Los juegos tradicionales como estrategia son eficientes significativamente en la dimensión conductual de la autoestima en los estudiantes.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La razón de esta investigación es porque hoy en día es innegable el uso de los juegos tradicionales en las sesiones de aprendizaje en cada una de las etapas académicas en la vida de un estudiante, ya que colabora con diversos aspectos tales como: el aprendizaje, el desarrollo social, autoestima, etc. Así como también con esta investigación se desea profundizar la parte teórica sobre los juegos tradicionales y la autoestima.

La justificación metodológica que tiene esta investigación es para ver cómo es la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategia en la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023 a través de la prueba estadística de U de Mann-Whitney, debido a que en un estudio llevado a cabo por Marcos (2018), se descubrió que la autoestima de los estudiantes de una escuela primaria en Lambayeque era deficiente. Además, concluyó que el juego no solo se presenta como



un factor que contribuye al desarrollo artístico, sino que también tiene un impacto positivo en la mejora de la autoestima, sin embargo, Taberero et. al. (2017) en una investigación internacional refirió que existen discrepancias significativas en la autoestima y sus diversas dimensiones en relación con el nivel socioeconómico de las muestras examinadas.

Esta investigación se justifica puesto que con la aplicación de los juegos tradicionales se busca dar una alternativa de mejora y fortalecimiento de la autoestima y al evaluarla nos permite tener un diagnóstico sobre el nivel de autoestima de los estudiantes, lo que conlleva a conocer cuál es el nivel cognitivo, afectivo y conductual del estudiante y poder tomar acciones de mejoría. Los resultados de la investigación en dicha institución son útiles para tomar acciones por parte de las autoridades educativas, docentes y padres de familia para fomentar la interacción social, así como también mejorar la motivación y ser más divertidos en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo general

Demostrar la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategia en la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023.

1.5.2. Objetivos específicos

Determinar la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategia sobre la dimensión cognitiva de la autoestima en los estudiantes.

Determinar la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategia sobre la dimensión afectiva de la autoestima en los estudiantes.



Determinar la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategia sobre la dimensión conductual de la autoestima en los estudiantes.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Antecedentes internacionales

Tenezaca (2023) en su tesis de licenciatura en Pedagogía de la Actividad Física y el Deporte, titulada Juegos tradicionales en el aprovechamiento del tiempo libre de estudiantes de bachillerato. El propósito de la investigación fue recuperar juegos populares y tradicionales que en la actualidad se practican con menor frecuencia. Para llevar a cabo este estudio, se empleó una metodología de enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por 70 estudiantes pertenecientes al segundo año de bachillerato general. Las conclusiones de la investigación destacaron la importancia de difundir los juegos tradicionales en la institución, considerando la adaptación adecuada de espacios que brindan bienestar a los estudiantes. Esta investigación aporta información sobre la frecuencia de la práctica de los juegos tradicionales actualmente, además de una guía específica y la socialización de estas actividades.

Arias (2019) en su tesis para obtener la Licenciatura en Educación Básica, titulada Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años. Tuvo como objetivo diseñar e implementar una propuesta didáctica utilizando los juegos tradicionales como medio que desarrolle la autonomía en un grupo de niños; tuvo un enfoque cualitativo de tipo descriptivo; la muestra estuvo conformada por 35 estudiantes entre niños y niñas; llegó a la conclusión, de que los juegos tradicionales permiten vivir experiencias físicas que contribuyen al desarrollo motor de los estudiantes al fortalecer sus habilidades



sociales y retar ideales permitiendo crear ambientes de aprendizaje orientados a la unidad, reduciendo divisiones y propagando una mentalidad creativa y constructiva. Esta investigación aporta resultados que afirman que mediante los juegos tradicionales se logra transmitir reglas, seguir instrucciones y normas que se han establecido y que ayudan a la formación del niño, así se tiene mayor soporte teórico que refuerza el uso de la variable juegos tradicionales.

Polo et al. (2019) en su tesis de Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes, titulada los juegos tradicionales como estrategia para fomentar el uso adecuado del tiempo libre en los estudiantes de la Vereda Boca de Catabre. Tuvieron como objetivo desarrollar una propuesta basada en el uso de los juegos tradicionales, para impulsar la utilización adecuada del tiempo libre de los estudiantes; usaron un enfoque cualitativo basado en la investigación - acción; la muestra de estudio estuvo conformada por 18 estudiantes cuyas edades oscilan de 8 a 12 años; llegando a la conclusión de que los juegos tradicionales son una de las mejores estrategias para lograr que los niños y jóvenes de la comunidad desarrollen hábitos de conducta positivos que, al ser utilizados, les ayuden a lograr el objetivo deseado. De esta manera se afirma que es viable el uso y la práctica de los juegos tradicionales como una estrategia para lograr un desarrollo social positivo en los niños que influirá en la autoestima.

Torres (2013) es su tesis para optar el grado de Licenciado En Ciencias De La Educación con Mención en Cultura Física, de título los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del 3 y 4 grado de educación básica; realizo una investigación con el objetivo de demostrar la importancia de la práctica de los juegos tradicionales en las destrezas y habilidades de los estudiantes; el enfoque metodológico usado fue cuantitativo de tipo



experimental; la muestra estuvo conformada por 42 estudiantes; con los resultados y conclusiones fue posible afirmar que se encuentran diversas variedades de juegos tradicionales, tales como la carrera de sacos, el trompo, entre otros. Sin embargo, en la época actual, estos juegos no son comúnmente practicados por los niños, ya que muchas costumbres han experimentado cambios de generación en generación. Además, muchos niños muestran un mayor interés en otras actividades, siendo el internet una de las opciones preferidas. Esta investigación aporta gran soporte teórico sobre algunos juegos tradicionales que también se practican en nuestro país.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Laguna (2022) en su tesis de maestría con mención en Docencia en Educación Superior e Investigación, titulada Dinámicas grupales para mejorar la autoestima en los alumnos del cuarto grado de primaria, condujo una investigación con el propósito fundamental de comprobar la eficacia de las actividades de grupo en la potenciación de la autoestima en alumnos de cuarto grado. En este estudio, se empleó un enfoque cuantitativo de tipo experimental y un diseño cuasiexperimental. La muestra fue conformada por 43 estudiantes del 4 grado A y B. La conclusión principal de este radica en la comprobación de la eficacia de las actividades grupales en la mejora sustancial de la autoestima en la mayoría de los estudiantes del grupo experimental pertenecientes al cuarto grado donde después del desarrollo de la dinámica grupal lograron aumentar la autoestima estudiantil en un 81,0%. Esta investigación toma de referencia a tres niveles de autoestima alto, medio y bajo, los mismos que abarcaremos en nuestra investigación.

Díaz (2019) en su tesis para optar el grado de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, titulada El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales; tuvo como objetivo “analizar la



importancia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo socioemocional”; donde uso un enfoque cualitativo de tipo etnográfico; la muestra estuvo conformada por 12 personas entre docentes, estudiantes y padres de familia; se llegó a concluir que los juegos tradicionales promueven la comunicación entre los estudiantes, estableciendo lazos afectivos que benefician el desarrollo del lenguaje y las habilidades sociales. Esto, a su vez, les brinda la oportunidad de comprender su entorno y aspectos emocionales, satisfaciendo sus necesidades y emociones. En base a esto se puede tomar los juegos tradicionales como estrategia didáctica para una variedad de temas y desarrollarlo de manera atractiva para los estudiantes.

Gilari y Rafael (2019) en su tesis para optar el grado de Licenciados en Educación Primaria, que lleva de título los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en niños y niñas del segundo grado; tuvieron como objetivo determinar la eficiencia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar; el enfoque de la investigación fue de tipo cuantitativo de tipo experimental con un diseño cuasi experimental; su muestra poblacional estuvo constituida por las secciones A y B del segundo grado; la investigación concluye en que los juegos tradicionales favorecen el diálogo de los estudiantes y, en consecuencia, se forman vínculos afectivos, mejorando las habilidades lingüísticas y el desarrollo social permitiendo que los estudiantes se vuelvan más conscientes de su entorno y emociones, así satisfacer sus necesidades y emociones. El aporte que nos brinda esta investigación aparte de los resultados, es la metodología empleada, el cual será también utilizada en esta investigación.

Cabrera (2018) en su tesis para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, denominada La influencia de los juegos al aire



libre en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas; el cual tiene como objetivo principal demostrar la influencia de los juegos al aire libre en el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas; la investigación es de tipo cuantitativa con un diseño pre experimental; se toma como muestra a 42 estudiantes de 4 y 5 años. en base a los resultados obtenidos se logra concluir que los juegos al aire libre influyen significativamente en el desarrollo de la autoestima de los niños. Este resultado apoya nuestra investigación y fortalece el uso de juegos motrices para desarrollar la autoestima, además se toman de referencia algunas dimensiones de la autoestima.

Manosalva y Cruzado (2018) en su tesis para obtener el grado de Maestra en Psicología Educativa, denominada Programa de juegos sociales para fortalecer la autoestima en los estudiantes, sostuvo como objetivo determinar en qué medida influye la aplicación del programa de juegos sociales en el fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes; el tipo de la investigación es experimental con un diseño pre experimental,; la muestra estuvo conformada por 23 estudiantes del IV ciclo; Después de llevar a cabo la investigación propuesta, se pudo determinar que la implementación de programas de juegos sociales constituye una alternativa efectiva para cultivar y perfeccionar la personalidad de nuestros estudiantes, influyendo positivamente en sus pensamientos y comportamientos tanto hacia sí mismos como hacia los demás. Esta investigación aporta los niveles de autoestima y las dimensiones de los juegos.

Vásquez (2018) en su informe de tesis para obtener el grado de bachiller en educación inicial, de título Juegos tradicionales y desarrollo de la autoestima en los estudiantes de 4 años; cuyo objetivo planteado fue determinar los efectos de la propuesta de juegos tradicionales para el desarrollo de la autoestima; el enfoque de la investigación fue cuantitativo con un diseño preexperimental; con una muestra



de 20 niños y niñas de 4 años; concluyendo que el uso de juegos tradicionales como estrategia de enseñanza mejora la autoestima de los estudiantes de manera significativa en el año de estudio. El aporte que brinda esta investigación son los resultados obtenidos y los juegos tradicionales que emplea.

2.1.3. Antecedentes locales

Ccallo (2022) en su tesis para obtener el grado de licenciatura en Educación Primaria, que lleva de título La autoestima y aprendizaje de los Estudiantes de Educación Primaria ; emprendió un estudio con el objetivo primordial de establecer la conexión existente entre la autoestima y el proceso de aprendizaje en los estudiantes; en lo que respecta a la metodología empleada; se aplicó un enfoque cuantitativo de tipo no experimental con un diseño descriptivo correlacional; la muestra fue conformada por 33 estudiantes del cuarto ciclo. Como conclusión principal, se prolongó que existe una relación positiva y directa entre la autoestima de los estudiantes y su capacidad de aprendizaje. Este hallazgo se basó en la observación de que el 48,5% de los estudiantes expresan que siempre se valoran a sí mismos y tienen un alto grado de autoafirmación. Esta investigación aporta soporte teórico de que la autoestima elevada influye positivamente en el proceso de aprendizaje del niño, además de mostrar viable trabajar con niños del ciclo mencionado.

Asimismo Mamani (2016) en su tesis para optar el grado de Bachiller En Ciencias De La Educación, de título Autoestima en el rendimiento académico de los estudiantes del 5to y 6to grado; realizó una investigación con el propósito de analizar la influencia de la autoestima en el desempeño de los estudiantes; el enfoque metodológico empleado fue de carácter descriptivo correlacional; la muestra estuvo integrada por 22 estudiantes; los resultados y conclusiones del



estudio a las que llegó, señalan que la autoestima ejerce una influencia significativa en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto y sexto grado; se mostró que existe una relación sólida entre la autoestima y el desempeño académico, indicando que aquellos estudiantes que poseen una autoestima elevada tienen una mayor capacidad para sobresalir en su proceso educativo y mejorar su rendimiento en el ámbito académico. El aporte que se toma de esta investigación es el resultado obtenido acerca de la relación que existe entre la autoestima y la dimensión cognitiva del niño, lo cual indica que si es posible trabajar esa dimensión.

Acero y Choque (2018) en su tesis para optar el grado de licenciados En Educación Secundaria, con Mención en la Especialidad de Ciencias Sociales, denominado Aplicación de talleres de motivación para el fortalecimiento de la autoestima en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria; llevaron a cabo un estudio con el objetivo principal de verificar el impacto de la implementación de talleres de motivación en la autoestima de los estudiantes; el enfoque de investigación fue cuantitativo de tipo experimental con un diseño cuasiexperimental; la muestra fue conformada por 24 estudiantes del tercer grado; la conclusión a la que se llegó fue que la implementación de talleres de motivación resultó en un notable fortalecimiento del nivel de autoestima entre los estudiantes, estos talleres ejercieron una influencia significativa, llevando a la consecución de una autoestima elevada y generando logros emocionales en los participantes. Con este estudio se respalda la idea de que la implementación de talleres, que consisten en juegos, charlas entre otras actividades, genera cambios significativos en el fortalecimiento de la autoestima entre los estudiantes, como se evidencia en los resultados obtenidos, además los resultados obtenidos son con relación a la dimensión cognitiva, dimensión afectiva y dimensión conductual.



2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Los Juegos tradicionales

Desde la perspectiva de MINEDU (2016) asevera que el juego “Favorece el desarrollo social porque anima a las personas a unirse a un grupo y trabajar juntos en un proyecto, compartiendo materiales, llegando a acuerdos y aprendiendo a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría” (p. 68)

Como también González (2011) indica que los juegos tradicionales son aquellos que perduran a lo largo del tiempo, habiendo sido disfrutados por múltiples generaciones. Aunque pueden haber experimentado ciertas modificaciones a lo largo de los años, en esencia son los mismos juegos que han sido disfrutados por diversos grupos de personas. Estos juegos se caracterizan por su simplicidad en las reglas, lo que ha contribuido a su amplia aceptación y a su continua existencia a través de las épocas.

De la misma forma, Quinlli (2023) menciona que los juegos tradicionales constituyen actividades lúdicas arraigadas en las costumbres y herencias de una localidad o comunidad, transmitidas de una sucesión de generaciones a otra. Estos juegos poseen la capacidad de desempeñar un papel significativo en la promoción de la interculturalidad y en el enriquecimiento de la identidad cultural de una sociedad. Asimismo, desde la perspectiva de Sullca (2023) señala que los juegos tradicionales forman una parte integral del legado cultural de una comunidad y que son transmitidos a lo largo de sucesivas cohortes, proporcionando una vía para la interacción social y la educación de los jóvenes acerca de sus raíces étnicas. Además, desempeñan un papel fundamental en la perpetuación constante de la identidad cultural de la sociedad en cuestión.



Sullca (2023) también indica diversas características, las que son propias de los juegos tradicionales, y son las siguientes:

- Mejora de aspectos anatómicos.
- Aumento del ritmo corporal.
- Creación de memorias duraderas al experimentar entornos diferentes al hogar.
- Estimulación del pensamiento creativo.
- Cultivo de la capacidad de comprender emociones ajenas en los niños.
- Fuente de diversión y entretenimiento infantil.
- Fortalecimiento de la seguridad personal y la autoconfianza.

En ese sentido el juego no solo es considerado como una actividad de ocio o de recreación, sino también un medio óptimo para el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias.

2.2.1.1 Evolución de los juegos tradicionales en la sociedad

Animación y servicios educativos A. C. (2009) habla sobre los orígenes del juego y su presencia en la vida cotidiana de los humanos, por eso muestra en evidencia de que el acto de jugar no es una invención moderna se refleja en las representaciones que la literatura y el arte de épocas pasadas nos brindan, mostrando las actividades lúdicas de los niños. Incluso en el antiguo Foro Romano, podemos observar una rayuela grabada en el suelo. En tiempos remotos, los sonajeros eran confeccionados con vejigas de cerdo o tráqueas de aves, que se llenaban de piedras para generar un sonido que estimulaba la curiosidad de los infantes más pequeños. En muchas ocasiones, es sorprendente notar cómo los niños se dedicaban a juegos similares, como la



rayuela, saltar la cuerda, y disfrutar con muñecos o pelotas. No obstante, es notable que los juegos y juguetes adquirirían características distintivas en diversas sociedades, este fenómeno estaba influenciado por el acceso a materiales diversos y por los valores culturales asociados al concepto de juego.

Animación y servicios educativos A. C. (2009) también hace hincapié de que, si nos remontamos a las tribus más ancestrales, podemos observar que el acto de jugar constituía una preparación para la vida y la supervivencia. En los albores, cuando las comunidades primitivas dependían de la recolección de los recursos que encontraban durante su vida nómada, los niños se involucraban desde que adquirían la habilidad de desplazarse por sí mismos en las tareas esenciales para la subsistencia del grupo. Esto resultaba en que el concepto mismo de infancia, tal como lo entendemos hoy, carecía de existencia. No obstante, la etapa de juego de los niños era más breve en comparación con periodos posteriores.

De esta manera, Avella (2022) proporciona una retrospectiva a lo largo de la historia del juego, haciendo hincapié en las percepciones que se han desarrollado en diferentes épocas y culturas. Es así que menciona que, en tiempos antiguos el juego se vio una ocupación destinada al entretenimiento y el esparcimiento, pero tenía un papel formativo al instruir a los jóvenes en habilidades militares y deportivas. En ese sentido Avella (2022) llega a concluir de forma clara lo siguiente:

- Durante la **Edad Media**, el juego adquiriría connotaciones religiosas y se aprovecharía para transmitir valores éticos y religiosos.



- En la etapa de **la Ilustración**, el juego adquiriría la categoría de una actividad esencial para el crecimiento cognitivo y emocional de los niños, y esto condujo al desarrollo de nuevos juegos educativos.
- En **la contemporaneidad**, el juego ha alcanzado un estatus fundamental en lo concerniente al desarrollo durante y aprendizaje de niños y niñas en sus años preescolares, siendo ejecutado diariamente al menos 60 minutos en las aulas de educación inicial en el contexto peruano.

