



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**“Aplicación de juegos tradicionales para promover competencias de convivencia y participación democrática en los alumnos del IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati – La Convención”**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADEMICO DE:

MAESTRO

EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

AUTOR:

Br. DIMAS CHALLCO CORRALES

ASESOR:

DR. MARMANILLO MANGA ROSA ELVIRA

SECCION: EDUCACIÓN E IDIOMAS

LINEA DE INVESTIGACION: GESTIÓN DE LA CALIDAD Y SERVICIO

PERÚ - 2018

## DEDICATORIA

*Dedico el presente trabajo para todas las personas que creen en la investigación como fuente primordial de cambio y estudio permanente.*

*A mis Padre y hermanos por haber cimentado persistencia de superación personal. A mi querida esposa Vilma Haydeé por su paciencia y comprensión por el tiempo destinado al presente estudio; A mi Hijo Luis Fabiano por mantenerme despierto en el sueño de la vida.*

*Dimas.*

## AGRADECIMIENTO

Mi sincero reconocimiento a la Universidad Cesar Vallejo, por permitirme escalar en la noble labor de docente. A todo el personal involucrado en esta labor social de hacer realidad el sueño de miles de maestros del Perú.

A todos los doctores y Magister que me permitieron expandir el bagaje de conocimientos necesarios para alcanzar la calidad educativa. Mi agradecimiento personal a la asesora de esta investigación por confiar en un maestro de aula multigrado de la zona rural de la Región Cusco.

A los distinguidos jurados por permitirme mejorar la presente investigación hasta su conclusión en beneficio de la niñez y el magisterio en general.

El autor.

**DECLARACIÓN JURADA**

**DECLARACION JURADA DE AUTORIA Y AUTORIZACION  
PARA LA PUBLICACION DE TESIS**

Yo, DIMAS CHALLCO CORRALES ( ), egresado (x), docente ( ), del Programa de Maestría en Administración de la Educación de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificadas con DNI N° 41226096, con la tesis titulada:

**“Aplicación de juegos tradicionales para promover competencias de convivencia y participación democrática en los alumnos del IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati – La Convención”**

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis pertenece a mi autoría.
- 2) La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para alguna revista.
- 4) De identificarse el fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Cesar Vallejo.
- 5) Si, el artículo fuese aprobado para su publicación, en la revista u otro documento de difusión, cedo mis derechos patrimoniales y autorizo a la Escuela de Postgrado, de la Universidad Cesar Vallejo, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga la universidad.

Trujillo 01 de Diciembre del 2018.

  
.....  
DIMAS CHALLCO CORRALES  
DNI N° 41226096

## PRESENTACION

DISTINGUIDOS SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO CALIFICADOR:

Respetando y cumpliendo el estatuto de Grados y Títulos de la Escuela de Post Grado, de la Universidad Cesar Vallejo, Ponga a su disposición el trabajo de investigación denominado “**Aplicación de juegos tradicionales para promover competencias de convivencia y participación democrática en los alumnos del IV ciclo de la I.E. N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati – La Convención**”, para la respectiva evaluación correspondiente.

La presente Investigación tiene como fin demostrar en qué medida los juegos tradicionales influyen positivamente el logro de competencias de convivencia y participación democrática en el área de personal social; poniendo énfasis en que la persona y su desarrollo integral son fundamentales para la sociedad y la educación.

Basándome en el adecuado registro de los datos obtenidos y tabulados del presente estudio y ciñéndome a la aplicación de la variable independiente como son los juegos tradicionales, estos coadyuvan al logro de competencias personales y sociales así los estudiantes de la I.E. N° 50756 San Antonio se sienten más seguros consigo mismos, afirman su autonomía, basados en el ejercicio ciudadano y los principios de una vida en democracia, autorregulando sus emociones manejando conflictos y asumiendo normas de convivencia. Se ha insertado a través de las unidades de aprendizaje en el aula y la respectiva planificación curricular un trabajo de búsqueda de bienestar para todos.

El autor.

## INDICE

	Página
PÁGINAS PRELIMINARES	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad	iv
Presentación	v
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	xii

## CAPITULO I

I. PROBLEMA DE INVESTIGACION.	
1.1 Planteamiento del problema.	14
1.2 Formulación del problema .	15
1.2.1 Problema general.	
1.2.2 Problemas específicos.	
1.3 Justificación.	16
1.3.1 Justificación legal.	
1.3.2 Justificación científica.	
1.3.3 Justificación pedagógica.	
1.4 Limitaciones.	19
1.5 Antecedentes.	19
1.5.1 Antecedentes de nivel regional.	
1.5.2 Antecedentes de nivel nacional.	
1.5.3 Antecedentes de nivel internacional.	
1.6 Objetivos.	22
1.6.1 Objetivo general.	
1.6.2 Objetivos específicos.	

## CAPITULO II

### 2 MARCO TEORICO.

2.1 El currículo Nacional y la Educación Básica.	23
2.1.1 Definición	23
2.1.2 La Educación Peruana y el perfil de Egreso.	23
2.1.3 Los enfoques transversales	
2.1.3.1. Enfoque de derecho.	27
2.1.3.2. Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad.	28
2.1.3.3. Enfoque Intercultural	28
2.1.3.4. Enfoque igualdad de género	29
2.1.3.5. Enfoque Ambiental	29
2.1.3.6. Enfoque de orientación al bien común.	30
2.1.3.7. Enfoque búsqueda de la excelencia	31
2.2 Competencias del Currículo Nacionales.	31
2.2.1 Definición de competencia.	31
2.2.2 Las capacidades del Currículo Nacional	32
2.2.3 Competencia convive y participa democráticamente.	32
2.2.4 Capacidad interactúa con todas las personas.	33
2.2.5 Capacidad construye normas y asume acuerdos.	34
2.2.6 Maneja conflictos de manera constructiva	34
2.3 Los juegos tradicionales	
2.3.1 Definición de los juegos tradicionales.	34
2.3.2 Importancia de los juegos tradicionales.	35
2.3.3 Características de un juego tradicional	35
2.3.4 Clasificación de los juegos tradicionales.	36
2.3.5 Descripción de los juegos tradicionales.	37
2.3.5.1. El tren ciego	37
2.3.5.2. La gallinita ciega.	37
2.3.5.3. El rey o la cebolla.	38
2.3.5.4. A los trompos.	39

2.3.5.5. Los tiros o canicas	39
2.3.5.6. La pesca.	40

### III CAPITULO

3 MARCO METODOLÓGICO	
3.1 Hipótesis.	46
3.1.1 Hipótesis general.	
3.1.2 Hipótesis nula.	
3.1.3 Sub hipótesis.	
3.2 Variables.	46
3.2.1 Definición conceptual.	
3.2.2 Definición operacional.	
3.3 Metodología.	46
3.3.1 Tipo de estudio.	
3.3.2 Diseño de estudio.	
3.4 Población y muestra.	46
3.5 Método de investigación.	46
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	47
3.6.1 Técnicas.	
3.6.2 Instrumentos.	
3.7 Método de análisis de datos.	47

### CAPITULO IV.

4 RESULTADOS.	
4.1 Descripción.	48
4.2 Discusión.	64

### CAPITULO V

5 CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.	65
-------------------------------	----

5.1 Conclusiones.	65
5.2 Sugerencias.	66
- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	67
- ANEXOS.	

## INDICE DE CUADROS Y GRAFICOS.

### ÍNDICE DE CUADROS.

– Cuadro N° 01	49
– Cuadro N° 02	51
– Cuadro N° 03	53
– Cuadro N° 04	55
– Cuadro N° 05	57
– Cuadro N° 06	59
– Cuadro N° 07	61
– Cuadro N° 08	63

### ÍNDICE DE GRÁFICOS.

– Gráfico N° 01	52
– Gráfico N° 02	54
– Gráfico N° 03	56
– Gráfico N° 04	58
– Gráfico N° 05	60
– Gráfico N° 06	62

## RESUMEN

La presente investigación pre experimental titulada: “**Aplicación de juegos tradicionales para promover competencias de convivencia y participación democrática en los alumnos del IV ciclo de la I.E. N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati – La Convención**”, se ha originado a través de un diagnóstico realizado a los alumnos en la cual se ha observado la poca participación en las sesiones, inseguridad, poca flexibilidad al integrarse a un equipo de trabajo. Partiendo del contexto cultural de los estudiantes se ha planteado propiciar aprendizajes significativos articulando con los juegos tradicionales que permitieron a los alumnos desplegar sus capacidades al participar en acciones de respeto y bienestar común.

Partiendo del diseño pre experimental de la investigación asumida se han aplicado sesiones de aprendizaje con los juegos tradicionales la cuales se han articulado en la situación significativa de la unidad de aprendizaje para tener un máximo control de la planificación en aula. A través del muestreo no probabilístico se ha determinado a diez alumnos del IV ciclo, enfatizando en ellos la convivencia y la participación democrática.

A través de los instrumentos de recojo de información debidamente validado por especialistas se ha determinado en los análisis e interpretación de los datos que los juegos tradicionales logran mejorar la integración de equipos de trabajo, afirmando su identidad cultural y de bienestar común, fortalecer su autonomía en síntesis lograr competencias de convivencia y participación democrática en la I.E. N° 50756 San Antonio nivel primario aula multigrado.

**Palabras clave : Aplicación de juegos tradicionales, promover competencias de convivencia, participación democrática.**

## ABSTRAC

The present pre-experimental research titled: "Application of traditional games to promote competences of coexistence and democratic participation in the area of social personnel in the students of the IV cycle of the educational institution N ° 50756 San Antonio Echarati District – the Convention ", It has originated through a diagnosis made to the students in which it has been observed the little participation in the sessions, insecurity, little flexibility when integrating to a team of work. Based on the cultural context of the students, it has been proposed to promote meaningful learning by articulating with traditional games that allowed students to deploy their capacities by participating in actions of common respect and well-being.

Based on the pre-experimental design of the research undertaken, learning sessions have been applied with the traditional games which have been articulated in the significant situation of the learning unit to have a maximum control of the Classroom planning. Through the non-probabilistic sampling, ten students of the IV cycle have been determined, emphasizing in them the coexistence and the democratic participation.

Through the instruments of collection of information duly validated by specialists has been determined in the analysis and interpretation of the data that the traditional games manage to improve the integration of work teams, affirming their identity Cultural and common welfare, to strengthen their autonomy in synthesis to achieve competences of coexistence and democratic participation in the i.e. n ° 50756 San Antonio Primary level classroom multigrade.

**Keywords: Application of traditional games, promote coexistence skills, democratic participation.**

## INTRODUCCION

La presente investigación busca que los alumnos del IV ciclo de una aula multigrado sean capaces de actuar de manera más justa y equitativa partiendo de que todos tenemos los mismos derechos, en caso de los niños “El derecho al juego”. Ello nos va permitiendo acercar a una dimensión cultural toda vez que esta iniciativa nace de una tradición practicada en la familia, la cual se refleja en los saberes previos que poseen los alumnos. Al combinar ambos términos, nacen como nosotros lo denominamos, los juegos tradicionales.

Uno de los propósitos de la investigación llevado a cabo es mejorar la convivencia y participación en democracia. Se han enfocado tres dimensiones las cuales son: Interactúa con todas las personas; Construye normas y asume acuerdos, maneja conflictos de manera constructiva. Con la aplicación de la variable independiente esperamos coadyuvar en la calidad educativa y difundir los resultados obtenidos.

Realizar la investigación en el área de Personal social ha sido un verdadero desafío de innovación, porque nunca se ha brindado la importancia necesaria a un área en la cual es la base fundamental sobre la que esta cimentada nuestra sociedad. Es cierto que demanda de un tiempo prolongado y depende de variables intervinientes como el desarrollo físico, psicológico. Por ello se han desarrollado 20 sesiones con la aplicación de juegos tradicionales con los alumnos del tercer y cuarto grado de la I.E. N° 50756.

El orden que sigue la investigación, para la mejor comprensión de la misma ha sido estructurado en cinco capítulos.

Capítulo I: Encontramos el planteamiento del problema, la justificación de la investigación, las limitaciones del estudio, los antecedentes de trabajos de investigación relacionados con el tema abordado.

Capitulo II: Comprende el marco teórico textual del presente trabajo de investigación, así como la identificación de las variables de estudio.

Capítulo III: Explicamos el sistema de hipótesis y las variables del estudio, la metodología de la investigación el nivel tipo y diseños del estudio. Así mismo se determina la población y muestra.

Capítulo IV: Comprende las técnicas e instrumentos de recolección de datos y el análisis de los resultados de la prueba pre test y pos test.

Capítulo V: Planteamos las conclusiones, sugerencias a las cuales derivo el presente estudio.

El autor.

## CAPITULO I

### I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Convivir y participar democráticamente en cualquier contexto implica actuar e interrelacionarnos con las demás personas respetando el cumplimiento de nuestros derechos y responsabilidades, promover el diálogo intercultural hoy en día es un reto para el siglo XXI en donde se ha de mantener relaciones de respeto, solidaridad y equidad. El constante conflicto social en la cual estamos inmersos en nuestro país, repercute en la forma de solucionar y manejar nuestros conflictos, por lo que urge el cambio de acuerdos y normas que regulen las deficiencias encontradas.