En efecto, la evolución del juego ha sido modelada por los paradigmas dominantes de cada periodo histórico y cultura, y ha transitado desde ser una actividad dirigida al ocio y la diversión hasta convertirse en una herramienta esencial para el adelanto cognitivo, emocional y social de los niños.

2.2.1.2 Juegos tradicionales como estrategia en la educación

Con respecto a López (2010) indica que el juego tiene la capacidad de servir como recurso educativo de múltiples formas. En el ámbito del Entorno Físico y Social, se sugiere proporcionar oportunidades que permitan el juego, la manipulación, la interacción y la exploración directa del entorno que rodea al niño. López también menciona que los educadores de la Unión Soviética introdujeron numerosas actividades de juego, tanto imaginarias como prácticas, en el plan de estudios de los niveles preescolares y escolares de los cursos primarios. Además, el juego puede ser empleado con el propósito de fomentar la iniciativa, la autonomía y la igualdad. En conjunto, el juego se posiciona como un recurso de aprendizaje fundamental tanto para la educación en sí como para la vida, convirtiéndose en una herramienta educativa de gran relevancia.



Además, López (2010) menciona algunas características importantes sobre el papel fundamental de los juegos en la educación, las cuales son las siguientes:

- La orientación pedagógica hacia el juego debe estar orientada a facilitar el desarrollo integral de niños y niñas, mientras experimentan momentos de disfrute y entretenimiento.
- Debe servir como medio para el aprendizaje de la colaboración, fomentar la asunción de responsabilidad individual, promover la solidaridad y fomentar el respeto hacia los demás.
- Además, debe crear situaciones desafiantes, aunque alcanzables, y evitar que ciertas personas siempre destaquen por su habilidad, promoviendo la variedad de juegos y enfocándose más en el proceso que en el resultado final.

Garaigordobil (2008) indica algunos aspectos importantes acerca del rol del juego y la importancia que proporciona en la educación: Una de ellas es que posee una relevancia significativa, debido a que el juego constituye una necesidad esencial y un impulso esencial en el avance humano. Asimismo, los juegos tienen la capacidad de propiciar el desarrollo corporal y sensorial, estimular las facultades del pensamiento y la creatividad, promover la comunicación y la interacción social, para el manejo de las expresiones y las emociones.

Entonces se puede decir que, tanto en el contexto educativo como en el entorno familiar, los juegos pueden servir como una estrategia efectiva para



enseñar conceptos lingüísticos y matemáticos, al mismo tiempo que fomentan la diversidad cultural y la inclusión, además, en el contexto escolar, los juegos pueden ser empleados con el fin de motivar a los estudiantes y conferir un carácter ameno y significativo al proceso de aprendizaje.

2.2.1.3 Valores y habilidades promovidos por los juegos tradicionales

Morales et. al. (2023) menciona que los juegos tradicionales elegidos para el programa de mejora tienen como propósito fortalecer la aceptación mutua, la colaboración en equipo y el enriquecimiento de las conexiones interpersonales de los estudiantes al estructurar las dinámicas de juego y participar en una competencia saludable, mientras disfrutan, lo cual resulta en la creación de vínculos de amistad y un uso efectivo del tiempo libre. Asimismo, se anticipa que la ejecución de este plan de mejora fomenta la evolución de aptitudes para el trabajo colectivo e incentiva la tolerancia entre los estudiantes.

Figura 1.

Juegos Tradicionales y sus valores propuestos por Nariño



Nota. Adaptado de los juegos Tradicionales seleccionados por Nariño, por Morales et al., 2023.

Al respecto, Alfonso (2023) menciona que existen diversas propuestas de actividades integradoras las que tienen como objetivo impulsar el fortalecimiento del crecimiento emocional en los infantes en sus primeros años, al crear contextos para el intercambio social, la interacción con el entorno y la autoexploración, aspectos que se miden a través de los indicadores de desarrollo. El propósito subyacente consiste en cultivar la adaptabilidad en sus entornos, fomentar un equilibrio entre lo físico y lo emocional, y promover comportamientos activos que satisfagan sus necesidades de orientación, identidad y relación. Además, se persigue que los niños adquieran habilidades como la organización, la realización de tareas pequeñas, la autonomía, el respeto hacia su entorno y, en especial, la



capacidad de llevar a cabo actividades acordes con su competencia emocional.

Por otro lado, Alfonso (2023) menciona en su investigación una propuesta de integración la que tiene como objetivo transformar las experiencias de aprendizaje de los niños y niñas en sus primeros años, con el propósito de robustecer su desarrollo emocional y social.

En relación a los valores y habilidades promovidas por los juegos tradicionales se busca generar situaciones de interacción con diversas actividades esenciales en la educación. De esta forma consolidar el crecimiento emocional de los infantes en sus primeros años, utilizando enfoques como el juego, el arte, la literatura y la exploración del entorno para ilustrar la integración de conocimientos y el fortalecimiento de aptitudes físicas y cognitivas.

2.2.1.4 Ventajas y desafíos de utilizar juegos en el proceso de enseñanza

Ventajas

En cuanto a las ventajas y desafíos Acevedo et al. (2023) dieron a conocer que los juegos poseen la potencialidad y constituyen un enfoque pedagógico novedoso y llamativo que contribuye a que los estudiantes adquieran conocimientos de manera más eficaz y placentera. Asimismo, los juegos pueden ofrecer una alternativa valiosa para la enseñanza de las Matemáticas, ya que a menudo los estudiantes se enfrentan a dificultades debido a la falta de adaptación de los métodos educativos a sus propios intereses.



Por su parte Camacho et al. (2023) indicaron que la incorporación de juegos en la enseñanza conlleva múltiples beneficios. De acuerdo con la práctica del juego se desarrollan algunas habilidades lo cual genera diversas ventajas, tales como:

- La habilidad de afrontar desafíos y resolver situaciones problemáticas, lo cual se vincula con la mejora de competencias sociales y la reducción de comportamientos inapropiados, impulsivos o perturbadores, a través de la internalización de modelos de convivencia en el aula.
- Mejora del estado emocional de los alumnos, debido a que pueden experimentar una diversidad de emociones en el transcurso del proceso, dependiendo de sus logros y de las dificultades que enfrenten.
- Sentimientos calmados, optimistas y llenos de energía, esto para que los estudiantes se sienten que son capaces de superar los desafíos planteados, y de esa manera puedan fortalecer su autoestima y percepción de sí mismos, lo que los motiva a seguir aprendiendo.

En ese sentido se toma en cuenta que el juego constituye un recurso sumamente efectivo para incrementar el nivel de motivación y autonomía de los estudiantes, alentando la colaboración entre compañeros, aspecto fundamental para una participación activa., así como también facilita la adquisición de destrezas como la concentración, la reflexión y la motivación previamente mencionada.

Finalmente, el juego constituye un recurso sumamente efectivo para incrementar el nivel de motivación y autonomía de los estudiantes, alentando la colaboración entre compañeros, aspecto fundamental para una participación



activa., ya que el juego constituye un recurso sumamente efectivo para incrementar el nivel de motivación y autonomía de los estudiantes, alentando la colaboración entre compañeros, aspecto fundamental para una participación activa.

Desafíos

Uno de los desafíos primordiales al adoptar juegos en el entorno escolar es asegurar una alineación eficaz entre los objetivos educativos y los elementos de juego. Tal como lo señala Prensky (2001) los juegos deben ser elegidos y diseñados de tal manera que se ajusten a los propósitos de aprendizaje establecidos. Resulta fundamental que los educadores mantengan en mente el objetivo educativo de los juegos y eviten que los aspectos lúdicos prevalezcan por encima de la experiencia de aprendizaje.

Cabe considerar, por otra parte, Acevedo et al. (2023) también indicaron que no todos los docentes muestran inclinación por emplear juegos como herramienta educativa, aunque existe un deseo de aprender a hacerlo. También constató que los profesores que imparten Matemáticas en la Educación Media no dan prioridad al uso de juegos en la enseñanza en lugar de los enfoques tradicionales, a pesar de que los estudiantes a menudo enfrentan dificultades debido a la falta de adecuación de los métodos de enseñanza a sus intereses.

La integración de juegos como táctica pedagógica en el proceso de enseñanza ha comprobado ser beneficiosa en diversas dimensiones, como el estímulo a la motivación, la ampliación de la participación y la generación de aprendizaje con significado para los estudiantes. Sin embargo, este enfoque



no se encuentra exento de desafíos que los docentes deben encarar y superar con el fin de maximizar los resultados positivos en el proceso de aprendizaje. En el presente análisis, se explorarán algunos de los obstáculos fundamentales relacionados con la implementación de juegos en el ámbito educativo.

2.2.1.5 Procesos comunes de los juegos tradicionales

El juego es una actividad motriz que engloba una serie de movimientos, aunque es grupal cada juego acata a una serie de reglas o pasos que activan todos los recursos y capacidades de la personalidad humana, entre ellas se tiene los siguientes juegos:

- a. Juego Motriz.** En relación con lo mencionado, se sostuvo que: El juego motor es uno de los elementos educativos más significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, independientemente de la etapa educativa en la que se utilice. Diversos autores han contribuido a ampliar la definición de juego, explicando características, teorías y aplicaciones útiles a lo largo de la historia, hasta la actualidad. (Ruiz, 2016)

Se toma en cuenta los siguientes juegos tradicionales que a su vez son definidos por Cutisaca & Gines (2022) de la siguiente manera:

- El juego de la pesca: Consiste en formar un grupo de niños y niñas y luego seleccionar un niño o niña para atrapar a los demás. El juego comienza en un espacio amplio y seguro con sitios de escondite. Una vez que el niño elegido logra atrapar a uno de los participantes, el niño atrapado también atraparé a los demás de sus compañeros y así sucesivamente.



- Juego de la soga: Se puede jugar en grupo o individualmente, consiste en que dos personas muevan una soga o cuerda y una tercera persona debe saltar al mismo ritmo que la soga pase debajo de sus pies y por encima de su cabeza. Cuando alguien salta y es atrapado por la soga pierde su turno.
- Escondidas: Este juego consiste en esconderse en diferentes lugares, por lo cual debe de haber dos a más integrantes; después con las indicaciones de la maestra, entre ellos mismos llegan a un acuerdo y eligen a la persona que realizará la búsqueda correspondiente, el niño o niña que realizará la búsqueda deberá contar hasta cinco, mientras los demás se van escondiendo, la niña o la niña que termina de contar seguidamente comienza con la búsqueda hasta encontrarlos(as), así continuamente los niños(as) se divierten y a la vez desarrollan su psicomotricidad gruesa de manera autónoma. (p. 28-32)
- Juego de los 10 pecados: En esta actividad, cada estudiante asume el papel de un país, una fruta, un animal, u otra categoría previamente designada. Alguien toma una pelota suave, la lanza al aire y grita el nombre de una de esas categorías al azar. En ese momento, todos los estudiantes corren para alejarse mientras el estudiante cuyo nombre fue llamado trata de agarrar la pelota. Una vez que lo hace, grita "Basta", lo que indica que todos deben detenerse de inmediato. Después de gritar "Basta", el estudiante que tiene la pelota elige a otra persona (generalmente la más cercana) como su "víctima". Entonces, tiene la opción de dar hasta tres pasos hacia esa persona antes de lanzarle la



pelota. Este proceso se repite, creando una dinámica interactiva y lúdica entre los estudiantes. (Mamani B. , 2020)

- la correa caliente. Este juego tradicional es practicado en varios lugares del Perú, pero en menor magnitud, también se le conoce como correíta. Se juega en grupos de 5 a 8 personas, literalmente se necesita un cinturón el cual es escondido por uno del grupo mientras los demás deben ir a buscarlo, quien lo encuentre tiene que correr detrás de sus compañeros para golpearlos con el cinturón. Sin embargo, el golpe no debe ser fuerte. Se debe determinar cuánto espacio se utilizará para ocultar la correa. (Orjuela, 2013)

Estos juegos son fundamentales para el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas, conductuales y sociales en niños. A continuación, se mencionan algunos procesos comunes que suelen estar presentes en los juegos motrices:

Coordinación motora: Los juegos motrices suelen requerir coordinación entre diferentes partes del cuerpo para realizar movimientos específicos. Esto puede incluir movimientos gruesos, como correr o saltar, y movimientos finos, como lanzar o atrapar.

Desarrollo emocional: Al participar en juegos motrices puede ser emocionante y desafiante. Los jugadores experimentan una gama de emociones, desde la alegría del éxito hasta la superación de desafíos y la gestión de la frustración en caso de fracaso



Equilibrio: Muchos juegos motrices implican la necesidad de mantener el equilibrio, ya sea al caminar por una cuerda, andar en bicicleta o participar en actividades que requieran control postural.

Agilidad: Los juegos motrices a menudo involucran movimientos rápidos y ágiles. Los participantes pueden tener que cambiar rápidamente de dirección, esquivar obstáculos o reaccionar con rapidez a estímulos externos.

Desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas: Los juegos motrices contribuyen al desarrollo de habilidades motoras gruesas, como correr, saltar y trepar, así como habilidades motoras finas, como agarrar, lanzar y manipular objetos pequeños

Estos procesos son interconectados y contribuyen al desarrollo integral de las personas, especialmente en la infancia, pero también a lo largo de toda la vida.

b. Juego Social. Olivares (2015) nos dice que: El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños. Estos juegos ayudan al niño aprender a interactuar con otros, a saber, relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Este tipo de juegos se realizan en grupos y permiten pasar un momento con otras personas.

De esta manera se toma en cuenta algunos de los juegos sociales:

- **El gato y el ratón:** Para este juego los participantes “se colocan sujetados de sus manos formando una círculo; dos integrantes no participan dentro del círculo, uno es el gato, y el otro es el ratón; el



ratón se coloca en el centro del círculo, el gato fuera del círculo”.

(Cutisaca & Gines, 2022, p. 87)

Asimismo, se toma en cuenta a Espinoza (2021) quien toma en cuenta y define los siguientes juegos de esta manera:

- El amigo escondido: Este juego requiere la participación de varias personas, en donde se realizará un sorteo para saber quién será el amigo escondido, los integrantes tendrán que preparar un regalo de manera breve para entregárselo a su amigo escondido. El objetivo radica en demostrar la afectividad entre los participantes además de desarrollar la interacción social.
- El juego del futbol: Es un juego bastante conocido en el mundo, para su desarrollo se necesita dos equipos con varios integrantes. El objetivo del juego es marcar más goles que el equipo oponente, además de desarrollar lasos sociales de unión con sus compañeros.
- Juego del rey manda: Para este juego se necesita la participación de varias personas, dentro de los participantes se elegirá al azar al “rey” quien pedirá objetos de su interés, los demás participantes tendrán que conseguir y llevar lo pedido.

Los juegos sociales pueden proporcionar oportunidades de aprendizaje social, ya que los jugadores comparten conocimientos, estrategias y experiencias. Aquí se mencionan algunos procesos comunes que suelen estar presentes en los juegos sociales:



Comunicación: Los juegos sociales requieren una comunicación efectiva para coordinar estrategias, hacer tratos, expresar intenciones y mantener la interacción entre los jugadores.

Desarrollo de relaciones interpersonales: Los juegos sociales pueden contribuir al desarrollo de relaciones personales al proporcionar oportunidades para conocer a otras personas, fortalecer lazos y compartir experiencias.

Colaboración y cooperación: Muchos juegos sociales promueven la colaboración y la cooperación entre los participantes. Los jugadores trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes o resolver problemas.

Competencia amistosa: Aunque algunos juegos sociales son cooperativos, otros implican competir de manera amistosa. La competencia puede fomentar el espíritu deportivo y la diversión.

Empatía: Los juegos sociales a menudo requieren la capacidad de entender las perspectivas y emociones de los demás jugadores, fomentando así la empatía y la conciencia social.

Desarrollo de habilidades sociales: Participar en juegos sociales ayuda a desarrollar habilidades sociales, como la capacidad de trabajar en equipo, la paciencia, el respeto y la escucha activa.

Estos procesos hacen que los juegos sociales sean una actividad valiosa para el desarrollo personal y social, ya que ofrecen una plataforma para aprender habilidades interpersonales mientras se disfruta de la compañía de otros.



- c. **Juego Mental.** Hace referencia a: “El juego cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. Cuando un bebé entra en contacto con objetos de su entorno que quiere explorar y manipular” (Mamani & García, 2019)

Descripción de los juegos tradicionales motrices según Ester (2020) que toma de referencia y define los siguiente:

- Juego del zorro de las ovejas: Es un juego de estrategia para dos jugadores. Un jugador controla al zorro, y el otro controla a las ovejas. El objetivo del zorro es atrapar a todas las ovejas, mientras que el objetivo de las ovejas es bloquear al zorro impidiendo que se mueva. Aquí te explico cómo se juega.
- El tejo: Se dibuja en el suelo figuras geométricas unidas, se utiliza una piedra plana. En este juego, los jugadores intentan llevar sus piedras al punto más alejado de la mesa sin tocar los bordes ni cruzar las líneas, después los participantes tendrán que saltar sobre las figuras sin tocar los bordes, una vez que toque el borde el participante pierde su turno.
- Juego del ludo: se juega en un tablero con un camino, cuatro puntos iniciales, cuatro puntos finales, cuatro piezas y un dado. El objetivo de los jugadores de Ludo es mover sus cuatro piezas desde el punto de partida hasta el punto de llegada.
- Juego de las bolas: Existe una gran cantidad de variaciones del juego de las canicas, uno de los más conocidos y jugados consiste en mover la canica con el dedo y así tocar la canica del otro participante. El



objetivo de este juego es desarrollar la creatividad de los participantes al momento de poner en práctica sus habilidades.

- Juego de los trompos: El trompo es un juguete tradicional, pero gracias a él se pueden desarrollar dinámicas muy interesantes, que hacen parte de la recreación de los niños. De tal manera que los jugadores establecen retos con el juguete y así poner a flote su imaginación.

Estos juegos son actividades diseñadas para estimular y ejercitar la mente, suelen implicar procesos mentales y cognitivos que son beneficiosos para el desarrollo cerebral y la agudeza mental. algunos de los procesos comunes que suelen estar presentes en los juegos mentales son:

Resolución de problemas: Muchos juegos mentales presentan desafíos que requieren la capacidad de analizar situaciones, identificar patrones y encontrar soluciones efectivas.

Memoria: Los juegos mentales a menudo involucran recordar información, ya sea recordar patrones, secuencias, datos específicos o detalles relevantes para la tarea en cuestión.

Atención y concentración: La mayoría de los juegos mentales requieren un alto nivel de atención y concentración para seguir reglas, realizar movimientos estratégicos o resolver acertijos.

Flexibilidad cognitiva: Los juegos que implican cambiar rápidamente de una tarea o estrategia a otra fomentan la flexibilidad



cognitiva, que es la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones y modificar el enfoque mental según sea necesario.

Razonamiento lógico: Los juegos mentales a menudo requieren el uso del razonamiento lógico para tomar decisiones informadas y seguir secuencias lógicas.

Estimulación creativa: Algunos juegos mentales fomentan la creatividad al desafiar a los participantes a pensar de manera innovadora y encontrar soluciones no convencionales.

Estos procesos contribuyen al desarrollo cognitivo, la confianza, la agudeza mental y la salud cerebral en general.

2.2.2. Autoestima

Según Coopersmith (1981) la autoestima “es la valoración que el individuo hace y mantiene con respecto a sí mismo, y revela la magnitud en la cual el individuo se siente capaz, productivo, importante y digno” (p.10). En efecto Ortega et al. (2000) refiere que la autoestima constituye un concepto teórico que refleja la valoración relativa que las personas asignan a sí mismas o que creen que otros les otorgan. Igualmente, puede ser conceptualizada como la percepción que uno posee acerca de sí mismo basada en ciertas cualidades que se atribuyen.

Harter (1985) desde su perspectiva teórica refirió que el desarrollo de la autoestima en la infancia, juega un papel fundamental en la percepción, debido a que los niños realizan una evaluación de sus habilidades en diversos ámbitos sea, académico o social.



En tal razón Alcántara (1993) refiere que la autoestima tiene tres componentes: Cognitivo, afectivo y conductual o conativo, estas están relacionadas íntimamente y si en uno de ellos se nota alguna alteración afecta a los demás componentes, del mismo modo Lorenzo (2007) identificó tres categorías de elementos que operan de manera interconectada, mostrando una influencia recíproca.

En relación con lo mencionado anteriormente también, Naranjo (2007) afirma que: si logra mantener un nivel saludable de autoestima, una persona podrá ser capaz de manejar críticas, establecer conexiones más sólidas con los demás, desarrollar la capacidad de solicitar asistencia y, en términos generales, experimentar una vida más satisfactoria. Esto, a su vez, contribuirá a prevenir la posibilidad de enfrentar episodios depresivos. (p. 2)

“La autoestima implica la disposición de percibirse capaz para afrontar la vida y satisfacer las necesidades propias, así como sentir competencia para encarar los obstáculos que surgen y el deber de buscar la felicidad”. (Pérez, 2019, p. 23)

Según Rodríguez (2021) refirió que la Organización Mundial de la Salud da a conocer que la autoestima es un estado completo de bienestar y está relacionada con los aspectos físico y psicológico. Además, refiere que una autoestima baja puede tener consecuencia como el aislamiento social, insomnio, depresión, trastornos de conducta alimentaria, autolesiones y ansiedad, en ese sentido recomienda siempre tener una autoestima equilibrada ya que al tener una autoestima alta también tiene consecuencias como agresividad, ansiedad, dependencia psicológica.



Por su parte Erikson (1987) en su libro de infancia y sociedad dice que la infancia desempeña un papel fundamental en la construcción de una base de confianza en uno mismo y en el entorno circundante. Durante los primeros años de vida, los niños se autoperciben y perciben el mundo que les rodea. Además,

En ese sentido la autoestima es entendida como la apreciación que un individuo tiene de su propio ser, constituye un elemento fundamental en el desarrollo humano que comienza a formarse desde las primeras etapas de la vida. Durante la infancia, este proceso cobra especial importancia al influir en la formación de la identidad y en la percepción de habilidades y méritos personales. Varios especialistas han investigado este fenómeno y han proporcionado una visión ilustrativa acerca de la evolución de la autoestima durante la niñez.

2.2.2.1 Componente cognitiva

El componente cognitivo se refiere al autoconcepto y al conocimiento de uno mismo, es decir, la percepción interna de la propia identidad. Por ello, Maza (2020) hace mención de Rodríguez quien indica que este aspecto constituye el fundamento de la autoestima, ya que no es posible desarrollar afecto hacia lo que no se comprende: esta regla es inamovible en las interacciones humanas. La importancia de la comprensión personal radica en ser el nacimiento del bienestar y la gratificación individual, así como del potencial humano. Además, se relaciona con la capacidad de nutrir relaciones amorosas con los demás, ya que resulta improbable amar a otro si no se posee en primer término un amor por uno mismo.



Por otra parte, la teoría de la Autoevaluación de Rosenberg refiere que la autoestima se basa en cómo nos evaluamos a nosotros mismos. Las personas desarrollan una percepción de su valía personal a través de la comparación entre su autoimagen (cómo se ven a sí mismas) y sus ideales o estándares personales. Un desajuste entre la autoimagen y los estándares puede llevar a una autoestima baja, en ese sentido la autoestima cognitiva es un componente esencial de la autoestima en su conjunto.

Lo que una persona piensa de sí misma no es más que el autoconcepto que ha definido en función de diversos aspectos como:

- Su apariencia física,
- Habilidades para realizar las cosas y resolver problemas,
- Cualidades o defectos,
- Las relaciones que entabla con los demás,
- La adaptación a las circunstancias y su medio; y
- El control sobre sus propias emociones e impulsos.

En tal razón, este componente de la autoestima hace referencia a las ideas, opiniones, creencias, percepciones y procesamiento de la información. El cual es definida como el autoconcepto que se tiene de la propia personalidad y sobre su conducta. El autoconcepto ocupa un lugar privilegiado en la génesis, crecimiento y consolidación de la autoestima.



El componente cognitivo esta relacionada con las ideas, opiniones, creencias, convicción, percepción de uno mismo y de propia conducta (Martínez, 2020).

Es decir que el componente cognitivo está en función al auto concepto como opinión que se tiene de la propia personalidad y conducta.

2.2.2.2 Componente afectiva

Esta dimensión involucra la evaluación de los aspectos positivos y negativos en la naturaleza, es así que Maza (2020) hace mención del pensamiento de Alcántara quien indica que esto se da implicando la percepción de lo favorable o desfavorable, placentero o desagradable que observamos en nosotros mismos. Refleja la sensación de estar contento o insatisfecho con nuestra propia identidad. Se trata de un juicio valorativo sobre nuestras características individuales. "Constituye la respuesta de nuestra sensibilidad y emotividad ante los aspectos valiosos y desfavorables que identificamos internamente".

Desde la perspectiva de la teoría de la Autoestima de Maslow la autoestima afectiva se relaciona con la autorrealización, donde las personas buscan la satisfacción y la autorrealización personal, lo que a su vez contribuye a emociones positivas y una autoimagen saludable, ya que la autoestima afectiva influye en cómo nos sentimos y en nuestra satisfacción con la vida.

Este componente viene estar relacionada con los sentimientos y valoración hacia uno mismo. Donde la valoración que una persona hace de sí misma tiene a su vez, un matiz positivo o negativo, traducido en sentimientos



favorables o desfavorables, agradables o desagradables, tales como admiración, desprecio, amor, odio, etc.

El tipo de valoración se encuentra relacionada con el grado en que una persona se acepta a sí misma. Este componente es considerado el corazón de la autoestima.

Cabe recalcar que Yugcha et al. (2023) también encontraron que los descubrimientos principales relativos al impacto del aprendizaje socioemocional en el contexto educativo resaltan que su aplicación tiene un efecto positivo en el bienestar tanto socioemocional como académico de los estudiantes. Adicionalmente, se ha constatado que la ejecución de programas de aprendizaje socioemocional no solamente beneficia el bienestar emocional y académico de los alumnos, sino que también fomenta el desarrollo de capacidades sociales y emocionales cruciales para el entorno laboral y la convivencia en sociedad. Asimismo, han demostrado la importancia de capacitar a los educadores en el ámbito de la educación emocional y el aprendizaje socioemocional, dado que su preparación en este dominio contribuye de manera significativa a la mejora de la calidad educativa y al bienestar socioemocional de los estudiantes.

Dentro del componente afectivo el rendimiento académico puede llegar a tener un impacto positivo y relevante dentro de la autoestima en los estudiantes. De esta forma Ferragut y Fierro (2012) mencionan que el desempeño en el ámbito académico está influenciado por cómo nos vemos a nosotros mismos y la valoración que tenemos de nuestra propia valía. Cultivar una autoimagen positiva puede tener un impacto positivo en la motivación y



las perspectivas de los estudiantes, lo que a su vez se traduce en un mejor rendimiento en sus estudios. Además, mantener una autoestima equilibrada puede proporcionar a los estudiantes mejores herramientas para lidiar con el estrés y la presión relacionados con el rendimiento académico. Por lo tanto, resulta de gran importancia promover la enseñanza de habilidades emocionales y fomentar el desarrollo de una autoestima positiva en los jóvenes, con el fin de mejorar tanto su desempeño académico como su bienestar mental en general.

El elemento afectivo es una dimensión que conlleva la valoración de lo que en nosotros hay, ya sea positiva o de manera negativa, lo que implica un sentimiento favorable o desfavorable, agradable o desagradable, ya sea a gusto o disgusto consigo mismo. Además, es la respuesta de nuestra sensibilidad y emotividad ante los valores y contravalores de nosotros mismos.

Martínez (2020) refiere que este componente está relacionado con la valoración de lo positivo o negativo, sentirse a gusto o disgusto consigo mismo, auto estimación, observación propia y opinión de los demás.

Afectivo viene a ser la valoración de lo que hay en nosotros de positivo y negativo que generan un sentimiento de lo favorable y de lo desfavorable, lo agradable y lo desagradable.

2.2.2.3 Componente conductual

El conjunto de capacidades y habilidades intrínsecas de cada individuo es un aspecto crucial en la autoestima. En concordancia con Maza (2020) expresa que esta dimensión implica "la autorrealización y el elevado



personal orientada a la implementación de un comportamiento coherente, lógico y razonado". El tercer componente esencial de la autoestima es el conductual, que engloba la disposición, intención y determinación de emprender acciones, de materializar un comportamiento que sea congruente y consecuente. Incluye una autoafirmación dirigida hacia uno mismo y la búsqueda de consideración y reconocimiento por parte de los demás. Asimismo, se refiere a la autoafirmación enfocada en el propio ser y la búsqueda de aprecio y reconocimiento por parte de otros. Este elemento también abarca el esfuerzo por obtener prestigio, honor y respeto tanto de otros como de uno mismo. (Maza, 2020; Alcántara, citado en Maza, 2020).

El componente conductual de la autoestima forma parte del comportamiento y acciones llevadas a la práctica en consecuencia con los otros dos componentes afectivo y cognitivo.

La conducta que una persona manifiesta es el resultado de intenciones y decisiones matizadas por sus pensamientos y afectos. De esta forma, el componente conductual es un fiel indicador de nuestra autoestima.

De esta forma, haciendo énfasis en la importancia de la autoestima, Yugcha et al. (2023) indicaron que se han registrado diversos beneficios concretos entre los estudiantes que han formado parte de programas dedicados al desarrollo socioemocional. Estos beneficios abarcan mejoras en el desempeño académico, así como en las competencias sociales y emocionales, el bienestar psicológico, la capacidad empática y las conductas prosociales. Además, se ha constatado que estos programas inciden de manera positiva en la disminución de comportamientos problemáticos por parte de



los estudiantes. En un estudio particular centrado en un programa de atención plena dirigido a estudiantes de educación primaria, se observó que los participantes experimentaron notables mejoras tanto en su bienestar socioemocional como en sus habilidades cognitivas. En otro análisis, se evaluó la influencia de un programa de aprendizaje socioemocional en una escuela secundaria, midiendo su impacto en áreas como la empatía, la inteligencia emocional y la reducción de la violencia. Los investigadores hallaron mejoras significativas en todos estos aspectos.

El componente conductual de la autoestima significa la tensión, intención y decisión de actuar, es decir que comienza de llevar a la práctica un comportamiento consecuente y coherente, ya que está relacionada con la autoafirmación dirigida hacia el propio Yo

Según Martínez (2020) Este componente está relacionada con la intención y decisión de actuar, ejecutar comportamientos, ejercitar el sentido de la responsabilidad, estimulación la autonomía e independencia.

En tal razón, este componente es conceptualizada como la intención y decisión de actuar, ya sea a través del esfuerzo para optar un honor y respeto ante los demás y nosotros mismos, es decir a cómo nuestras creencias y percepciones sobre nosotros mismos influyen en nuestro comportamiento.

2.2.2.4 Niveles de autoestima

Autoestima Alta. Para Coopersmith (1996) La autoestima alta se refiere a tener una evaluación positiva y saludable de uno mismo. Las personas con alta autoestima suelen tener confianza en sus habilidades y valía personal, lo que les permite enfrentar los desafíos de la vida de manera más



positiva. Algunas características comunes de alguien con autoestima alta: Son expresivos y dinámicos, son buenos académicos, sociales y son líderes, evitan estar en desacuerdo con la mayoría.

Autoestima Media. Son individuos que comparten semejanzas con aquellos que exhiben una autoestima elevada, aunque lo hacen en menor medida. En algunas ocasiones, manifiestan comportamientos inapropiados que indican dificultades en la percepción de sí mismos. Estas conductas pueden manifestarse de manera positiva, como expresar satisfacción y competencia al recibir opiniones, pero también revelan una inclinación a considerarse indecisos en lo que respecta a sus propios valores, dependiendo en gran medida de la aprobación social (Coopersmith, 1996).

Autoestima Baja. Está presente en personas que manifiestan desánimo, desaliento y aislamiento, se perciben como poco atractivas y carentes de habilidades para comunicarse y defenderse, ya que temen provocar la ira de los demás. Además, se consideran frágiles con el objetivo de superar esas deficiencias, permaneciendo solitarios en un segmento fijo de la sociedad. Son sensibles a las opiniones, se sienten inquietos por las dificultades internas que enfrentan y expresan problemas para establecer relaciones. No se sienten seguros de sus capacidades, dudan de sus competencias y creen que las responsabilidades y opiniones en general son más positivas para otros que para ellos mismos. (Coopersmith, 1996).

2.2.2.5 Factores influyentes en el desarrollo de la autoestima en la niñez

La autoestima en la etapa de la niñez sigue un proceso que está influenciado por algunos factores, los que desempeñan un papel fundamental en este desarrollo, algunos de estos factores son los siguientes:

Según la Máster biblioteca práctica de comunicación (2002) estos podrían ser los siguientes:

Vinculación. Como ser social, el ser humano experimenta la necesidad innata de establecer conexiones con su entorno, ya sea en contextos familiares, sociales, educativos o laborales. Esta necesidad se refleja en la importancia que se otorga a la percepción que otros tienen de uno, evidenciada en manifestaciones como la preocupación de los demás, la sensación de seguridad, la comprensión mutua, la aceptación, el afecto, la disposición a escuchar y la inclusión que se proporciona.

Singularidad. Este concepto se relaciona con la sensación de ser único y singular, independientemente de las similitudes que pueda compartir con personas cercanas, ya sean hermanos, amigos o simplemente conocidos. Esto implica que cada individuo tiene un espacio donde puede expresarse de manera personal sin imponerse sobre los demás. La imaginación y la creatividad juegan un papel fundamental en fomentar esta singularidad, ya que permiten que cada persona se distinga de los demás a través de sus contribuciones individuales.

Poder. Este aspecto abarca las creencias que una persona tiene respecto a su capacidad y la firme convicción de que puede alcanzar exitosamente sus metas. También está relacionado con el grado de control



que ejerce sobre sí misma en diversas situaciones, incluyendo aquellas que podrían generar irritación, estrés o frustración.

Pautas a seguir. Este elemento se caracteriza por la influencia predominante de las figuras de apego que la persona haya establecido durante su infancia. Esto se debe a la transmisión de patrones éticos, valores, hábitos y creencias provenientes de estas figuras. La importancia del orden y las normas es particularmente significativa para instaurar en la persona pautas o directrices que le faciliten la organización del tiempo, la planificación y la resolución de conflictos.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Autoestima: Florez y Lima (2023) hacen mención a Castillo quien indica que la autoestima se refiere a la evaluación emocional que una persona hace de sí misma. Implica una valoración positiva de uno mismo y va más allá de la consideración lógica y racional. Por consiguiente, tener una autoestima saludable implica ser consciente de las propias fortalezas y debilidades, lo que se conoce como "autoconcepto". Asimismo, implica estar consciente de cómo los demás perciben, piensan y expresan opiniones sobre uno, lo que se denomina "heteroestima". En conjunto, estas percepciones se aceptan con normalidad y contribuyen a una autoestima positiva.

Autonomía: Ministerio de Educación (2020) indica que la autonomía escolar se refiere a la habilidad de los miembros de una Institución Educativa para administrar su establecimiento utilizando sus propios recursos, siguiendo las normativas actuales y guiados por objetivos internos y mecanismos de responsabilidad.

Confianza: Es la seguridad en uno mismo y en los demás. Implica sentirse capaz, seguro y con apoyo. Se basa en experiencias positivas y vínculos saludables.



Habilidad de relaciones personales: Capacidad para relacionarse positivamente con otros a través de la comunicación, empatía, asertividad, manejo de emociones y conflictos. Permite crear y mantener relaciones interpersonales satisfactorias.