Estudios psicosociales, están dando una mirada distinta al avance de la ciencia, encontrándose como prioridad a la convivencia y la participación en equipos de personas cada vez más consolidados y comprometidas en aportar soluciones o lograr productos u objetivos a gran escala empresarial; surgiendo entonces una analogía con los problemas sociales que no son originados en el desarrollo cognoscitivo que tienen los estudiantes, sino al contrario originados por patrones negativos de interacción y el incumplimiento de las normas.

Los diversos desafíos que hoy enfrentan nuestros estudiantes con innumerables riesgos, sin mencionar el abuso infantil, las drogas, la delincuencia, la explotación, el abandono, desamparo y la inadecuada nutrición, son solo una mirada a los factores que repercuten en una potencia nociva para la sociedad.

Según Erikson 1963, citado por Woolfolk (2004:67) presenta ocho etapas, dentro de las cuales en los años de la escuela primaria se han de disponer momentos en la cuales los niños puedan elegir una actividad o juego, indirectamente estas actividades lúdicas potencian en los estudiantes la iniciativa y las buenas relaciones con sus pares y docente.

Interactuar con todas las personas alude al hecho de que no podemos vivir solos. Es evidente que todos necesitamos de otras personas con los cuales podamos compartir. Estas relaciones sociales se van configurando y concatenando por las costumbres, valores, tradiciones y una historia en común que permiten desarrollar esta dimensión.

Es muy cotidiano observar en los diversos medios masivos actitudes violentas, siendo la agresión una cadena interminable de ciclos. Sandra Graham (1996) realizó un experimento en el cual participaron niños con comportamientos agresivos, explica dentro de la misma que empleó los juegos para mejorar el comportamiento y la conducta de la muestra de su estudio. Después de doce semanas los niños de la muestra mejoraron notablemente reduciendo el grado de agresividad y mostrándose tolerantes antes de una reacción. Manejar conflictos de manera constructiva es parte de la convivencia y no los podemos evitar, donde lo más importante es intentar solucionar las diferencias a partir del diálogo.

En la Institución educativa N° 50756 San Antonio de Echarati no se han encontrado desarrolladas las competencias de convivencia y participación democrática en los estudiantes a ello agregamos el incumplimiento de convivencia en el aula y una equivocada forma de expresar nuestras diferencias y el pensamiento; todos estos antecedentes nos han permitido aplicar juegos tradicionales que nos permitan regular dichas actitudes.

Para lograr de mejor manera la investigación planteamos los siguientes problemas.

## **1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA.**

### **1.2.1 Problema general.**

El problema general a las cuales se arribó en la presente investigación es:

- ¿De qué manera los juegos tradicionales promueven la competencia de convivencia y participación democrática en los alumnos del IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio distrito de Echarati - La Convención – Cusco?

### **1.2.2 Problemas Específicos.**

- ¿De qué manera los juegos tradicionales promueven la capacidad interactúa con todas las personas en los alumnos del IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio - Echarati?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales promueve la capacidad construye normas y asume acuerdos en los alumnos del IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio - Echarati?
- ¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales promueve la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los alumnos del IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio distrito de Echarati - La Convención – Cusco?

### **1.3 JUSTIFICACION.**

Lograr que los estudiantes aprendan a convivir y participar democráticamente, conociéndose a sí mismos y a los demás es uno de los objetivos propuestos por la investigación. Por ello mediante la aplicación de la variable independiente en las sesiones de aprendizaje del área de personal social, los estudiantes aprenden a mantener un clima de respeto y paciencia frente a los demás. Este ambiente permite al estudiante desarrollar los principios democráticos, tan venida a menos en estos tiempos, donde se van perdiendo los valores sociales y culturales.

Fortalecer un clima democrático desde la niñez tiene un valor trascendental para las personas de estos tiempos, por ello, esta investigación ha diseñado unidades de aprendizaje de corto plazo en el área de Personal Social. Producto de la presente investigación se ha observado y registrado que al suscitarse algún conflicto en el aula los estudiantes pueden reflexionar y autorregular sus emociones con apoyo del docente en la cual se construyen acuerdos y normas. Estos acuerdos colegiados fortalecen un clima favorable para el aprendizaje y permiten una vivencia en tolerancia.

### **1.3.1. Justificación Legal.**

Está enmarcado en las leyes y normas del estado peruano, debido a que se produce como consecuencia de hacer cumplir la legalidad y el principio de justicia:

- a) El presente trabajo se justifica a través de las normas, reglamentos y disposiciones emitidas por la Universidad Cesar Vallejo las mismas que señalan la ejecución de estudios de investigación de esta naturaleza coadyuvan al desarrollo y fortalecimiento de la ciencias y las prácticas educativas que aportan al desarrollo de la sociedad. La investigación finalmente tiene un rol social.
  
- b) El estado Peruano para garantizar una sociedad democrática justa y tolerante rechaza toda acción de violencia, marginación y explotación que afecten principalmente a determinados grupos, reconociendo que las personas tenemos los mismos derechos, promoviendo la equidad para proponer alternativas de solución viables en situaciones de conflicto. Por lo que la presente investigación no solo está sujeta a principios humanos de convivencia sino también a lo que el estado propicia a través de sus propios canales como son las normas y leyes donde señalan que la investigación educativa es un principio para la práctica pedagógica y el verdadero rol docente.

- c) Evidentemente la ley general de la Educación 28044 y su reglamentación afirman que todo profesional está en su derecho de perfeccionar un crecimiento profesional para ello la Educación superior promueve mejorar el grado académico del profesional en donde ha de realizar trabajos de investigación que garanticen su formación sustentando acorde a los procesos sistemáticos propios de los procesos científicos. Por lo que el presente trabajo de investigación cumple al plantearse los problemas de investigación que aportaran mediante la discusión de resultados la solución a la misma.

### **1.3.2. Justificación Científica.**

Los juegos tradicionales surgen como una necesidad de integración familiar en donde tanto adultos como niños puedan participar por ser universal. Reconozcamos que esta actividad es imprescindible para el normal desarrollo biopsicosocial de los estudiantes. Erik Erikson (1980) en su teoría del desarrollo psicosocial, afirma que la identidad no es el fin fundamental al cual se le debe dar la máxima prioridad, si aporta al crecimiento personal y la vida en sociedad, Sin embargo, la identidad nos permite analizar intrínsecamente a uno mismo, así surge el yo que desencadena en nuestro modo de ser como personas y nuestro accionar en la sociedad. Según el autor los estudiantes de seis a 12 años aproximados que tiene vivencias diversas aprenden nuevas habilidades que le permiten sentirse más seguros al interrelacionarse con los demás, esto se logra poniendo en práctica diversas actividades como los juegos y otros.

Los juegos tradicionales aporten una serie de habilidades y destrezas no solo físicas sino sociales pues es en el juego en donde se manejan una serie de acciones que pondrán a prueba sus dificultades y retos a superar en forma individual o al formar parte de un equipo. Manejar

de este modo la tolerancia, equidad, y ser parte de un grupo fortalecerán su identidad consigo mismo y su entorno.

Lawrence Kohlberg (1981) dividió el desarrollo moral en tres niveles: el primero de ellos es el razonamiento moral preconvencional, en el que los juicios se basan solo en las necesidades y percepciones de la persona. El segundo es el razonamiento moral convencional, en esta etapa, se considera las expectativas de la familia, los valores tradicionales, las leyes sociales; El tercero es el razonamiento moral postconvencional en la cual las personas han desarrollado los principios personales y no está determinado su accionar en base a las leyes o contratos sociales.

En estos razonamientos morales se distinguen seis etapas las cuales determinan el progreso en función al grado de madurez o experiencias personales que pueden mejorar. Los temas morales permiten reconocer los derechos del individuo y el bienestar común del grupo.

### **1.3.3. Justificación Pedagógica.**

Desarrollar competencias vinculadas a la convivencia y la participación democrática forman parte de un reto educativo en la cual se busca, mediante la presente investigación, construir una sociedad comprometida con el estado de derecho, y para mejorar nuestras competencias sociales.

Los aportes pedagógicos que sustentan el proyecto educativo nacional nos permite un horizonte en nuestra práctica docente en la que todos tenemos pleno dominio de fortalecer nuestras capacidades competitivas.

El área de Personal social presenta dos enfoques, en función al currículo Nacional, que son el enfoque de desarrollo personal y la

ciudadanía activa. El primero responde al comportamiento que tiene uno mismo frente a la sociedad y el mundo natural que le rodea, utiliza para ello un pensamiento crítico y ético. EL segundo, el enfoque de ciudadanía activa, implica que todos tenemos derechos y responsabilidades dentro del marco de la democracia.

#### **1.4 LIMITACIONES.**

Se presentaron escasos trabajos relacionados al estudio de los juegos tradicionales en la mejora de competencias del área de personal social, las cuales podrían fortalecer de mejor manera en los antecedentes de la investigación para la mejor manera de ejecutar la variable independiente en un medio rural y de aula multigrado.

#### **1.5 ANTECEDENTES.**

##### **1.5.1 Antecedentes de Nivel regional.**

Dentro de la región no se han podido obtener estudios de esta naturaleza por lo que no se han considerado para la presente investigación pre experimental, en aula multigrado del IV ciclo.

##### **1.5.2 Antecedentes de Nivel nacional.**

"Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. n° 54301 de Chuquina, chahuanca 2011" Tesis aplicada en el departamento de Apurímac.

#### **CONCLUSIONES.**

Se comprueba de que los juegos tradicionales mejoran las habilidades sociales de acuerdo a la estadística registrada con el grupo experimental.

Se aplicaron juegos como el Kiwi, canca lata, pateo tejo, toro toro para desarrollar las habilidades sociales; como dar gracias y escuchar.

### **1.5.3 Antecedentes de Nivel Internacional.**

Se ha encontrado un trabajo exploratorio titulado los juegos populares y tradicionales como propuesta de aplicación; presentado por Manuel Soco porras y otros. En Mérida 2001. No presenta conclusiones, pero si guarda relación teórica.

## **1.6 OBJETIVOS.**

### **1.6.1 Objetivo General.**

- Demostrar de qué manera los juegos tradicionales promueven la competencia de convivencia y participación democrática de los estudiantes del IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio - Echarati.

### **1.6.2 Objetivos Específicos.**

- Determinar de qué manera los juegos tradicionales promueven la capacidad de interactúa con todas las personas en la I.E. N° 50756 San Antonio.
- Determinar de qué manera la aplicación de juegos tradicionales promueve la capacidad construye normas y asume acuerdos en la convivencia de los estudiantes del IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio.
- Demostrar de qué manera la aplicación de juegos tradicionales promueve la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en el aula del IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio distrito de Echarati.

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO.**

#### **2.1. EL CURRÍCULO NACIONAL Y LA EDUCACIÓN BÁSICA.**

##### **2.1.1. Definición.**

Presenta los perfiles, enfoques, competencias, capacidades y estándares de aprendizaje que los estudiantes deben adquirir de manera gradual hasta culminar la Educación básica, se encuentra sustentada en la ley general N° 28044, cuenta con el soporte del proceso de continuidad al 2021 del Proyecto Educativo Nacional y demás acuerdos educativos.

En el currículo Nacional, encontramos que pone bastante prioridad al ejercicio de la ciudadanía con clara alusión a las competencias de convivencia así como a la participación democrática, no sin antes aclarar que para el desarrollo integral de los estudiantes se han de incluir competencias relacionadas a las artes, el dominio del inglés y la educación física; antes áreas postergadas. Dentro de este contexto se visualiza además el enfoque de la interculturalidad para recuperar los intereses y aptitudes de los estudiantes.

El Currículo Nacional de la Educación Básica (2017; 04) orienta la practica educativa centrado en el aprendizaje de los estudiantes, basados en el desarrollo integral de la persona humana, brindando las mismas oportunidades para todos los estudiantes, así mismo, proporciona los conocimientos, habilidades y actitudes que han de lograr los estudiantes al culminar su ciclo escolar.

##### **2.1.2. La Educación Peruana y El perfil de egreso.**

La educación plantea la necesidad del nuevo rol docente como acompañante de los procesos internos de los estudiantes así como al logro de competencias socioemocionales que fortalecerán las

diversas competencias de los estudiantes; acompañará en la construcción de los aprendizajes a los estudiantes en el marco del estado de derecho, promoviendo en todo momento actitudes de defensa de los espacios naturales y culturales.