Juego: Cano et al. (2023) afirman que, a lo largo de la historia de la humanidad, el juego ha sido un componente presente en el desarrollo de las civilizaciones, siendo reconocido como un recurso pedagógico destacado. En el marco de esta investigación, se emplea el término "juego" para describir una herramienta educativa destinada a fomentar habilidades sociales en niños. De manera general, se puede describir el juego como una actividad recreativa realizada con el propósito de diversión y entretenimiento, que puede tener diversos objetivos y ventajas según el contexto en el que se implemente.

Juego motriz: Son juegos y actividades que implican movimiento físico, coordinación, equilibrio y destrezas motoras gruesas o finas. Ejemplos: correr, saltar, lanzar una pelota, etc.

Juego social: Son juegos que fomentan la interacción, comunicación y habilidades sociales entre los participantes. Requieren cooperación, resolución de problemas en equipo, negociación. Ejemplos: juegos de roles, dramatizaciones, juegos tradicionales.

Juego mental: Son juegos que estimulan procesos cognitivos como atención, memoria, razonamiento, resolución de problemas. Ejemplos: adivinanzas, crucigramas, juegos de estrategia.

Juegos Tradicionales: De acuerdo con Toro (2023) los juegos tradicionales constituyen actividades recreativas y de entretenimiento empleadas como táctica educativa para adaptar los entornos de aprendizaje, estimular la diversión saludable, fomentar la interacción, permitir la expresión emocional y fomentar la aceptación de las



disparidades entre los niños. Además, señala que los juegos tradicionales ofrecen una alternativa y aseguran que cada niño tenga la oportunidad equitativa de participar, aprendiendo de manera divertida y participativa.

Motivación: Bayser (2022) indica que la motivación engloba un estado interior que induce a la conducta, similar a los impulsos que originan comportamientos y desembocan en acciones. Varios autores conceptualizan la motivación como un factor impulsor. La motivación se manifiesta como la canalización de energía hacia una meta y dirección particulares. Los componentes de la motivación incluyen confianza, optimismo, perseverancia, entusiasmo y tenacidad. La forma en que se emplean estos recursos motivacionales para afrontar situaciones varía de una persona a otra.

Valoración de sí mismo: Es la percepción positiva sobre las propias capacidades y cualidades. Incluye autoconcepto, autoestima, autoeficacia. Debe ser realista y equilibrado.

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

Figura 2.

Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara



Nota: Lugar de estudio, para la aplicación de los juegos tradicionales.

El estudio fue realizado en la Institución Educativa 70846 del nivel primario, ubicado en la Avenida Pumacahua del distrito de Pucara, provincia de Lampa departamento de Puno, ubicado con una altitud de 3876 y latitud de -15.0387

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DE ESTUDIO

El tiempo de duración de estudio fue de tres meses, contados desde inicios del mes de mayo hasta fines del mes de julio del 2023, realizando 15 talleres de aprendizaje y se clasificó de la siguiente manera:

- Juego motriz: se realizó en el mes de mayo con 5 talleres.
- Juego social: se realizó en el mes de junio con 5 talleres.
- Juego mental: se realizó en el mes de julio con 5 talleres.



Estos tres meses fueron suficiente para determinar la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la autoestima de los estudiantes de tercer grado y del quinto grado.

3.3. PROCEDENCIA DE MATERIAL UTILIZADO

3.3.1. Técnica e instrumento de recolección de datos

3.3.1.1 Técnica

La técnica empleada para el desarrollo de la investigación fue la observación, para el proceso de aplicación de los talleres de juegos tradicionales, ya que según Díaz (2015) la observación “es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación”

Por otro lado, se usó la técnica de la observación para la variable autoestima.

3.3.1.2 Instrumento

El instrumento para la variable juegos tradiciones se aplicó 15 talleres de juegos tradicionales y una ficha de observación.

Para la variable autoestima se aplicó el inventario de autoestima de Coopersmith, el cual sirve para medir las dimensiones afectiva, cognitiva y conductual.

El inventario consta de 25 ítems, con escala de valores de Si y No, los mismos que al final se llega a sumar para evaluar el nivel de autoestima. Este inventario se extrajo de (González, 2007).

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

3.4.1. Población

Es un grupo de elementos que se investigan en un estudio específico, por lo que puede ser un grupo de individuos, con el objetivo de investigar. Según Tamayo (2012) indica que “la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio”, al respecto Mamani y Viracocha (2023) refiere que una población está integrando por un conjunto de participantes que tiene las mismas características, y se le denomina la población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación”. Para este estudio la población está constituida por el total de estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara que viene a ser 88 matriculados según la nómina de matrícula.

Tabla 1.

Total de estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara

| Grados | Genero | | Sub total |
|--------------|--------|----|-----------|
| | M | F | |
| 1° | 8 | 5 | 13 |
| 2° | 9 | 6 | 15 |
| 3° | 9 | 8 | 17 |
| 4° | 8 | 7 | 15 |
| 5° | 8 | 4 | 12 |
| 6° | 5 | 11 | 16 |
| TOTAL | | | 88 |

Nota: Estudiantes matriculados en la I.E.P. N° 70846 de Pucara

3.4.2. Muestra

Para la investigación de estudio se tomó a 60 estudiantes entre varones y mujeres, el muestreo que se aplicó es no probabilístico. Para seleccionar la muestra

se aplicó el muestreo no probabilístico intencional. Según Sampieri, Collado, & Lucio, (2014) indica que “la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población”

Tabla 2.

Total de estudiantes que intervinieron en la investigación

| Encargado | Grupo | Grados | Genero | | Sub total |
|--------------------|--------------|--------|--------|----|-----------|
| | | | M | F | |
| Bach. Jara Luis | Experimental | 3° | 9 | 8 | 17 |
| | Control | 4° | 8 | 7 | 15 |
| Bach. Luque Edy | Experimental | 5° | 8 | 4 | 12 |
| | Control | 6° | 5 | 11 | 16 |
| TOTAL | | | | | 60 |

Nota: Cantidad de estudiantes intervinientes en la investigación, según nómina de matrícula.

En la tabla 2, se da a conocer el total de estudiantes que formaron parte de la investigación, tanto en el grupo experimental y control de los cuatro ciclos, tal cual se detalla en la citada tabla.

3.5. DISEÑO METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.5.1. Tipo de investigación

La investigación corresponde a un tipo de investigación experimental de diseño cuasi experimental para ello se aplicó el pre test y el post test. Según Murrillo (2012) afirma “que un diseño cuasi experimental no es enteramente experimental. En estos tipos de experimentos, se toman dos grupos que ya están integrados, por



lo tanto, las unidades de análisis no se asignan al azar, ni de manera aleatoria” (p. 24).

Donde:

GE: $O_2 \times O_1$ Grupo experimental (III y V) grado.

Efecto= $O_2 - O_1$

GC: Grupo control (IV y VI) grado.

X: Experimento

O_1 : Pre-test

O_2 : Post-test

3.5.2. Enfoque de investigación

La investigación es de tipo cuantitativo ya que busca demostrar la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategia en la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023.

El enfoque hace referencia a paradigmas basados en realidad y conocimiento. En ese sentido, Torres (2016) sostuvo que: En el enfoque cuantitativo se parte de identificar y formular un problema científico, y a seguidas una revisión de la literatura afín al tema, con la que se construye un marco teórico-referencial; posteriormente y sobre la base de esos dos aspectos se formulan hipótesis de investigación; en estas últimas se precisan las variables fundamentales de la investigación, las que son definidas conceptual y operacionalmente. (p.15)

3.6. PROCEDIMIENTOS

Lo primero se pidió autorización al director de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara.

Una vez autorizada se inició aplicando el pre-test, esto con el objetivo de conocer el nivel de autoestima en el que se encuentran los estudiantes, posteriormente se ejecutó los talleres de juegos tradicionales valorados por una ficha de observación y al final del experimento se aplicó el post- test para así determinar la eficiencia de los juegos tradicionales en la autoestima de los estudiantes del tercer grado y quinto grado.

Los datos recolectados en el pre y post test fueron sistematizados en el software SPSS última versión, para poder analizarlos y así llegar a interpretar a través de tablas y figuras.

3.7. VARIABLES

Cuadro de Operacionalización de Variables

| Variable | OPERACIÓN DE VARIABLES | | | Escala de valores | Nivel y Rango |
|--|------------------------|---|-----------------|-------------------|---|
| | Dimensiones | Indicadores | Ítems | | |
| Autoestima | Cognitivo | Valoración de sí mismo | 3,5,12,24,18,15 | 1: Si 2: No | • Alto [43-50] • Media [32-42] • Baja [25-33] |
| | | Estabilidad | 1,13 | | |
| | | Confianza | 10, 25, 4, 19 | | |
| | Afectivo | Habilidad en relaciones interpersonales | 7, 2, 17, 23 | | |
| | | Aceptación social popularidad | 8, 21, 14 | | |
| | Conductual | Buenas cualidades en familia | 20, 11, 9 | | |
| Concepciones del bien o mal dentro de la familia | | 22, 16, 6 | | | |

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Los datos fueron tabulados en el software Excel y analizadas en el SPSS v.25, que es programa estadístico para analizar datos cuantitativos, mostrando como

resultado tablas y figuras para proseguir con su respectiva interpretación de los resultados.

Al insertar los datos al programa SPSS se sacó primeramente la normalidad de los datos, para luego generar las tablas descriptivas del pre tes y post tes sean del grupo control y experimental, finalmente para dar respuesta a las hipótesis planteadas se generó la tabla de U de Mann-Whitney y sus respectivos valores p asintótico de z.

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Donde:

n_1 y n_2 son el tamaño de las dos muestras.

R_1 y R_2 son la suma de los rangos anteriores

$$Z = \frac{U - \mu}{\sigma}$$

Cuando Z_{calc} es mayor que el valor Z en el nivel $\alpha/2$, rechazamos la hipótesis nula. Teniendo un $\alpha = 5\%$, y un $Z = 1,96$.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

En este capítulo se detalla la prueba de normalidad, las tablas y figuras que dan respuesta a los objetivos y la contrastación de hipótesis realizada a través de la prueba de U de Mann-Whitney.

4.1.1. Prueba de Normalidad

Tabla 3.

Prueba de normalidad

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | |
|-----------|---------------------------------|----|------|
| | Estadístico | Gl | Sig. |
| Pre test | ,312 | 60 | ,000 |
| Post test | ,178 | 60 | ,000 |

Nota: Prueba de normalidad para determinar la normalidad de los datos recolectados.

Cuando $n > 50$, se analiza la prueba de Kolmogorov-Smirnov^a, en este caso para ver la normalidad usamos la prueba de Kolmogorov-Smirnov^a,

Para el pre test autoestima, el valor estadístico es 0,312 y la significancia 0,000 menor a 0,05, no proceden de una distribución normal los datos.

En el post test autoestima el valor estadístico es 0,178, cuyo valor es 0,000 menor a 0,05, con este resultado los datos no provienen de una distribución normal. Con este resultado utilizamos la prueba estadística no paramétrica, en tal sentido usamos la Prueba de Mann-Whitney para probar la hipótesis.

4.1.2. Nivel de autoestima

Tabla 4.

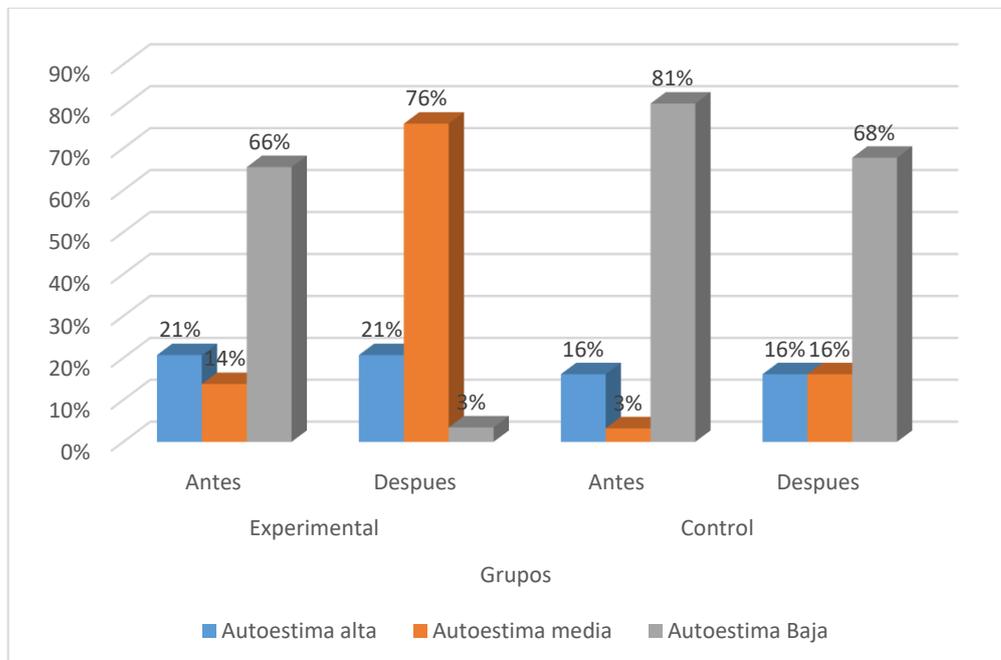
Nivel de autoestima según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos

| Grupo | Tiempo | Autoestima alta | | Autoestima media | | Autoestima Baja | | Total | |
|---------|---------|-----------------|-------|------------------|-----|-----------------|-----|-------|------|
| | | N | % | N | % | N | % | N | % |
| | | Experimental | Antes | 6 | 21% | 4 | 14% | 19 | 66% |
| | Después | 6 | 21% | 22 | 76% | 1 | 3% | 29 | 100% |
| Control | Antes | 5 | 16% | 1 | 3% | 25 | 81% | 31 | 100% |
| | Después | 5 | 16% | 5 | 16% | 21 | 68% | 31 | 100% |

Nota: Información procesada de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 3.

Nivel de autoestima según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos



Nota: Información procesada de la encuesta realizada a los estudiantes.



Para la variable autoestima, se muestra la comparación de los grupos de experimental y control de los estudiantes de la I.E.P. N° 70846 del distrito de Pucará, respecto a la variable autoestima.

Del total de 29 estudiantes en el grupo experimental, que representa el 100% de los estudiantes; en un inicio un 14% de estudiantes tenían la autoestima media, además el 21% tenían autoestima alta y el 66% de los estudiantes tenían autoestima baja; por otro lado, después de aplicar la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la autoestima en los estudiantes; el 3% de los estudiantes tuvo un autoestima baja, en seguida el 21% de los estudiantes tuvo un autoestima alta y el 76% de los estudiantes tuvo una autoestima media.

Con este resultado indica que en un inicio los estudiantes tuvieron una autoestima baja, luego a aplicar la aplicación de los juegos tradicionales tuvieron una autoestima media y alta.

Por otro lado, en el grupo control, los resultados del antes y el después se mantuvieron con una autoestima baja en un inicio y el después de aplicar los juegos tradicionales tuvo una autoestima baja, lo que se ha notado que el nivel de autoestima de los estudiantes del grupo control no se tuvo diferencias. En tal razón MINEDU (2016) asevera que los juego favorece el desarrollo social porque anima a las personas a unirse a un grupo y trabajar juntos en un proyecto. Así como también lo refiere Quinlli (2023) que los juegos tradicionales constituyen actividades lúdicas para el mejoramiento de autoestima. En ese sentido es necesario tomar en cuenta las versiones de Ortega et al. (2000) donde dieron a conocer que la autoestima constituye un concepto teórico que refleja la valoración relativa de una persona.

4.1.3. Nivel de autoestima cognitiva

Tabla 5.

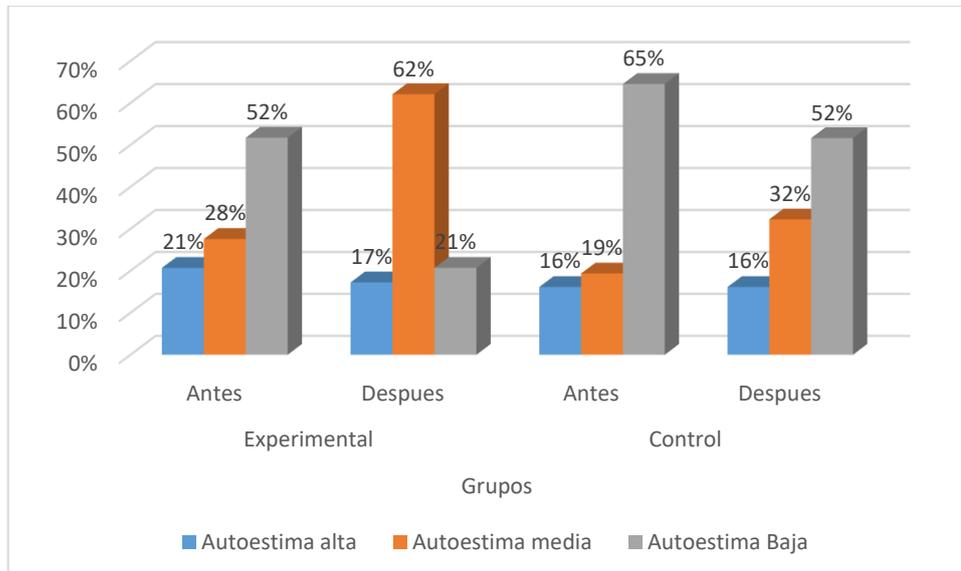
Nivel de autoestima cognitiva según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos

| Grupo | Tiempo | Autoestima alta | | Autoestima media | | Autoestima Baja | | Total | |
|---------|---------|-----------------|-------|------------------|-----|-----------------|-----|-------|------|
| | | N | % | N | % | N | % | N | % |
| | | Experimental | Antes | 6 | 21% | 8 | 28% | 15 | 52% |
| | Después | 5 | 17% | 18 | 62% | 6 | 21% | 29 | 100% |
| Control | Antes | 5 | 16% | 6 | 19% | 20 | 65% | 31 | 100% |
| | Después | 5 | 16% | 10 | 32% | 16 | 52% | 31 | 100% |

Nota: Información procesada de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 4.

Nivel de autoestima cognitiva según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos



Nota: Información procesada de la encuesta realizada a los estudiantes.



Para la dimensión cognitiva, se muestra la comparación de los grupos de experimental y control de los estudiantes de la I.E.P. N° 70846 del distrito de Pucará, respecto a la dimensión cognitiva de la variable autoestima.

Del total de 29 estudiantes en el grupo experimental, que representa el 100% de los estudiantes; en un inicio tenían 21% de autoestima alta, seguido el 28% tenían autoestima media y el 52% de los estudiantes tenían autoestima baja; por otra parte, después de aplicar la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la autoestima en los estudiantes; el 17% de los estudiantes tuvo un autoestima alta, en seguida, el 21% de los estudiantes tuvo un autoestima baja y el 62% de los estudiantes tuvo una autoestima media.

Con esta información indica que en un inicio tuvieron una autoestima baja, después de aplicar la aplicación de los juegos tradicionales tuvieron una autoestima media y alta.

Por otro lado, en el grupo control, los resultados del antes y el después se conservaron con una autoestima alta en un inicio, luego de aplicar la aplicación de los juegos tradicionales, se mantuvo una autoestima alta, de la misma manera con la autoestima media y baja. Al respecto Sullca (2023) dio a conocer que los juegos tradicionales ayudan a estimular el pensamiento creativo, además Martínez (2020) refirió que el componente cognitivo está relacionado con las ideas, opiniones, creencias, convicción, percepción de uno mismo y de propia conducta y esto influye en el aspecto cognitivo de una persona.

4.1.4. Nivel de autoestima afectiva

Tabla 6.

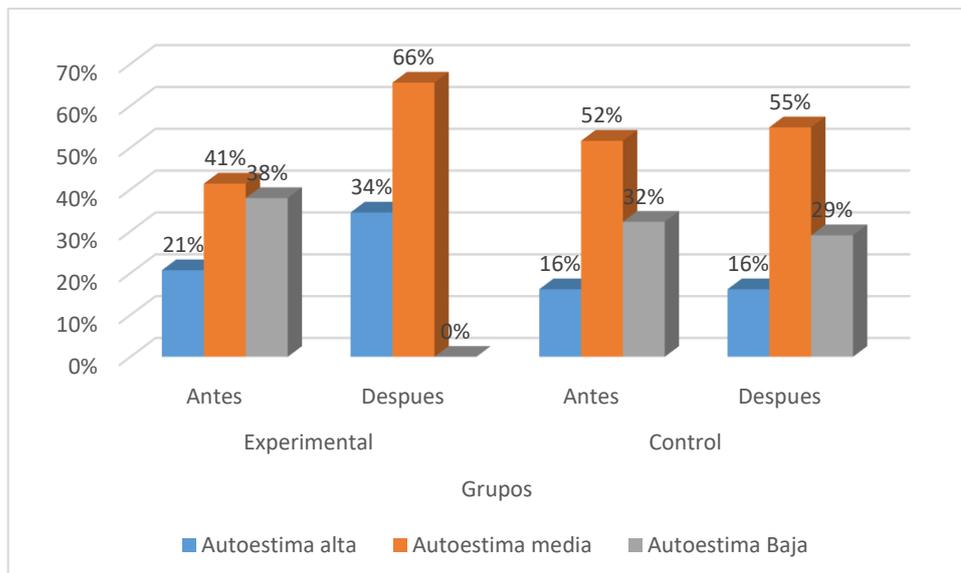
Nivel de autoestima afectiva según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos

| Grupo | Tiempo | Autoestima alta | | Autoestima media | | Autoestima Baja | | Total | |
|---------|---------|-----------------|-------|------------------|-----|-----------------|-----|-------|------|
| | | N | % | N | % | N | % | N | % |
| | | Experimental | Antes | 6 | 21% | 12 | 41% | 11 | 38% |
| | Después | 10 | 34% | 19 | 66% | 0 | 0% | 29 | 100% |
| Control | Antes | 5 | 16% | 16 | 52% | 10 | 32% | 31 | 100% |
| | Después | 5 | 16% | 17 | 55% | 9 | 29% | 31 | 100% |

Nota: Información procesada de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 5.

Nivel de autoestima afectiva según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos



Nota: Información procesada de la encuesta realizada a los estudiantes.



En la tabla 6, se aprecia la comparación de dos grupos de investigación experimental y control de los estudiantes de la I.E.P. N° 70846 del distrito de Pucará, respecto a la dimensión afectivo de la variable autoestima.

De un total de 29 estudiantes del grupo experimental, que representa a un 100% de los estudiantes, donde se ha visto que en un inicio se tenía 21% de estudiantes que tenían un autoestima alta, asimismo un 41% de estudiantes tenían una autoestima media y un 38% tenía un autoestima baja respecto a la dimensión afectivo; por otro lado, luego de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la autoestima de los estudiantes, de ello se tuvo a un 34% de estudiantes que tenían una autoestima alta, seguido de un 66% de estudiantes que tuvieron una autoestima media y no se tuvo a ningún estudiante con autoestima baja.

Este resultado da a conocer que los estudiantes que tenían una autoestima baja en un inicio, luego de su aplicación de los juegos tradicionales llegaron a tener una autoestima media.

En tanto en el grupo control, los resultados de un antes y un después se mantuvieron, es decir que los estudiantes que tenían una autoestima alta en un inicio permanecieron con una autoestima alta durante el tiempo de la aplicación de los juegos tradicionales, lo mismo sucedió con los que tenían una autoestima media y baja respecto a la dimensión afectivo. Al respecto López (2010) indica que el juego tiene la capacidad de servir como recurso educativo de múltiples formas y una de ellas es en la autoestima afectiva. Asimismo, Camacho et al. (2023) dieron a conocer que los juegos influyen en el estado emocional de los alumnos. Además, se debe dejar en claro que el aspecto afectivo viene estar relacionada con los sentimientos y valoración hacia uno mismo.

4.1.5. Nivel de autoestima conductual

Tabla 7.

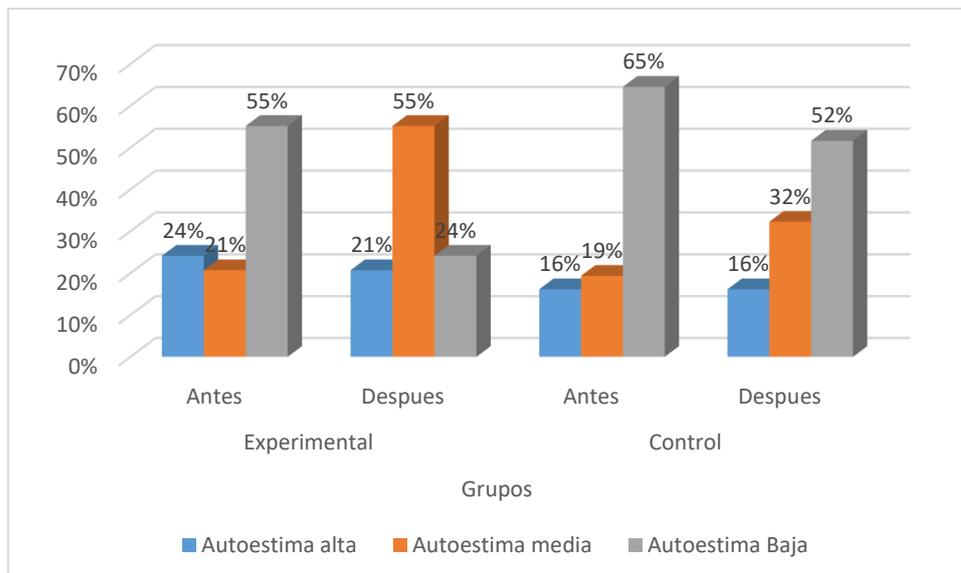
Nivel de autoestima conductual según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos

| Grupo | Tiempo | Autoestima alta | | Autoestima media | | Autoestima Baja | | Total | |
|---------|---------|-----------------|-------|------------------|-----|-----------------|-----|-------|------|
| | | N | % | N | % | N | % | N | % |
| | | Experimental | Antes | 7 | 24% | 6 | 21% | 16 | 55% |
| | Después | 6 | 21% | 16 | 55% | 7 | 24% | 29 | 100% |
| Control | Antes | 5 | 16% | 6 | 19% | 20 | 65% | 31 | 100% |
| | Después | 5 | 16% | 10 | 32% | 16 | 52% | 31 | 100% |

Nota: Información procesada de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 6.

Nivel de autoestima conductual según grupo control y experimental, antes y después de la aplicación de los juegos



Nota: Información procesada de la encuesta realizada a los estudiantes.



Sobre la dimensión conductual, se muestra la comparación de los grupos de experimental y control de los estudiantes de la I.E.P. N° 70846 del distrito de Pucará, respecto a la dimensión conductual de la autoestima.

Del total de 29 estudiantes en el grupo experimental, que representa el 100% de los estudiantes; en un inicio tenían 21% de autoestima media, seguido el 24% tenían autoestima alta y el 55% de los estudiantes tenían autoestima baja; por otra parte, después de aplicar la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la autoestima en los estudiantes; el 21% de los estudiantes tuvo un autoestima alta, en seguida, el 24% de los estudiantes tuvo un autoestima baja y el 55% de los estudiantes tuvo una autoestima media.

Con dicho resultado nos muestra que en un inicio tuvo una autoestima baja y después de aplicar la aplicación de los juegos tradicionales tuvieron una autoestima media y alta.

Con respecto al grupo control, los resultados del antes y el después se conservaron, no teniendo cambios significativos.

En tal razón Arzuza y Martínez (2023) refirieron que es la apreciación y la valoración a sí mismos, a raíz de la felicidad y confianza provenientes de un entorno familiar. Así como Maza (2020) quien contextualizó que el componente conductual de la autoestima forma parte del comportamiento y acciones llevadas a la práctica en consecuencia con los otros dos componentes afectivo y cognitivo.

4.1.6. Pruebas de hipótesis

Tabla 8.

Contrastación de hipótesis en relación a los juegos tradicionales y autoestima

| | Pre test autoestima | Post test autoestima |
|----------------------------|---------------------|----------------------|
| U de Mann-Whitney | 388,500 | 200,500 |
| W de Wilcoxon | 823,500 | 635,500 |
| Z | -1,166 | -3,987 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,244 | ,000 |

Nota: Análisis de contrastación de hipótesis.

La prueba de Mann-Whitney, refiere que los juegos tradicionales como estrategia fue eficiente significativamente con un 0,000 de nivel de significancia en la autoestima de los estudiantes de la I.E.P. N° 70846 del distrito de Pucará, lo que se concluye que se debe aceptar la hipótesis planteada.

Tabla 9.

Contrastación de hipótesis en relación a los juegos tradicionales y autoestima cognitiva

| | Pre test cognitivo | Post test cognitivo |
|----------------------------|--------------------|---------------------|
| U de Mann-Whitney | 394,000 | 330,500 |
| W de Wilcoxon | 829,000 | 765,500 |
| Z | -,928 | -1,915 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,353 | ,025 |

Nota: Análisis de contrastación de hipótesis.

La prueba de U de Mann-Whitney, se observa un nivel de significancia de 0,025 menor a 0,05, por lo cual indica que los juegos tradicionales como estrategia fue eficiente significativamente en la dimensión cognitiva de la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023.

Tabla 10.*Contrastación de hipótesis en relación a los juegos tradicionales y autoestima afectivo*

| | Pre test afectivo | Post test afectivo |
|----------------------------|--------------------------|---------------------------|
| U de Mann-Whitney | 442,000 | 281,500 |
| W de Wilcoxon | 938,000 | 716,500 |
| Z | -,120 | -2,841 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,904 | ,004 |

Nota: Análisis de contrastación de hipótesis.

El resultado obtenido a través de la prueba de U de Mann-Whitney, hay diferencias significativas en la autoestima conductual antes y después de la intervención con juegos tradicionales, teniendo como resultado a un nivel de significancia de 0,004 menor a 0,05, el cual indica que los juegos tradicionales como estrategia fue eficiente significativamente en la dimensión afectiva de la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023.

Tabla 11.*Contrastación de hipótesis en relación a los juegos tradicionales y autoestima conductual*

| | Pre test conductual | Post test conductual |
|----------------------------|----------------------------|-----------------------------|
| U de Mann-Whitney | 401,500 | 336,000 |
| W de Wilcoxon | 836,500 | 771,000 |
| Z | -,810 | -1,814 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,418 | ,010 |

Nota: Análisis de contrastación de hipótesis.

La prueba de U de Mann-Whitney, se observa, el nivel de significancia es 0,010 menor a 0,05, por lo cual indica que los juegos tradicionales como estrategia fue eficiente



significativamente en la dimensión conductual de la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023.

4.2. DISCUSIÓN

Los resultados concretados respecto a los objetivos de la investigación fueron lo siguiente: el nivel de autoestima que tenían los estudiantes eran bajas, debido a que el 66% de los estudiantes tenían autoestima baja en el grupo experimental y en el grupo control el 81% de estudiantes que también tenían la autoestima baja; sin embargo luego de la aplicación de los juegos tradicionales se ha visto que la cantidad de estudiantes que tenían la autoestima baja ha disminuido en el grupo experimental a un 3% de estudiantes, mientras que en el grupo control la cantidad de estudiantes que tenían la autoestima baja permaneció en un 68% de los estudiantes.

Cuyos resultados determinados, muestra la eficiencia que ha tenido los juegos tradicionales en el mejoramiento de la autoestima, al igual que Cabrera (2018) en su investigación que concluye que los juegos al aire libre fueron eficiente significativamente en el desarrollo de la autoestima de los niños, así mismo Vásquez (2018) concluye que el uso de juegos tradicionales como estrategia de enseñanza mejora la autoestima de los estudiantes de manera significativa, del mismo modo Acero y Choque (2018) denotaron cambios en los aspectos cognitivo, afectivo y conductual de la autoestima al realizar talleres de motivación en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria San Juan Bosco en la ciudad de Puno en el cual tuvo a un 83% con una autoestima alta luego de la aplicación de un taller motivacional, teniendo en un inicial a un 42% estudiantes con una autoestima alta, lo mismo sucedió con la investigación de Manosalva y Cruzado (2018) donde refieren que el programa de los juego sociales ayuda a tener una autoestima alta.



En cuanto a la dimensión cognitiva según los resultados hallados y mostrados en la tabla 5 y figura 4, es importante resaltar que son similares a investigaciones recientes, además MINEDU (2016) aseveró que los juegos favorecen el desarrollo social y al favorecer el desarrollo social el rendimiento académico es buena, en ese sentido Martínez (2020) refirió que el componente cognitivo está relacionado con las ideas, opiniones, creencias, convicción, percepción de uno mismo y de propia conducta y esto influye en el aspecto cognitivo de una persona, así mismo Mamani (2016) refiere que si un estudiante tiene una autoestima elevada tienen una mayor capacidad para sobresalir en su proceso educativo y mejorar su rendimiento en el ámbito académico, finalmente Ccallo (2022) refiere que una autoestima elevada influye positivamente en el proceso de aprendizaje, puesto que evidenció que un 48,5% de los estudiantes que expresaron que siempre se valoran a sí mismos y tienen un alto grado de autoafirmación.

Dentro de los resultados obtenidos en la dimensión afectiva mostrados en la tabla 6 y figura 5 se evidencia un aumento significativo del nivel de autoestima afectivo del grupo experimental. Es así que se refuerza lo mencionado por Gilari y Rafael (2019) en donde dieron a conocer que los juegos tradicionales favorecen el diálogo de los estudiantes y en consecuencia, se forman vínculos afectivos, mejorando las habilidades lingüísticas y el desarrollo social. Del mismo modo Morales et al. (2023) mencionan que los juegos tradicionales mejoran la aceptación mutua de los estudiantes, así mismo Laguna (2022) en sus resultados resaltó que dentro del grupo experimental pos test tuvo a un 57,1% de estudiantes con una autoaceptación alta.

Por otro lado, la autoestima conductual del grupo experimental tuvo resultados positivos, Así pues, se ha visto en investigaciones recientes que los juegos tradicionales ayudan al estudiante a tener buena conducta, buen rendimiento académico, buena autoestima, etc. Tal como refieren Polo et al. (2019) que los juegos tradicionales son una



de las mejores estrategias para lograr que los niños y jóvenes de la comunidad desarrollen hábitos de conducta positivos, además, ya que Tenezaca (2023) refiere que los juegos tradicionales pueden contribuir a formar relaciones sociales y Arias (2019) afirma que los juegos tradicionales permiten vivir experiencias físicas que contribuyen al desarrollo motor y social de los estudiantes.

En tal sentido los juegos tradicionales son considerados como actividades recreativas para el desarrollo de habilidades de las personas así mismo favorece el desarrollo social de las personas, en ese sentido los juegos tradicionales como estrategia en la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara fue favorable para que los estudiantes puedan tener la interacción social: al formar parte de los juegos grupales, promoviendo el contacto, la comunicación y el trabajo en equipo, así como también para que los estudiantes desarrollen habilidades motoras y que estimulen capacidades cognitivas.

Es importante destacar que la autoestima puede ser moldeada por una combinación de factores biológicos, psicológicos y sociales a lo largo del tiempo. De esta manera Panesso & Arango (2017) mencionan que la evolución de la autoestima a lo largo del tiempo puede variar significativamente de una persona a otra y está influenciada por una amplia gama de factores, como experiencias de vida, relaciones, éxitos y fracasos, así como cambios en la autoimagen y la autoevaluación.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se demuestra que los juegos tradicionales como estrategia en la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023, son eficientes, de acuerdo a la prueba de contrastación de hipótesis U Mann-Whitney obteniéndose un nivel de significancia de 0,000, debido a que después de aplicar los juegos tradicionales en el grupo experimental, se evidencio una mejora significativa con respecto al grupo control, debido a que se ha disminuido el nivel de autoestima baja de los estudiantes en sus tres dimensiones.