El ministerio de Educación de acuerdo al currículo nacional (2017: 05) manifiesta que la ciudadanía de hoy tiene distintas exigencias de las que tenía en el pasado; esto debido a los constantes cambio que se dan con el avance de la ciencia, la tecnología y las humanidades. Por ello se promueve la práctica del ejercicio ciudadano desde los primeros ciclos, para fortalecer la convivencia en democracia donde no exista discriminación y se permita fortalecer el enfoque intercultural de respeto por la diversidad cultural existente en nuestro país. Demanda a la sociedad la práctica de valores y respeto, que se consolide nuestra cultura propia con la interacción de las demás culturas sin prioridad de ninguna y al respeto de nuestro patrimonio natural y social.

El proyecto Educativo Nacional sostiene dentro de los seis objetivos estratégicos (2006:39) que todas las personas tenemos las mismas oportunidades sin exclusión alguna, de lograr nuestras competencias personales y sociales basado en la cultura de valores que promuevan al ejercicio de la ética y el cuidado del medio ambiente.

De este modo podemos encontrar que todos los lineamientos educativos y políticas educativas están enfocados a la persona humana promotora de cambios sustanciales desde el emprendimiento y la empatía que sustente una vida basada en el respeto a las leyes y al gran acervo cultural que tenemos, realizando prácticas democráticas que permitan involucrar a todos en el desarrollo del país; por ello los aprendizajes de los estudiantes deben estar basados en el respeto a nuestra dimensión social cultural y natural que garantice una plena realización.

Una vez concluida la escolaridad, el estudiante presenta un perfil de egreso las cuales dan a entender lo siguiente:

- Las personas son únicas, por eso, respetan su cultura en cualquier ambiente social de interrelación con los demás.

- Respeta y promueve la convivencia en democracia en el cual hace uso de su ciudadanía cumpliendo y haciendo cumplir sus derechos teniendo pleno conocimiento de nuestro legado histórico, analizando la realidad local actual y el mundo contemporáneo

- Mantiene hábitos saludables, comprendiendo de que la práctica del deporte propicia un clima agradable con mucha dinámica y pleno conocimiento de una cultura alimenticia basada en la prevención que no exponga su salud.

- Propone y es parte de actividades artísticas y culturales en beneficio de la sociedad, de este modo comunica sus emociones, ideas y aspiraciones que desea alcanzar en beneficio de todos.

- Se comunica de manera asertiva como hablante u oyente con los demás; utilizando apropiadamente el lenguaje castellano como primera lengua y el inglés como segunda lengua.

- Tiene conocimiento del mundo natural y artificial en la cual actúa de manera responsable, utilizando los sus conocimientos científicos y articulándolos con los saberes culturales en favor del medio ambiente, con el fin de preservar la ecología.

- Utiliza las matemáticas para solucionar los problemas cotidianos que se le presentan y elabora un plan de acción para una buena toma de decisiones.

- Crea y elabora proyectos emprendedores en las cuales conforma equipos de trabajo para mejorar servicios y lo hace de la manera transparente y responsable en función a su escala de valores personales y sociales. Sin perjuicio del medio ambiente.
  
- Utiliza adecuadamente los sistemas computarizados y la información proveniente del Internet para recibir y compartir información de manera responsable
  
- Perfecciona y genera sus propios aprendizajes de manera constructiva de tal forma que los conceptos y conocimientos son dinámicos y flexibles durante un periodo de formación continua.
  
- Comprende la dimensión espiritual como un mecanismo de ayuda para el crecimiento de valores, donde la solidaridad y la verdad son principios de fe que se deben cultivar constantemente.

### **2.1.3. Los enfoques transversales.**

Los enfoques transversales son las acciones que realizan tanto el equipo directivo y los padres de familia, que buscan el logro del perfil del educando, estas formas y acciones de poner en práctica los valores en la vida cotidiana se basan en principios señalados por la ley general de Educación y los principios educacionales del mundo contemporáneo.

La ley general de la Educación (2003) en el (art. 08) señala que los principios de la educación son ocho las cuales tienen la intencionalidad de plasmar las condiciones necesarias que requiere la persona humana para el desarrollo y formación integral de su persona y la comunidad. A estos se han agregado los aportes del plan nacional de Igualdad de género (2012) en la cual se estipula como

una política de estado el principio de la **igualdad de género** y como necesidad contemporánea el principio de **desarrollo sostenible**.

Como bien señalamos estos modos de actuar y poner a prueba nuestros valores y actitudes traducidas en conductas que son observadas en nuestra vida diaria y en nuestras Instituciones Educativas relacionadas a determinados principios, son traducidos como enfoques transversales.

La gran importancia de los enfoques transversales se encuentra en que estos valores y principios y formas de actuar se traducen en intenciones que se encuentran en el aprendizaje de las competencias de las áreas curriculares. Como observamos a un inicio la educación hoy en día va dejando de lado el simple aprendizaje de conocimientos y asignaturas aisladas para enfocarse a un más en la convivencia y la participación ciudadana y democrática como pilares fundamentales.

Veamos a continuación los enfoques transversales señalados en el currículo Nacional.

#### **2.1.3.1. Enfoque de derechos.**

Se trata en que los estudiantes puedan ejercer su ciudadanía a partir de defender y exigir el respeto a sus derechos, al cumplimiento de sus deberes en la cual tenga participación democrática en su vida diaria, en las cuales se superan diferencias, donde todos tiene las mismas oportunidades y se solucionen los conflictos de una manera más tolerantes justa y pacífica, donde los docentes busquen y promuevan el dialogo basados en la empatía y la tolerancia.

Algunos ejemplos de estas conductas con el tratamiento de este enfoque podrían ser cuando los docentes propician en los

estudiantes la participación activa en democracia desde la niñez haciendo uso de las responsabilidades en la elección del delegado del aula, o en la conformación de los municipios escolares.

#### **2.1.3.2. Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad.**

Este enfoque es concomitante con el anterior debido a que ya nos e busca que todos hagamos ejercicio de nuestros derechos y deberes, si no, a la igualdad de la calidad de los aprendizajes de competencias, es decir, que las diferencias culturales sociales y económicas no son una óbice para alcanzar los mismos resultados. En ese sentido la exclusión, discriminación y la desigualdad de oportunidades son conductas inaceptables, las mismas que se demuestran cuando en la comunidad educativa no se permiten favoritismos de ninguna índole con el trato de los estudiantes, en la que tanto los niños como las niñas son asistidos en un margen de respeto y cordialidad.

Así los docentes elaboran la programación curricular y las sesiones de aprendizaje en función de los ritmos y estilos de aprendizaje que tienen los estudiantes.

#### **2.1.3.3. Enfoque intercultural.**

Parten de la diversidad social, cultural, que tiene el país siendo este multiétnico, pluricultural y multilingüe; además al ser hoy el mundo una aldea única donde la dinámica poblacional es cada vez más cambiante el enfoque intercultural brinda los horizontes en las cuales se enfoca que no hay mejor ni peor cultura, sino que todas han de complementarse en la cual su interacción se vea reflejada en el bienestar, sin que exista además, la hegemonía de ninguna.