SEGUNDA: se ha logrado disminuir el alto porcentaje de autoestima baja que presentaban los estudiantes dado que ahora muestran confianza valoración en sí mismos y estabilidad, determinándose así que los juegos tradicionales como estrategia sobre la dimensión cognitiva son eficientes, ya que de acuerdo a la prueba de contrastación de hipótesis U Mann-Whitney se obtuvo un nivel de significancia de 0,025, lo cual se interpreta que el grupo experimental mejoró significativamente llegando a aumentar el índice de estudiantes con la autoestima alta y media.

TERCERA: el resultado obtenido a través de la prueba U Mann-Whitney, evidencia diferencias significativas en la autoestima afectiva antes y después de la intervención, en donde obtuvo un nivel de significancia de 0,004, determinándose así la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategia sobre la dimensión afectiva de la autoestima en los estudiantes, apreciándose la autorrealización personal y demostrando una imagen saludable.



CUARTA: Se determinó la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategia sobre la dimensión conductual de la autoestima, de acuerdo con la prueba de contrastación de hipótesis U Mann-Whitney obteniéndose un nivel de significancia de 0,010 debido a que el grupo experimental tuvo una mejora significativa, ya que se aprecia que los estudiantes diferencian lo bueno de lo malo y demuestran un comportamiento coherente y consecuente.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda a la plana jerárquica de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara, incluir en su programación anual actividades con juegos tradicionales en los estudiantes para así mejorar la autoestima, ya que estos juegos son apropiados para su edad y que ayuda a elevar su nivel de autoestima la misma que repercutirá en otras variables como el rendimiento académico de los estudiantes.

SEGUNDA: Se recomienda a los docentes incluir en el desarrollo de sus clases los juegos tradicionales mentales, sociales y motrices como estrategia para mejorar el nivel de autoestima y así fortalecer la identidad cultural, desarrollar las relaciones interpersonales y lograr una autorealización personal.

TERCERA: Se recomienda al municipio escolar gestionar ambientes adecuados para expresar sus emociones y asegurar que estos cuenten con el apoyo emocional de sus compañeros, como también crear juegos cooperativos, en el que ayude a una conexión emocional entre los estudiantes.

CUARTA: Se recomienda a los padres de familia concientizar a sus hijos sobre la práctica de los juegos tradicionales de antaño para que dejen el sedentarismo y se inclinen hacia la práctica de actividades motrices que le permitirán el buen desarrollo de sus capacidades físicas y mentales.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acero, P., & Choque, R. M. (2018). *Aplicación de talleres de motivación para el fortalecimiento de la autoestima e estudiantes de la Institución Educativa Secundaria San Juan Bosco de la ciudad de Puno - 2017*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio UNAP. https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/8029/Acero_C%c3%a1ceres_Pamela_Choque_Huanca_Ruth_Martha.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Acevedo, J., Morales, A., Peña, G., & Díaz, D. (2023). Percepciones de profesores de educación media en matemática sobre el uso de juegos en clases. *Revista Conrado*, 19(92), 561-568. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3092/2963>
- Alcántara, J. (1993). *Como educar la Autoestima*. Barcelona: Grupo editorial CEAC.
- Alfonso, I. M. (2023). Fortalecimiento del desarrollo emocional y social en el grupo de infantes Travesuras Infantiles Porvenir. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Bogotá]. Repositorio UNAD. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/56063/imalfonsom.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Ames, A. (2022). Autoestima y desarrollo de trastornos de la conducta alimentaria en adolescentes y adultos jóvenes. [Trabajo de suficiencia profesional para optar el Título Profesional, Universidad de Lima, Perú]. Repositorio ULima. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/15830#:~:text=Su%20incidencia%20ha%20pasado%20de,la%20autoestima%20y%20los%20TCA.>
- Animación y servicios educativos A. C. (20 de Julio de 2009). *Historia y evolución del juego*. https://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html#vcite



- Arias, H. D. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c.* [Tesis de maestría Universidad Libre de Colombia, Bogota]. Repositorio ULC. <https://acortar.link/hSPFGW>
- Arzuza, A. M., & Martínez, Y. (2023). *Estilos de crianza y niveles de autoestima en los estudiantes de educación media de una Institución Educativa en Mahates Bolívar.* [Tesis de grado, Universidad Antonio Nariño, Cartagena de Indias]. Repositorio UAN. http://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/8601/2/2023_AnaMilenaArzuzaBarrios.pdf
- Avella, N. L. (2022). *Jugar, vivir y aprender: una mirada histórica y actual sobre la valoración del juego en el ámbito educativo.* [Tesis, Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada Pukllasunchis, Cusco]. Repositorio Eesppukllasunchis. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/EESPPUKLLA_6630e9d62e4a5a7cc84f21b7d1513902/Details
- Bayser, S. (2022). Motivación y desempeño laboral en el personal de enfermería de una institución pública de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. *Revista Salud, Ciencia y Tecnología*, 2-12. <https://revista.saludcyt.ar/ojs/index.php/sct/article/view/12>
- Burgos, C. (16 de Octubre de 2021). inventario de autoestima de Coopersmith. *Studocu*. <https://www.studocu.com/ec/document/universidad-tecnica-de-machala/psicologia-social/inventario-de-autoestima-de-coopersmith/11583018>
- Cabrera, F. C. (2018). *Influencia de los juegos al aire libre en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Virgen María de Guadalupe - Ica.* [Tesis de postgrado, Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica]. Repositorio UNH. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/068cc491-823a-4eb0-a3ae-d6dace0591c3/content>



- Camacho, R., Camacho, R., Polanco, M., Cadena, V., & Colcha, R. (26 de Junio de 2023). Proceso educativo: la gamificación como herramienta de inclusión. *Revista INVECOM*, 1-13.
<http://www.revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/2508/195>
- Cano, J., Isaza, G., & Valencia, J. (2023). El juego como estrategia didáctica para la construcción de habilidades sociales en los niños de la comuna 20 de la ciudad de Cali . *Rvista Retos*, (40), 261-270.
- Ccallo, W. S. (2022). *La autoestima y aprendizaje de los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 72002 Señor de los Milagros Asillo, 2021*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional del Altiplano, Puno]. Repositorio UNAP.
https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/17658/Ccallo_Jimenez_Wily_Samuel.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cid, S. (2 de Noviembre de 2018). Los 6 problemas de autoestima más comunes. *Psicólogo en Madrid especialista en ansiedad*. <https://www.psicologoennmadrid.co/problemas-de-autoestima/>
- Coopersmith, s. (1996). *Inventario de autoestima de Coopersmith*. Consulting Psychologists pr .
<https://psicopedagogia.weebly.com/uploads/6/8/2/3/6823046/coopersmith.pdf>
- Cutisaca, J. N., & Gines, J. (2022). *Juegos tradicionales para disminuir el estrés durante la pandemia del covid-19 en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 278 barrio Mañazo Puno 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio UNAP.
https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/19252/Cutisaca_Jhuri_Ginez_Jesica.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Diario la Republica. (09 de 08 de 2022). *Temas de conversacion sobre la Salud*. Unilever.
<https://www.larepublica.co/empresas/unilever-revela-que-54-de-las-ninas-no-tiene-alta-autoestima-segun-estudio-global-3420847>



- Díaz, A. S. (2019). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales*. [Tesis de Pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola, Lima]. Repositorio USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0c700d05-5147-420a-8c50-7bd143a65243/content>
- Erikson, E. (1987). *Childhood and Society* (11a. ed.). Buenos Aires, Argentina. *Revista PAIDOS*. <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/infancia-y-sociedad-erikson.pdf?i=1>
- Espinoza, R. (2021). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de La I.E.I N° 33091 Llicopampa – Huánuco, 2021*. [tesis de grado, Universidad Católica los Angeles Chimbote]. Repositorio ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31763/juegos_tradicional_espinoza_pineda_raquel.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Ester, M. (03 de Septiembre de 2020). *Hablemos en familia*. Juegos tradicionales del Perú. <https://hablemosdefamilia.com/jugar-y-aprender/juegos-tradicionales-del-peru/>
- Ferragut, M., & Fierro, A. (2012). Inteligencia emocional, bienestar personal y rendimiento académico en preadolescentes. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 44(3), 95-104. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80525022008>
- Florez, M., & Lima, D. S. (2023). *Violencia Familiar y Autoestima en amas de casa del distrito de San Miguel, Puno, 2022*. [Tesis de grado, Universidad Cesar Vallejo, Trujillo]. Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/119734>
- Garaigordobil, M. (2008). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. En P. Comas, M. Garaigordobil, M. Garzón, T. Hernández, M. Marrón, J. Ortí, & C. Cardona, *El juego como estrategia didáctica*. (págs. 5-9). Francia: Laboratorio Educativo. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=349878>
- Gilari, S., & Rafael, L. (2019). *Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en niños y niñas del segundo grado de la I.E.P. N° 70026 Porteño -*



- Puno*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional del Altiplano, Puno]. Repositorio UNAP. <https://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/10717>
- González, F. (2007). *Instrumentos de Evaluación Psicológica*. Revista Ecimed.Ciencias Medicas. <https://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/8856bcef55d26ceb95bcc42df7addd04.pdf>
- González, U. (2011). *Juegos tradicionales, mediadores en la enseñanza de conceptos matemáticos*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Abierta y a distancia, Medellín]. Repositorio UNAD. <https://academia.unad.edu.co/images/foro%20filosofia/2010/ponencias/LosJuegosTradicionalescomoMediadoresdeLaEnsenanza>.
- Harter, S. (1985). *Manual for de Self-Perception Profile for Children*. Denver: University of Denver. <https://www.apa.org/obesity-guideline/self-preception.pdf>
- Laguna, J. H. (2022). *Dinámicas grupales para mejorar la autoestima en los alumnos del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Mariano Damaso Beraun de Tambillo Grande Tingo Maria - Huánuco 2019*. [Tesis de Postgrado, Universidad de Huánuco, Huánuco]. Repositorio UDH. <http://distancia.udh.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14257/4039/Laguna%20Silva%2c%20Jhon%20Henry.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López , I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista Autodidacta*, 19-37. <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Lorenzo, J. (2007). Autoconcepto y autoestima, conocer su construcción. *Revista Charla-coloquio*,5(9), (s.f.). <https://docplayer.es/25522507-Charla-coloquio-autoconceptoy-autoestima-conocer-su-construccion.html>
- Mamani, B. (2020). *La influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la IES Politecnico Huascar de la ciudad de Puno- 2019*. [Tesis de grado, Universidad Nacional del Altiplano de Puno]. Repositorio UNAP. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/14216>



- Mamani, R., & Viracocha, R. (2023). *El investigador - para principiantes de la investigación*. Puno, Perú.
https://www.researchgate.net/publication/331530559_Manual_de_investigacion_para_p_rincipiantes_Guia_para_la_elaboracion_de_trabajos_de_investigacion_formativa
- Mamani, V. (2019). *Autoestima en el rendimiento academico de los estudiantes de 5to y 6to grado de Educacion Primaria de la IE 62797 de la comunidad de Muñani*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio UNAP.
<https://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/12015>
- Mamani, Y., & García, Y. (2019). *Los Juegos Tradicionales En El Desarrollo Psicomotor En Niños De 4 Años En La Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano, Puno]. Repositorio UNAP.
<https://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/11356?show=full>
- Manosalva, M., & Cruzado, G. M. (2018). *Programa de juegos sociales para fortalecer la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa N° 101158 - Progresopampa, Bambamarca, 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo, Chiclayo]. Repositorio UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29230/Manosalva_AM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Marcos, S. M. (2018). *Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa N°81917 del Caserio de Collayguida, Distrito y Provincia Santiago de Chuco, 2015*. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque]. Repositorio UNPRG.
https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9977/Marcos_Villanueva_Santos_Marina.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez, M. (18 de 05 de 2020). Cultivando la autoestima. Revista *Psicóloga sanitaria*.
<https://www.elpalaciomental.com/post/cultivando-autoestima>



- Máster biblioteca práctica de comunicación. (2002). *El desarrollo de la autoestima. En M. B. Comunicación.* Barcelona, España: OCEANO.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/Psyconex/article/view/328507>
- Maza, G. (2020). *Taller "Somos diamantes" para fortalecer la autoestima de estudiantes del tercer grado de secundaria I.E. Federico Villareal - Cura Mori - 2019.* [Tesis de Postgrado, Universidad César Vallejo, Piura]. Repositorio UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45941/Maza_RG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- MINEDU. (2016). *Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre para los niños y niñas. Pensamiento Matemático.* <https://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf>
- Ministerio de Educacion. (2020). *Recursos para el liderazgo pedagógico efectivo. Guía de autonomía en la gestión escolar.* Lima. Ministerio de Educacion.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/9325/Gu%c3%ada%20de%20autonom%c3%ada%20en%20la%20gesti%c3%b3n%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morales, A., Olarte, C., Ocampo, Ó., Silva, K., & Armero, Y. (2023). *Plan de mejoramiento desde la gestión directiva para el manejo del conflicto interpersonal entre estudiantes de grados 3ro y 4to de Educación Básica Primaria en cinco instituciones educativas distritales.* [Tesis de grado, Universidad de la Sabana, Chía]. Repositorio UNISABANA.
<https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/54541>
- Murrillo, J. (2012). Métodos de investigación de enfoque experimental. *Revista institucional.* Repositorio UNE. <https://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/ciencias-de-la-educacion/10.pdf>



- Naranjo, M. (2007). Autoestima: un factor relevante en la vida de la persona y tema esencial del proceso educativo. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 7(3), 1-27. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44770311>
- Olivares, S. (2015). El juego social como instrumento para la Institución Educativa San Sandra Olivares-Cardoza. *Repositorio Institucional PIRHUA*, 146. <https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/53ef04b2-3c8f-4070-819b-d88768329d6b/content>
- Organización Mundial de la Salud. (2018). *La autoestima de los adolescentes en el entorno escolar*. OMS. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>
- Orjuela, H. (04 de Diciembre de 2013). Juegos tradicionales. *Blogger*. <https://hernansebastiano0rjuela.blogspot.com/2013/12/rejo-o-correita-caliente.html>
- Ortega, P., Mínguez, R., & Rodes, M. (2000). Autoestima: Un nuevo concepto y su medida. *Revista Teor. educ.*, 45-66. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/173247/2868-8368-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez, H. (2019). Autoestima, teorías y su relación con el éxito personal. *Revista Alternativas Psicología*, 22-32. <https://www.alternativas.me/numeros/30-numero-41-febrero-julio-2019/190-autoestima-teorias-y-su-relacion-con-el-exito-personal>
- Polo, A., Acosta, C., & Osorio, M. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia para fomentar el uso adecuado del tiempo libre en los estudiantes de la Vereda Boca de Catabre del Municipio de Chimá Córdoba*. [Tesis, Universidad Católica de Oriente, Facultad de Ciencias de la Educación]. Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Oriente. <https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/20.500.13064/460/1/Tesis%20de%20grado.pdf>



- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch2-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>
- Quinlli, M. F. (2023). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la interculturalidad en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa "21 de Abril", Parroquia Flores, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, periodo académico 2022-2023*. [Tesis de Pregrado. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba]. Repositorio UNACH.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10669/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-008-2023.pdf>
- Rodríguez, R. (05 de 07 de 2021). Autoestima: ¿Qué es? ¿Qué podemos hacer para subirla?
Revista Psiquion. (s.f.)
<https://www.psiquion.com/blog/autoestima#:~:text=La%20OMS%20destaca%20que%20es,sino%20que%20va%20m%C3%A1s%20all%C3%A1>
- Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación.
Revista Digital de Educación Física, 14-38.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5351993.pdf>
- Sampieri, R., Collado, C., & Lucio, P. (2014). *Selección de la muestra* (6ª ed ed.).
http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf
- Simanca, B. J. (2019). *Análisis de la Autoestima y sus Dimensiones en estudiantes de Segundo Grado de Básica Primaria de la I.E.D. Colegio Carlos Pizarro Leongómez*. [Tesis de Postgrado. Universidad Antonio Nariño, Bogotá]. Repositorio UAN.
http://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/8165/1/2019_BelsyJudithSimancaBello.pdf
- Sullca, J. B. (2023). *Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas n Chupa, 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad José Carlos Mariátegui, Moquegua]. Repositorio UJCM.



http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1917/Jesus_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Taberero, C., Serrano, A., & Mérida, R. (2017). Estudio comparativo de la autoestima en escolares de diferente nivel socioeconómico. *Psicología Educativa*(23), 9-17.
<https://www.elsevier.es/es-revista-psicologia-educativa-educational-367-pdf-S1135755X17300015>

Tamayo, M. (2012). El Proceso de la Investigación Científica. *revista Scienc.*
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf

Tenezaca, J. E. (2023). *Juegos tradicionales en el aprovechamiento del tiempo libre de estudiantes de bachillerato*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba].
Repositorio UNACH.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10646/1/UNACH-EC-FCEHT-PAFD-0007-2023.pdf>

Tobalino, D., Dolorier, R., Villa, R., & Menacho, I. (2017). Acoso escolar y autoestima en estudiantes de educación primaria de Perú. *Revista opcion*(84), 359-377.
<https://produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/23392/23575>

Toro, R. A. (2023). *Fortalecimiento de las habilidades sociales a través de los juegos tradicionales en niños y niñas de grado transición de la institución educativa municipal Gualmatan sede Jongovito de la ciudad de Pasto*. [Propuesta Pedagógica, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/55789/ratoromu.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Torres, S. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral cerit, de la ciudad de latacunga, provincia de cotopaxi*. [Tesis de grado,



Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA.
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7750>

Vásquez, I. P. (2018). *Juegos tradicionales y desarrollo de la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N°072 Celendín*. [Tesis de pregrado Universidad San Pedro, Celendín]. Repositorio USanpedro.
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11132/Tesis_59587.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vildoso, J. (2002). *Influencia de la autoestima, satisfacción con la profesión elegida y formación profesional en el coeficiente intelectual de los estudiantes del tercer año de la Facultad de Educación*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor San Marcos, Lima]. Repositorio UNMSM. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/1708>

Yugcha, M., Mayorga, A., Topón, S., Alarcón, D., & López, C. (2023). La Importancia del Aprendizaje Socioemocional para el éxito Académico y la Vida en general. *Revista Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 6163-6179.
doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5782



ANEXOS

Anexo A.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

| PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN | HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN | OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN | OPERACIÓN DE VARIABLES | | | METODOLOGÍA |
|--|--|---|--|----------------------------|---|--|
| | | | Variable | Dimensiones | Indicadores | |
| <p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia son eficientes en la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucará en el año 2023?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia es eficiente sobre la dimensión cognitiva de la autoestima en los estudiantes?</p> <p>• ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia es eficiente sobre la dimensión afectiva de la autoestima en los estudiantes.</p> <p>• ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia son eficientes sobre la dimensión conductual de la autoestima en los estudiantes?</p> | <p>Hipótesis general</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia serán eficientes significativamente en la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucará en el año 2023</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos tradicionales como estrategia son eficientes significativamente en la dimensión cognitiva de la autoestima en los estudiantes. • Los juegos tradicionales como estrategia son eficientes significativamente en la dimensión afectiva de la autoestima en los estudiantes. • Los juegos tradicionales como estrategia son eficientes significativamente en la dimensión conductual de la autoestima en los estudiantes. | <p>Objetivo general:</p> <p>Demostrar la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategia en la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70846 de Pucará en el año 2023</p> <p>objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategias sobre la dimensión cognitiva de la autoestima en los estudiantes. • Determinar la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategias sobre la dimensión afectiva de la autoestima en los estudiantes. • Determinar la eficiencia de los juegos tradicionales como estrategias sobre la dimensión conductual de la autoestima en los estudiantes. | <p>Juegos tradicionales</p> | <p>Juego motriz</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Juego de la pesca • Juego de los 10 pecados • Juego de las escondidas • Juego de la correa caliente • Juego de la sogá | <p>Enfoque de la investigación</p> <p>Cuantitativo</p> |
| | | | | <p>Juego social</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Juego al gato y al ratón • Juego a los mandados • Juego al amigo escondido • Juego al fútbol • Juego al rey Manda | |
| <p>Juego mental</p> | <p>Juego mental</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Juego al zorro y a las ovejas • Juego a los tejos • Juego al ludo • Juego de las bolas • Juego de los trompos | <p>Diseño de la investigación</p> <p>Cuasi experimental</p> | | | |
| | | | | <p>Cognitiva</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de sí mismo • Estabilidad • Confianza • Habilidad en relaciones interpersonales • Aceptación social • popularidad • Buenas cualidades en familia • Concepciones del bien o mal dentro de la familia | <p>Población y muestra</p> <p>III y V grupo experimental</p> <p>IV y VI grupo Control</p> |
| <p>Afectiva</p> | <p>Autoestima</p> | <p>Conductual</p> | | | | |



Anexo B.

Solicitud de Autorización para realizar la investigación

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

**SOLICITAMOS: Permiso para ejecutar el
proyecto de investigación**

SEÑORA BLANCA CHOQUE TICONA

**DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70846 BARRIO
PROGRESO DE PUCARA**

De los interesados; **JARA
HUARACALLO LUIS ALBERTO**,
identificado con D.N.I 73523059, código
181608 y **LUQUE QUISPE EDY
GONZALO** identificado con D.N.I
73476907, código 181520 presentamos y
exponemos:

Que solicitamos a usted permiso para
ejecutar nuestro proyecto de investigación en la Institución Educativa que usted lidera,
titulado **"LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA
FORTALECER EL AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIMARIA N° 70846 DE PUCARA EN EL AÑO 2023"**. Aprobado por el
vicerrectorado de investigación con el código 2022-527, para obtener el título
profesional con el grado de licenciados en Educación Primaria.

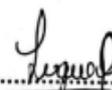
POR LO EXPUESTO:

Rogamos a usted acceder a nuestra
solicitud.


Prof. Blanca Choque Ticona
DIRECTORA

Pucara 22 de marzo del 2023


.....
JARA HUARACALLO LUIS ALBERTO
D.N.I: 73523059


.....
LUQUE QUISPE EDY GONZALO
D.N.I: 73476907



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA
N° 70846 - BARRIO PROGRESO PUCARA



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CONSTANCIA

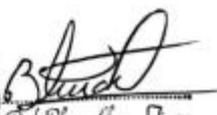
LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70842 BARRIO PROGRESO DEL DISTRITO DE PUCARA.

Hace constar que:

Los jóvenes **JARA HUARACALLO LUIS ALBERTO**, identificado con D.N.I 73523059, código 181608 y **LUQUE QUISPE EDY GONZALO** identificado con D.N.I 73476907, código 181520, estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Primaria, Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, han ejecutado el proyecto de tesis titulado "**Los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer el autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023**" desde el 22 de marzo hasta el 24 de julio del presente año, habiendo trabajado con el IV y V ciclo de Educación Primaria.

Cumpliendo eficazmente con los talleres, demostrando puntualidad y responsabilidad.

Se expide el presente documento a solicitud de los interesados para los usos y fines que vean por conveniente.



Prof. Blanca Choque Torres
DIRECTORA

Pucara, 24 de julio del 2023.



Anexo C.

INVENTARIO DE AUTOESTIMA DE COOPERSMITH

Datos informativos:

Nombres y apellidos.....

Grado y sección.....

II. Instrucciones

Leer con atención los enunciados y marcar la opción que mejor describa lo observado

| Nº | Preguntas | SI | NO |
|----|---|----|----|
| 1 | Generalmente los problemas me afectan muy poco. | | |
| 2 | Me cuesta mucho trabajo hablar en público. | | |
| 3 | Si pudiera cambiaría muchas cosas de mí. | | |
| 4 | Puedo tomar una decisión fácilmente. | | |
| 5 | Soy una persona agradable. | | |
| 6 | En mi casa me enoja fácilmente. | | |
| 7 | Me cuesta trabajo acostumbrarme a algo nuevo. | | |
| 8 | Soy popular entre las personas de mi edad. | | |
| 9 | Mis padres generalmente toman en cuenta mis sentimientos. | | |
| 10 | Me doy por vencido fácilmente. | | |
| 11 | Mis padres esperan demasiado de mí. | | |
| 12 | Me cuesta mucho trabajo aceptarme tal como soy. | | |
| 13 | Mi vida es muy complicada. | | |
| 14 | Mis compañeros casi siempre aceptan mis ideas. | | |
| 15 | Tengo mala opinión de mí mismo. | | |
| 16 | Muchas veces me gustaría irme de casa. | | |
| 17 | Con frecuencia me siento incómodo con mis compañeros de la universidad. | | |
| 18 | Soy menos guapo o (bonita) que la mayoría de la gente. | | |
| 19 | Si tengo algo que decir generalmente lo digo. | | |
| 20 | Mi familia me comprende. | | |
| 21 | Los demás son mejores aceptados que yo. | | |
| 22 | Generalmente siento como si mi familia me estuviera presionando. | | |
| 23 | Generalmente me arrepiento de las cosas que hago. | | |
| 24 | Muchas veces me gustaría ser otra persona. | | |
| 25 | Se puede confiar muy poco en mí. | | |

Nota. Adaptado por Burgos (2021)



| CLAVE DE RESPUESTAS | |
|--------------------------------|-----------|
| SI | NO |
| 1 | 2 |
| 4 | 3 |
| 5 | 6 |
| 8 | 7 |
| 9 | 10 |
| 14 | 11 |
| 19 | 12 |
| 20 | 13 |
| | 15 |
| | 16 |
| | 17 |
| | 18 |
| | 21 |
| | 22 |
| | 23 |
| | 24 |
| | 25 |

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informe (Experto): Jose Antonio Supo Gutierrez
- 1.2. Grado Académico: Magister Scientiae en Educación Intercultural
- 1.3. Profesión: Licenciado en Educación Primaria
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional del Altiplano
- 1.5. Cargo de desempeño: Docente
- 1.6. Denominado del instrumento: Inventario de Autoestima de Coopersmith
- 1.7. Autor del instrumento: Coopersmith
- 1.8. Programa de estudios: Educación Primaria

II. VALIDACIÓN

| INDICADORES DE EVALUACION DEL INSTRUMENTO | CRITERIOS SOBRE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO | Muy malo | Malo | Regular | Bueno | Muy bueno |
|---|--|-------------|------|---------|-------|--------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. CLARIDAD | Están formuladas con lenguaje apropiado que facilita su comprensión | | | | | X |
| 2. OBJETIVIDAD | Están expresadas en conductas observables y medibles | | | | X | |
| 3. CONSISTENCIA | Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría | | | | | X |
| 4. COHERENCIA | Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable | | | | | X |
| 5. PERTINENCIA | Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados | | | | X | |
| 6. SUFICIENCIA | Son suficientes la cantidad y calidad de items presentados en el instrumento | | | | | X |
| 7. ACTUALIDAD | El tema de investigación es de interés actual | | | | X | |
| 8. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar aspectos de la estrategia de recolección | | | | | X |
| SUMATORIA PARCIAL | | | | | 12 | 25 |
| SUMATORIA TOTAL | | | | 37 | | |

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 37

3.2. Significa: Favorable

3.3. Opinión

FAVORABLE

DEBE MEJORAR

NO FAVORABLE

3.4. Observaciones: _____



UNA
PUNO

Firmado digitalmente por SUPO
GUTIERREZ, Jose Antonio PAU
20145498170.suR
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 13.08.2023 21:48:18 -0800

Firma



Anexo D

Prueba de normalidad y confiabilidad

Prueba de normalidad

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Estadístico | Gl | Sig. | Estadístico | gl | Sig. |
| Pre test | ,312 | 60 | ,000 | ,687 | 60 | ,000 |
| Post test | ,178 | 60 | ,000 | ,885 | 60 | ,000 |

Nota: Prueba de normalidad para determinar la normalidad de los datos recolectados.

Análisis de confiabilidad

| Resumen de procesamiento de casos | | | |
|-----------------------------------|-----------------------|----|-------|
| | | N | % |
| Casos | Válido | 60 | 100,0 |
| | Excluido ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 60 | 100,0 |

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

| Estadísticas de fiabilidad | |
|----------------------------|----------------|
| Alfa de Cronbach | N de elementos |
| ,886 | 2 |

Anexo E.

Talleres



Universidad Nacional del Altiplano
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TALLER DE APRENDIZAJE N°

01

| I. DATOS INFORMATIVOS | | | |
|--|--|--|--|
| 1.1.I.E.P. | N° 70846 BARRIO PROGRESO | | |
| 1.2.GRUPO | EXPERIMENTAL | | |
| 1.3.DURACIÓN | 45 min. | | |
| 1.4.FECHA | 30-03-2023 | HORA | 09:00am a 10:00am |
| 1.5.TÍTULO | "Demuestro mis habilidades jugando a la pesca pescas" | | |
| II. PROPÓSITOS DE LA SESIÓN | | | |
| <p>Situación desafiante. - Los niños y niñas juegan "la pesca" respetando las reglas.</p> <p>Aprendizaje esperado. - Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas</p> | | <p>Indicadores: Los niños y niñas corren y caminan en puntas de pies a distintas direcciones respetando los espacios. Actividades: Mediante el juego "LA PESCA PESCA" los niños y niñas corren y caminan las distintas direcciones, al tratar de no ser atrapados por unos de sus compañeros, respetando los espacios.</p> | |
| SECUENCIA DIDÁCTICA | | | |
| Procesos pedagógicos | Procesos didácticos | Estrategias | Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> INICIO | <ul style="list-style-type: none"> Problematización | <p>INICIO</p> <p>Los niños y niñas en el patio formaran un círculo donde realizan movimientos de calentamiento con su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas se sientan en círculo, escuchan el cuento</p> <p>"EL PESCADOR Y EL PEZ".</p>  <p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trato el cuento? ¿Cuáles son los personajes? ¿Qué hacía el pescador en el río? ¿Qué atrapo el pescador en el río? </p> <p>Seguidamente se les da a conocer el juego.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Patio Cuento Audio |

| | | | |
|--|--|---|-----------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ DESARROLLO | | <p>DESARROLLO</p> <p>Mediante una dinámica los niños y niñas se organizan en 4 grupos. Cada grupo en el patio se organizan para elegir a uno de los niños para que sea el pescador que atrape a los pececitos (niños), Luego se delimita el área de juego, se especifica quienes tendrán que escapar y que niño tendrá que atrapar (pescador). Primero lo harán de forma libre (corriendo), segundo el juego se volverá más complicado ya que cada niño, así como el pescador tendrá que escapar o atrapar en puntitas.</p>  <p>Y así se seguirá con el juego, los grupos restantes.</p> | |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ CIERRE | <p>Análisis de la información Toma de decisiones</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué hicimos? ▪ ¿De qué trato el juego? ▪ ¿Quiénes participaron? ▪ ¿Les gusto el juego? ▪ ¿Quiénes fueron los pescadores? | <p>Ficha de observación</p> |



| | |
|--------------------------|----|
| TALLER DE APRENDIZAJE N° | 02 |
|--------------------------|----|

| I. DATOS INFORMATIVOS | | | |
|-----------------------|--|-------------|-------------------|
| 1.1.I.E.P. | N° 70846 BARRIO PROGRESO | | |
| 1.2.GRUPO | EXPERIMENTAL | | |
| 1.3.DURACIÓN | 45 min. | | |
| 1.4.FECHA | 05-04-2023 | HORA | 09:00am a 10:00am |
| 1.5.TÍTULO | "Demuestro mis habilidades jugando a los 10 pecados" | | |

| II. PROPÓSITOS DE LA SESIÓN | |
|---|---|
| <p>Situación desafiante. - Los niños y niñas juegan "a los 10 pecados" respetando las reglas del juego.</p> <p>Aprendizaje esperado. - Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p> | <p>Indicadores: Los niños y niñas corren en diferentes direcciones tomando en cuenta el tiempo que tienen hasta que caiga el balón.</p> <p>Actividades: Mediante el juego "los 10 pecados" los niños y niñas corren y caminan las distintas direcciones, al tratar de recorrer la máxima distancia y no ser alcanzado con el balón.</p> |

| SECUENCIA DIDÁCTICA | | | |
|---------------------|--|--|--|
|---------------------|--|--|--|

| Procesos pedagógicos | Procesos didácticos | Estrategias | Recursos |
|--|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ INICIO | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Problematización <p>Se explica las reglas de juego a los niños y se ejemplifica.</p> | <p>INICIO</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo.</p> <div style="text-align: center;">  </div> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Patio ▪ Pelota ▪ Correa |

| | | | |
|--|--|--|-----------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> DESARROLLO | | <p>DESARROLLO</p> <p>Los niños y niñas mediante una dinámica eligen quien será el niño que alcanzará con la pelota a los demás. El niño elegido tendrá que atrapar en balón que será lanzado al aire mientras los demás corren presurosos, en el momento que coja el balón dirá stop y todos se pararan donde se encuentren y uno a uno se les alcanzara con el balón pudiendo dar 3 pasos y eliminando a todos el primero en ser alcanzado será ahora en que atrapara a los demás.</p>  <p>Una variante del juego consiste en el que el niño que quede al final correteara a todos con una correa.</p> | |
| <ul style="list-style-type: none"> CIERRE | <p>Análisis de la información Toma de decisiones</p> | <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? <p>Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación.</p> | <p>Ficha de observación</p> |



TALLER DE APRENDIZAJE N°

03

| I. DATOS INFORMATIVOS | | | |
|--|---|---|---|
| 1.1. I.E.P. | N° 70846 BARRIO PROGRESO | | |
| 1.2. GRUPO | EXPERIMENTAL | | |
| 1.3. DURACIÓN | 45 min. | | |
| 1.4. FECHA | 13-04-2023 | HORA | 09:00am a 10:00am |
| 1.5. TÍTULO | "Demuestro mis habilidades jugando a las escondidas" | | |
| II. PROPÓSITOS DE LA SESIÓN | | | |
| <p>Situación desafiante. - Los niños y niñas juegan "las escondidas" respetando las reglas.</p> <p>Aprendizaje esperado. - Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas</p> | | <p>Indicadores: Los niños y niñas corren y caminan en puntas de pies a distintas direcciones respetando los espacios.</p> <p>Actividades: Mediante el juego "LAS ESCONDIDAS" los niños y niñas corren y caminan las distintas direcciones, al tratar de no ser encontrados por unos de sus compañeros, respetando los espacios.</p> | |
| SECUENCIA DIDÁCTICA | | | |
| Procesos pedagógicos | Procesos didácticos | Estrategias | Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> INICIO | <ul style="list-style-type: none"> Problematización <p>Se explica las reglas del juego y se ejemplifica.</p> | <p>INICIO</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo.</p> <p>Seguidamente los niños y niñas escuchan atentamente el cuento: "EL PAIS DEL SILENCIO"</p>  <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trataba el cuento? ¿Cómo caminaba la gente? ¿Por qué no hacían ruido? <p>Seguidamente se les da a conocer el juego.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Patio Cuento |

| | | | |
|--|--|---|-----------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> DESARROLLO | | <p>DESARROLLO</p> <p>Los niños y niñas mediante una dinámica eligen de forma democrática a quien será el niño que buscare a los demás, El niño elegido tendrá que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida. Seguidamente los niños y niñas que se van a esconder tendrán que hacerlo de forma sigilosa (en puntas de pies).</p>  <p>Al terminar de contar, el niño o niña debe avisar diciendo "Ya voy" y comenzar a buscar a los demás. Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando "llamado casa" y tocarlo.</p>  <p>Una variante del juego consiste en el que el niño que busca no debe tocar a quien encuentra, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la persona.</p> | |
| <ul style="list-style-type: none"> CIERRE | <p>Análisis de la Información Toma de decisiones</p> | <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? <p>Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación</p> | <p>Ficha de observación</p> |