En el tratamiento de este enfoque podemos señalar como un ejemplo las diversas actividades extracurriculares que se llevan adelante en las instituciones educativas, como el ensayo y ejecución de danzas locales, regionales, nacionales o internacionales, actividades de visita guiada con los padres de familia a los centros de producción agrícola, participando en diálogos en lengua materna. En el caso de la I.E. San Antonio los estudiantes mantienen diálogos con el dominio en la lengua quechua, por tanto, el docente mantiene el dialogo activo en ambas lenguas como una forma armónica de preservar la identidad cultural y dar a conocer sobre las bondades del idioma quechua.

#### **2.1.3.4. Enfoque igualdad de genero**

Señala que todos tenemos las mismas capacidades de resolver y superar dificultades independientemente de nuestro género. Las capacidades y competencias que podamos alcanzar no distingue de género masculino o femenino así mismo se reconocen los mismos derechos para todos y al ejercicio de las mismas. El tratamiento a este enfoque se puede traducir cuando los estudiantes sean varones o mujeres realizan actividades deportivas como el fútbol, el voleibol como una forma sana de mantener el cuerpo en armonía; del mismo modo al realizar los juegos tradicionales tanto niñas como niños participan de juegos populares como las canicas, llages sin ninguna diferencia.

#### **2.1.3.5. Enfoque ambiental.**

Este enfoque busca crear conciencia ambiental en todas las personas, debido a los múltiples factores que alteran nuestros

ecosistemas, contaminándolos y ocasionando pérdidas irreparables de nuestro ambiente. Por ello se busca recuperar nuestra biodiversidad, el cuidado de nuestros recursos naturales como son el suelo, el aire, el agua en su uso sostenible; el adecuado manejo de los residuos sólidos de las ciudades principalmente, entre otras.

Desde la perspectiva del tratamiento de este enfoque, en la Institución Educativa se han elaborado biohuertos escolares con la participación de todos los integrantes de la comunidad educativa, del mismo modo se han elaborado campañas de sensibilización para la conservación de nuestros recursos naturales, con la publicación de avisos, afiches y demás con el único objetivo de contribuir a mantener ambientes sanos.

#### **2.1.3.6. Enfoque orientación al bien común.**

Son todos los factores que intervienen en nuestro bienestar, así estos sean bienes físicos o espirituales; en este enfoque se da prioridad a la transición de valores propios donde se desenvuelven los estudiantes, en este contexto se busca la solidaridad conjunta entre todos los seres humanos. Este enfoque se traduce cuando en la Institución Educativa los estudiantes y docentes practican el cuidado de los materiales y recursos con los que cuenta; respetando y conservando los espacios verdes; De igual modo, vigilando y custodiando los diversos ambientes con los que cuenta la escuela con la participación del regidor de ambiente. Los estudiantes, Mantienen de manera adecuada y ordenada el comedor y cocina del programa de qaliwarma cuidando los utensilios de cocina y demás.

### **2.1.3.7. Enfoque búsqueda de la excelencia**

Implica la acción permanente en la perfección a través de nuestra formación incesante en la técnica, utilizando nuestras facultades en el logro de nuestras metas personales y sociales. Con este enfoque se busca que el estudiante dentro del perfil actúe permanentemente por fortalecer sus habilidades y competencia individuales y sociales para el bienestar de todos contribuyendo de este modo en nuestra comunidad. Estas acciones se demuestran cuando los integrantes de la familia escolar buscan realizar acciones exitosas y bien planificadas, como las actividades por el día de la madre, aniversario de la I.E., aniversario de la comunidad de San Antonio; actividades por el día del niño. Y así muchos eventos en las cuales están plasmadas las ganas de realizar actividades interesantes y llamativas, en la cual los estudiantes y docentes ponen el esfuerzo necesario para alcanzar los objetivos propuestos en la actividad.

## **2.2. LAS COMPETENCIAS DEL CURRÍCULO NACIONAL.**

### **2.2.1. Definición de competencia.**

Una competencia es uno de los aspectos que tenemos las personas para enfrentar un hecho determinado en la cual ponemos a prueba determinadas capacidades. Ser competente significa tomar una decisión evaluando y analizando el pro y el contra de tal situación en la cual tomamos conciencia de los conocimientos, habilidades y destrezas para poner solución al problema enfrentado.

Para tener competencia en la realización de un trabajo implica también combinar nuestras habilidades personales y sociales, así como los valores que poseemos para llevar adelante un trabajo y comunicar de manera eficaz el desempeño realizado.

Una competencia es desarrollada progresivamente en la cual vamos fortaleciendo y graduando hasta alcanzar el perfil propuesto, es por ello que la labor docente y los programas educativos basados en competencia proponen que el logro de una competencia se va dando progresivamente para ello existen los ciclos escolares.

### **2.2.2. Las capacidades del Currículo Nacional.**

Las capacidades son destrezas que poseemos para realizar de manera competente una acción, una capacidad encierra habilidades, conocimientos y actitudes que permiten actuar en determinadas situaciones. Podemos considerar que para lograr una competencia necesitamos de varias capacidades.

Los conocimientos son las definiciones, conceptos y aportes teóricos que están validados, también forman parte las construcciones de nuestros aprendizajes haciendo una dinámica activa en la cual todo se renueva y nada queda estático.

Las habilidades están consideradas como talentos que pueden ser cognoscitivos, motrices o sociales las cuales forman parte del accionar al enfrentar un desafío o en la labor que se viene desarrollando individual o colectivamente.

Las actitudes son los modos de ser de cada uno en la cual están presentes los valores personales, comportamientos, que presentamos en la toma de decisiones para estar de acuerdo en desacuerdo en la ejecución de una determinada labor.

### **2.2.3. Competencia: convive y participa democráticamente.**

El currículo nacional plantea que en el proceso de la escolaridad se articulan treinta y uno competencias. La competencia objeto de la

presente investigación señala de que todos las personas hacemos uso de nuestra ciudadanía en la cual están el de conocer nuestros derechos y deberes, además el de ponerlos a la práctica. Por ello cuando nos relacionamos con los demás debemos hacerlo de manera más justa y equitativa como sea posible.

En todo momento el estudiante va conociendo el aporte de múltiples culturas sus aportes y modos de vida que van configurando sus potencialidades a fin de satisfacer sus necesidades e intereses.