TALLER DE APRENDIZAJE N°

04

| I. DATOS INFORMATIVOS | | | |
|---|---|--|---|
| 1.1. I.E.P. | N° 70846 BARRIO PROGRESO | | |
| 1.2. GRUPO | EXPERIMENTAL | | |
| 1.3. DURACIÓN | 45 min. | | |
| 1.4. FECHA | 20-04-2023 | HORA | 09:00am a 10:00am |
| 1.5. TÍTULO | "JUGANDO AL GATO Y AL RATON" | | |
| II. PROPOSITOS DE LA SESION | | | |
| Situación desafiante. - Los niños y niñas juegan "al gato y al ratón" respetando las reglas. | | Indicadores: Los niños y niñas nombran animales de diferentes especies interactuando con su lenguaje. | |
| Aprendizaje esperado. - Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas. | | Actividades: Mediante el juego "EL GATO Y EL RATON" los niños y niñas nombran al gato y al raton, respetando las reglas. | |
| Ítem: Nombrar animales (gato, perro, chanco, paloma, hipopótamo, león, jirafa, etc. | | | |
| SECUENCIA DIDÁCTICA | | | |
| Procesos pedagógicos | Procesos didácticos | Estrategias | Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> INICIO | <ul style="list-style-type: none"> Problematización <p>Se explica las reglas del juego y se ejemplifica.</p> | <p>INICIO</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo realizan ejercicios de calentamiento con pañuelos. Seguidamente se les presenta diferentes siluetas de animales. Ellos observan y nombran a cada animal.</p>  <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué animales hemos observado? ¿Qué animal más les gusto? ¿Alguna vez jugaron al gato y al ratón? <p>Se les da a conocer el juego "EL GATO Y EL RATON".</p> | <ul style="list-style-type: none"> Imagen patio |

| | | | |
|---------------------|--|---|-----------------------------|
| <p>▪ DESARROLLO</p> | | <p>DESARROLLO</p> <p>Los niños y niñas conocen las reglas de juego. Mediante una dinámica los niños y niñas se organizan para elegir a quien será el gato.</p>  <p>Se colocan todos los niños y niñas cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos niños y niñas que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de "ratón" y el otro se situará fuera que es el que hará de gato. El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajarán cuando intente pasar el gato. Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción:</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;"> <p>"Ratón que te atrapa el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapa esta noche, te atraparé al madrugar"</p> </div>  | |
| <p>▪ CIERRE</p> | <p>Análisis de la información Toma de decisiones</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué hicimos? ▪ ¿De qué trato el juego? ▪ ¿Quiénes participaron? ▪ ¿Les gusto el juego? <p>Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p> | <p>Ficha de observación</p> |



TALLER DE APRENDIZAJE N°

09

| I. DATOS INFORMATIVOS | | | |
|---|--|--|--|
| 1.1. I.E.P. | N° 70846 BARRIO PROGRESO | | |
| 1.2. GRUPO | EXPERIMENTAL | | |
| 1.3. DURACIÓN | 45 min. | | |
| 1.4. FECHA | 18/05/2023 | HORA | 09:00am a 10:00am |
| 1.5. TÍTULO | "FUTBOL" | | |
| II. PROPÓSITOS DE LA SESIÓN | | | |
| <p>Situación desafiante. - Los niños y niñas juegan "al rey manda" respetando las reglas.</p> <p>Aprendizaje esperado. - Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p> | | <p>Indicadores: Los niños y niñas corren y caminan respetando los espacios.</p> <p>Actividades: Mediante el juego "futbol" los niños y niñas, patean la pelota en una dirección determinada con precisión y formas sociadas con sus compañeros de forma aleatoria.</p> | |
| SECUENCIA DIDÁCTICA | | | |
| Procesos pedagógicos | Procesos didácticos | Estrategias | Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> INICIO | <ul style="list-style-type: none"> Problematización | <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo (aeróbicos).</p> <p>Seguidamente los niños y niñas observan una lámina de la selección peruana de futbol y pelotas de futbol.</p> <p>Los niños y niñas exploran los materiales.</p> <p>¿Conocen a estas personas? ¿Quiénes son? ¿De dónde son? ¿Qué haríamos con las pelotas?</p> <p>Se presenta el juego del día: Hoy jugaremos "futbol"</p> | <ul style="list-style-type: none"> Patio PELOTAS IMAGENES |

| | | | |
|---------------------|--|---|-----------------------------|
| <p>▪ DESARROLLO</p> | | <p>Los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en 4 grupos, se les indica las reglas que deben de cumplir y algunas variantes en el juego.</p> <p>Tres equipos estarán integrados por 7 participantes y un grupo por 8, cada equipo tendrá que decidir democráticamente a un arquero,</p> <p>Una vez hecha la organización se iniciará con el juego. Cada partido tendrá una duración de 8 min.</p>  <p>Al finalizar el juego todos los niños y niñas se hidratarán y descansarán.</p> | |
| <p>CIERRE</p> | | <p>Para finalizar el taller se realizará las siguientes preguntas.</p> <p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?</p> <p>Posterior a ello se reflexionará sobre actitudes negativas que observaron durante el juego.</p> <p>Realizaran ejercicios de estiramiento y relajación</p> | <p>Ficha de observación</p> |



| | |
|--------------------------|----|
| TALLER DE APRENDIZAJE N° | 10 |
|--------------------------|----|

| I. DATOS INFORMATIVOS | | | |
|--|--|---|---|
| 1.1. I.E.P. | N° 70846 BARRIO PROGRESO | | |
| 1.2. GRUPO | EXPERIMENTAL | | |
| 1.3. DURACIÓN | 45 min. | | |
| 1.4. FECHA | 25/05/2023 | HORA | 09:00am a 10:00am |
| 1.5. TÍTULO | "El rey manda" | | |
| II. PROPOSITOS DE LA SESION | | | |
| Situación desafiante. - Los niños y niñas juegan "al rey manda" respetando las reglas. Aprendizaje esperado. - Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas. | | Indicadores: Los niños y niñas corren y caminan en puntas de pies a distintas direcciones respetando los espacios. Actividades: Mediante el juego "El rey manda". El rey va diciendo características del objeto que pide y los demás jugadores deben encontrar el objeto. | |
| SECUENCIA DIDÁCTICA | | | |
| Procesos pedagógicos | Procesos didácticos | Estrategias | Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ INICIO | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Problematización | Los niños y niñas en la plataforma deportiva de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas observan una caja sorpresa, en el cual encuentran una corona de un rey, y varios objetos pequeños. Los niños y niñas exploran el material. Se realiza las siguientes preguntas: ¿Quién utiliza una corona?, ¿Qué haríamos con los demás objetos? ¿qué juego realizaremos? Se da a conocer el juego tradicional que jugaran. Hoy jugaremos a "el rey manda" | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Patio ▪ Caja |
| | | Los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en dos grupos, en el cual se les da a conocer cada grupo el juego "EL REY MANDA", luego se les indica las reglas del juego. En cada grupo unos de los niños será el rey y tendrá que dar órdenes a los otros niños de la siguiente manera: El rey dice.... Los demás niños y niñas tendrán que hacer todo | Corona Objetos pequeños |

| | | | |
|--------------|--|---|----------------------|
| ▪ DESARROLLO | | <p>lo que el Rey les mande y se eliminarán sino siguen correctamente sus órdenes. Ganará el último participante que quede en el juego. Se jugarán dos rondas en cada</p>  <p>grupo.</p> | |
| CIERRE | | <p>Para finalizar el taller se realizarán algunas preguntas: ¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p> | Ficha de observación |



TALLER DE APRENDIZAJE N°

11

| I. DATOS INFORMATIVOS | | | |
|--|--|---|--|
| 1.1.I.E.P. | N° 70846 BARRIO PROGRESO | | |
| 1.2.GRUPO | EXPERIMENTAL | | |
| 1.3.DURACIÓN | 45 min. | | |
| 1.4.FECHA | 08/06/2023 | HORA | 09:00am a 10:00am |
| 1.5.TÍTULO | "el Zorro y las ovejas" | | |
| II. PROPÓSITOS DE LA SESIÓN | | | |
| <p>Situación desafiante. - Los niños y niñas juegan "el zorro y las ovejas" respetando las reglas.</p> <p>Aprendizaje esperado. - Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p> | | <p>Indicadores: Los niños y niñas corren y caminan a distintas direcciones respetando los espacios y la integridad física de los niños y niñas.</p> <p>Actividades: Mediante el juego "el zorro y las ovejas". Todos los estudiantes se sujetarán de las manos y simularán ser las paredes, 4 estudiantes, 1 zorro y tres ovejas realizarán la simulación de los animales.</p> | |
| SECUENCIA DIDÁCTICA | | | |
| Procesos pedagógicos | Procesos didácticos | Estrategias | Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> INICIO | <ul style="list-style-type: none"> Problematización | <p>Los niños y niñas en la plataforma deportiva de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo. Seguidamente escuchamos un audiocuento sobre el zorro y las ovejas.</p> <p>Se realizan las siguientes preguntas: ¿Porque la oveja escapaba de el zorro? ¿Como era el zorro?</p> <p>Se les presenta el juego del día: Hoy jugaremos a "el Zorro y las ovejas"</p> | <p>Patio</p> <p>Cuento</p> <p>Equipo de sonido</p> |



| | | | |
|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">▪ DESARROLLO | | <p>Para empezar:</p> <p>Primero: Nos ubicamos en un espacio seguro y adecuado, nos organizamos así mismo recordamos las reglas del juego.</p> <p>Segundo: Seguidamente se escoge 4 participantes de manera voluntaria para:</p> <p>un participante va ser el zorro, los 3 participantes son las ovejas y los demás participantes forman la ronda (muro, lugar seguro para las ovejas)</p> <p>Tercero: Después de organizarnos se comienza con el juego, se realizarán juegos, cada juego con diferentes participantes.</p> | |
| CIERRE | | <p>Para finalizar el taller:</p> <p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?</p> <p>Los niños y niñas realizan movimientos de relajación y respiración profunda.</p> | |

TALLER DE APRENDIZAJE N°

14

| I. DATOS INFORMATIVOS | | | |
|--|--|--|---|
| 1.1. I.E.P. | N° 70846 BARRIO PROGRESO | | |
| 1.2. GRUPO | EXPERIMENTAL | | |
| 1.3. DURACIÓN | 45 min. | | |
| 1.4. FECHA | 13/07/2023 | HORA | 09:00am a 10:00am |
| 1.5. TÍTULO | "juego de las bolas" | | |
| II. PROPOSITOS DE LA SESIÓN | | | |
| <p>Situación desafiante. - Los niños y niñas juegan "a las bolas" respetando las reglas.</p> <p>Aprendizaje esperado. - Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p> | | <p>Indicadores: Los niños y niñas ponen en práctica su precisión.</p> <p>Actividades: Mediante el juego "de las bolas". Los niños y niñas participarán en grupos y probarán sus habilidades de precisión y cálculo.</p> | |
| SECUENCIA DIDÁCTICA | | | |
| Procesos pedagógicos | Procesos didácticos | Estrategias | Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> INICIO | <ul style="list-style-type: none"> Problematización | <p>INICIO</p> <p>Los niños y niñas en la plataforma deportiva de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo.</p> <p>Se realiza la dinámica de "el barco se hunde" para formar grupos de 4</p> <p>Seguidamente se presenta el juego:</p> <p>Hoy jugaremos a las "bolas"</p> <p>Posteriormente se pregunta a los estudiantes si antes ya habían practicado ese juego.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Patio Equipo de sonido |
| | | <p>A cada grupo se le reparte una cierta cantidad de canicas y se les da la libertad para que use su creatividad e imaginación para crear un juego con las canicas, se les recomienda que cada integrante proponga su juego.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> Canicas Tiza |



| | | | |
|--------------|--|---|----------------------|
| ▪ DESARROLLO | | Luego de 10 minutos se propone una competencia de grupos en el siguiente juego con las canicas: Se dibujará un círculo en el suelo y se colocarán 7 canicas Se invitará a cada grupo para que mande su representante. El niño que saque mas cantidad de canicas ganara el juego Se realizarán 4 rondas. | |
| CIERRE | | Para finalizar el taller se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc. | Ficha de observación |

| | | | |
|---------------------|--|--|---------------------------------|
| <p>▪ DESARROLLO</p> | | <p>Para iniciar se explica como es el funcionamiento de el trompo, también se explica que es un material que necesita bastante cuidado para ser usado.</p> <p>Seguidamente se pide voluntarios para que realicen la demostración a sus compañeros.</p>  <p>Todos ponen en práctica lo visto.</p> <p>Se realizan competencias de trompos en donde el trompo que mas dure girando ganará</p> | <p>Trompos cuerdas</p> |
| <p>CIERRE</p> | | <p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?</p> <p>Los niños y niñas realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p> | <p>Ficha de observación</p> |

Anexo F.

Evidencias fotográficas



JUEGO: DEL ZORRO Y LAS OVEJAS



JUEGO: LAS CANICAS

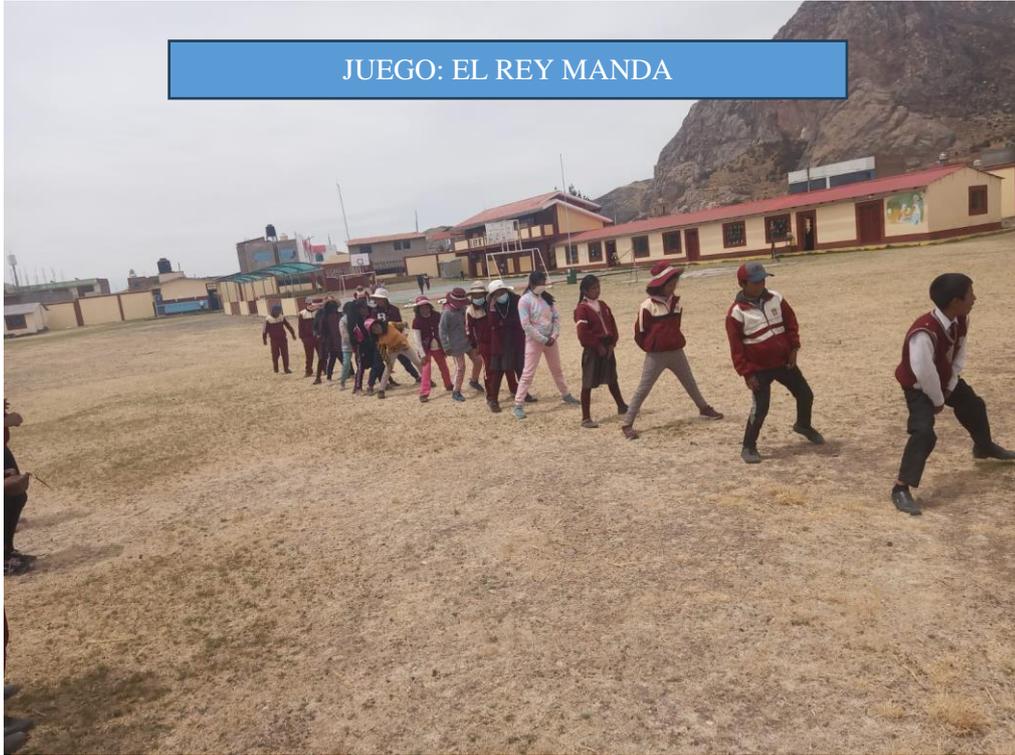
CALENTAMIENTO ANTES DE REALIZAR LOS JUEGOS



INDICACIONES PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO



JUEGO: EL REY MANDA



JUEGO DE LA SOGA



Anexo G.

Datos del cuestionario

| Dimensión |
|------------|
| Cognitivo |
| Afectivo |
| Conductual |

Datos del Pre test

| N° | Docentes | Grados | Grupos | n° | pre test | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|--------------|--------|--------------|----|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 1 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 3 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 4 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 6 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 6 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 7 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 7 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 8 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 8 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 9 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 10 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 10 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 11 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 12 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 12 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 13 | Luis Alberto | 3ro | experimental | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 14 | Luis Alberto | 3ro | experimental | 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 15 | Luis Alberto | 3ro | experimental | 3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 16 | Luis Alberto | 3ro | experimental | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |

Datos del Post test

| Dimensión | |
|-----------|------------|
| | Cognitivo |
| | Afectivo |
| | Conductual |

| | | pos test | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|--------------|----------|--------------|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| N° | Docentes | Grados | Grupos | n° | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 1 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 2 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 2 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 3 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 4 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 4 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 5 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 6 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 6 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 7 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 7 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 8 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 8 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| 9 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 9 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 10 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 10 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 11 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 11 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 12 | Edy Gonzalo | 5to | experimental | 12 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 13 | Luis Alberto | 3ro | experimental | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 14 | Luis Alberto | 3ro | experimental | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 15 | Luis Alberto | 3ro | experimental | 3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 16 | Luis Alberto | 3ro | experimental | 4 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 17 | Luis Alberto | 3ro | experimental | 5 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |



ANEXO H.

Declaraciones Juradas de Autenticidad de Tesis.



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Luis Alberto Jara Huaraccallo
identificado con DNI 73523059 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Educación Primaria

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

" Los juegos tradicionales como estrategia para
Fortalecer la Autoestima de los estudiantes de la
Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el AÑO 2023. "

Es un tema original.

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

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

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

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

Puno 21 de Diciembre del 2023


FIRMA (obligatoria)



Huella



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Edy Gonzalo Luque Quispe
identificado con DNI 73476907 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

Educación Primaria

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

" Los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023. "

Es un tema original.

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

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

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

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

Puno 21 de diciembre del 2023

Luque

FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO I

Autorizaciones de publicación de tesis en Repositorio Institucional



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

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

Por el presente documento, Yo Luis Alberto Sara Huaraccallo identificado con DNI 73523059 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

Educación Primaria
informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"Los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70846 de Pucara en el año 2023."

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

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

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

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

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

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

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

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 21 de Diciembre del 2023


FIRMA (obligatoria)



Huella



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

Por el presente documento, Yo Edy Gonzalo Luque Quispe,
identificado con DNI 73476907 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

Educación Primaria

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

“ Los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023. ”

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

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

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

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

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

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

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

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 21 de diciembre del 2023

Luque

FIRMA (obligatoria)



Huella