Esta competencia, plantea de que los estudiantes se han de involucrar con la sociedad del cual forma parte en la toma de decisiones, el cuidado de los espacios culturales, sociales y naturales en este accionar surge el principio de la democracia y la promoción, defensa de los derechos humanos, que le permitan aportar al progreso individual y colectivo formando parte de la solución de problemas que se presentan o en el equipo de trabajo.

#### **2.2.4. CAPACIDAD INTERACTUA CON TODAS LAS PERSONAS**

Los estudiantes dominan esta capacidad cuando reconocen sus potencialidades así como sus derechos, cada uno de nosotros posee habilidades para relacionarnos con las personas debido a que es importante entrar en contacto con los demás puede a veces no ser tan sencilla para unos y muy fácil para otros, esto obedece al grado de similitud que existe entre uno y otro. Las capacidades de relacionarnos con los demás implican tener dominio comunicativo.

El ser humano desde su nacimiento necesita de otro ser a fin de satisfacer sus aspiraciones, tal es así que los estudiantes a una edad corta destacan en esta habilidad debido a que resultaría imposible vivir sin otros seres humanos.

### **2.2.5. Capacidad construye normas y asume acuerdos.**

Los estudiantes plantean normas al inicio de las sesiones de aprendizaje a fin de garantizar una convivencia adecuada y saludable. Si bien es cierto que los primeros días del año escolar son los docentes los que han de plantear algunas normas de convivencia, con el transcurrir del tiempo se evidencia que son los propios estudiantes quienes logran plasmar una norma como una necesidad en la cual todos entran en consenso para acatarlas y asumir también responsabilidades. Las normas de convivencia nos permite además situarnos en el contexto de lo que se va a aprender o la competencia o capacidad a lograr. Si el trabajo o juego a realizar será de manera individual o en equipo.

### **2.2.6. Maneja conflictos de manera constructiva.**

Esta capacidad involucra al modo como los estudiantes manejan la asertividad como un mecanismo regulador en la cual antes de evidenciar una conducta negativa frente al otro es él quien se pone en el lugar del otro. Partiendo de este principio los estudiantes resuelven de manera creativa los puntos de vista divergentes para encontrar un clima democrático de respeto y tolerancia frente a determinados asuntos.

Manejar conflictos desde la infancia nos permitirá tener una cultura basada en la justicia y equidad.

## **2.3. LOS JUEGOS TRADICIONALES.**

### **2.3.1. Definición de juegos tradicionales.**

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que se realizan dentro de un contexto cultural, así, se puede realizar en una comunidad, provincia, región, o país.

Los juegos tradicionales han ido pasando de generación en generación por lo que para la ejecución de estas actividades, no se necesitan materiales complicados, debido a que se requieren para su ejecución de materiales propios de la zona, también se pueden utilizar objetos simples como retazos, soguillas, llantas, canicas, etc.

### **2.3.2. Importancia de los juegos tradicionales.**

Son importantes porque los estudiantes van ampliando sus horizontes culturales de su comunidad o región, estableciendo los cimientos de una identidad en la práctica de estos deportes pre reglados. En las comunidades de ceja de selva por ejemplo participan en su ejecución niños y adultos en un trato cordial de respeto y convivencia, estos acontecimientos facilitan profundizar en sus verdaderas raíces en la cual se favorece la interculturalidad.

Mantener a los estudiantes con actividades lúdico – deportivas de su interés utilizando ambientes naturales, permite que estos dejen el sedentarismo, la falta de compañerismo, cooperación y el trabajo en equipo, mediante estas actividades los estudiantes desarrollan las habilidades motrices y sociales. La escuela ha de promover la práctica de estos juegos toda vez de que permiten a los estudiantes generar acuerdos (reglas del juego), participación en equipo y al inicio de una cultura sana de respeto e integración entre todos los participantes.

Las reglas de juego que forman parte de la ejecución son claras sencillas y fáciles de entender, por los que los participantes despliegan todas sus habilidades comunicativas y democráticas al participar en ellas respetando sus intereses y necesidades, no surge como una obligación, sino, de la misma naturaleza y necesidad del estudiante.

### **2.3.3. Características de los juegos tradicionales.**

Presentan las siguientes características.

- Surgen como un acuerdo en conjunto y por necesidades temporales, los tiros o canicas por ejemplo se practican en épocas de clima templado donde no perjudican los rayos solares o la lluvia.
- Parten de la necesidad de placer en la cual todos los participantes escogen los juegos en el que mejor se desenvuelven. Los estudiantes escogen los espacios y el lugar hasta donde abarcaran
- Utilizan materiales no muy costosos como los trompos.
- Preservan nuestra identidad cultural y social
- Permiten el desarrollo de la convivencia y la participación ciudadana, en la cual no existe discriminación alguna, contemplan prácticas sociales de igualdad y justicia.
- Permiten actuar con valores de respeto e integración en un ambiente de alegría y confianza.

### **2.3.4. Clasificación de los juegos tradicionales.**

Los juegos tradicionales se clasifican en:

- a) Juegos tradicionales con objetos. En la cual como se ha señalado materiales que no son costosos o materiales propios de los recursos que nos permiten la naturaleza palitos, piedritas, ramitas, etc.
- b) Juegos tradicionales con las partes del cuerpo. En la cual solo se necesitan las manos y los pies como las peguitas, la pesca, etc.
- c) Los juegos de persecución: En el podemos situar al gato y al ratón los escondites, etc.
- d) Juegos tradicionales colectivos. Se juegan con la intervención de dos o más personas.

## **2.3.5. Descripción de juegos tradicionales.**

### **2.3.5.1. EL TREN CIEGO**

**DESARROLLO:** se conforman equipos de trabajo de seis hasta un máximo de ocho estudiantes. Los integrantes indican al compañero que irá a delante y al compañero que se ubica en la parte final de una columna. Cada integrante tiene cubiertos los ojos de tal forma que les imposibilita ver el camino a seguir, excepto el último de la columna que mantendrá atención para conducir al resto de los participantes. El último estudiante al inicio de la caminata ajusta en el hombro al compañero que se encuentra a su delante para que este a su vez aplique los mismos al compañero que está a su delante y así sucesivamente hasta que la información llegue al primer compañero que realizara el giro de acuerdo al lugar donde recibió la señas (hombro izquierdo o derecho)

#### **REGLAS:**

- Mantener los ojos cerrados y estar atentos a la recepción del impulso.
- Para indicar la señal al compañero no deberá utilizar en forma violenta la señal.
- No indicar con la voz a los compañeros, caso contrario el equipo perderá la competencia.

#### **VARIANTE:**

- Se puede agregar señales de retroceso, pare, avance.

#### **CAPACIDAD A DESARROLLAR:**

Interactúa con todas las personas

### **2.3.5.2. LA GALLINITA CIEGA**

**DESARROLLO:** En este juego pueden participar de diez a veinte integrantes. Se forma un círculo gigante para que en él ingresen los participantes, se realiza una elección de compañero o compañera que

mantendrá cubierto los ojos y con la ayuda de las manos intentara atrapar a cualquier integrante. El resto de los compañeros impedirá que sean atrapados.

**REGLAS:**

- No incomodar al compañero que mantiene los ojos cubiertos.
- Ayudar en caso la gallina ciega se encuentre en riesgo de sufrir accidente.

**VARIANTE:**

- Pueden haber dos o tres gallinitas ciegas.
- El compañero que sea atrapado puede reemplazar a la gallinita ciega.

**CAPACIDAD A DESARROLLAR:**

Maneja conflictos de manera constructiva

**2.3.5.3. EL REY O LA CEBOLLA**

**DESARROLLO:** El juego consiste en demarcar un círculo grande en la cual ingresan ocho a diez participantes, mientras que fuera se encuentra un compañero que intentara retirar del círculo a cada uno de los integrantes. Para no ser retirados estarán sujetos (abrazados) uno a uno, con el objetivo que ninguno salga del círculo, el compañero que se encuentra fuera del rueda solo puede jalar a uno a la vez, de tal forma que el último estudiante que se quede dentro, será coronado como rey.

**REGLAS:**

- Jalar al compañero o compañera sin realizar cosquilleos o acciones bruscas.
- Mantener la unidad de grupo

**VARIANTE:**

- Se pueden conformar dos equipos.
- el jalador puede tener los ojos vendados.

**CAPACIDAD A DESARROLLAR:**

Delibera sobre asuntos públicos.

Construye normas y asume acuerdos y leyes.

**2.3.5.4. A LOS TROMPOS**

**DESARROLLO:** Cada integrante tendrá un trompo con la cual participa, se forma un círculo en el suelo, en el cual se pondrá el trompo perdedor, del mismo modo a unos dos metros se traza una línea al cual tendrá que ser llevado el trompo. Al inicio del juego el que hace bailar al trompo tendrá que sacar de un tiro al trompo que se encuentra en el círculo, si falla será el turno del siguiente jugador; una vez sacados los trompos se puede llevar al perdedor utilizando las manos. El jugador perdedor entregara su trompo para darle cinco puntadas con el trompo ganador.

**REGLAS:**

- Mantener cierta distancia para no sufrir accidentes.
- hacer bailar al trompo; sino, será el turno del siguiente jugador
- El participante siempre ha de hacer chocar a un trompo detenido, caso contrario pierde su turno.

**VARIANTE:**

- Se puede llevar al trompo del círculo a la recta y luego volverlo a poner en el círculo.

**CAPACIDAD A DESARROLLAR:**

Interactúa con todas las personas

**2.3.5.5. LOS TIROS O CANICAS**

**DESARROLLO:** Se juega con canicas. El juego consiste en que con la ayuda de un palito se traza una media luna en donde los participantes dejan una canica suya. Los jugadores lanzan las canicas a una línea horizontal lo que es nombrado como cuti. El competidor que se halle más cerca de la línea, inicia el juego. Este juego tradicional consiste en que cada participante saca las canicas que se encuentran en la media luna.

**REGLAS:**

- Si la canica con la que juega el participante se detiene en el semicírculo este pierde.
- Un competidor puede lanzar la canica en el otro contendor, si impacta a la canica este pierde automáticamente.

**VARIANTE:**

- Pueden participar en grupos de dos, tres.
- se puede realizar un hoyo gigante en la cual la canica tenga que impactar en por lo menos dos canicas.

**CAPACIDAD A DESARROLLAR:**

Interactúa con todas las personas

Construye normas y asume acuerdos.

Participa en acciones que promueven el bienestar común.

**2.3.5.6. LA PESCA**

**DESARROLLO:** Se forman dos grupos de seis integrantes cada uno; realizamos un sorteo para determinar quienes representan a los peces y quienes representan a los pescadores. Los peces escapan de las redes dentro del campo de juego y la red está formada por los integrantes que tienen las manos sujetadas a cada uno de los integrantes, así tienen que atrapar a los peces sin soltarse de las manos. Si la red se rompe, tienen que volver a juntarse. Una vez cazados a todos los peces, se invierten los papeles.

**REGLAS:**

- No salir del campo de juego demarcado.
- Los pescadores no pueden soltarse de las manos.
- Basta con rozar el cuerpo del pez para que este sea considerado como atrapado.

**VARIANTE:**

- Los pescadores se pueden agrupar de a dos o tres.
- Los integrantes de los grupos, pueden ser elegido por sorteo o por afinidad.

- Se puede disponer de un determinado tiempo para la caza de peces.  
Al final realizar el conteo para determinar al equipo ganador.

**CAPACIDAD A DESARROLLAR:**

Interactúa con todas las personas.

Construye normas y asume acuerdos y leyes.

## **CAPITULO III**

### **3. MARCO METODOLÓGICO.**

#### **3.1 HIPÓTESIS**

##### **3.1.1 Hipótesis general.**

- Los juegos tradicionales promueven positivamente la competencia convive y participa democráticamente en el aula IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio distrito de Echarati.

##### **3.1.2 Hipótesis Nula.**

Los juegos tradicionales no promueven significativamente en la competencia de convivencia y participación democrática en el aula IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio distrito de Echarati.

##### **3.1.3 Sub Hipótesis.**

La aplicación de juegos tradicionales promueven la capacidad de interactúa con todas las personas en el aula IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio distrito de Echarati.

La aplicación de juegos tradicionales promueve la capacidad construye normas y asume acuerdos en los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati.

La aplicación de juegos tradicionales promueve la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en el aula IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati.

## 3.2 VARIABLES.

➤ **Variable dependiente.**

Competencia de convivencia y participación democrática.

➤ **Variable independiente.**

Aplicación de juegos tradicionales.

### 3.2.1 Definición conceptual.

**(V.D.) Competencia de convivencia y participación democrática.**

Cole (2003: 127) Al realizar un análisis sobre situaciones y contextos visualiza que en el estudio de una acción no se puede observar como un objeto; sino hemos de estudiarla en un contexto de conjunto. Por ello al hablar de términos de convivencia y participación, no podemos ubicarnos en situaciones; sino en un contexto cultural en el cual se permita la convivencia y la participación.

Es en este sentido que lo más importante en las Instituciones Educativas son la de mantener la convivencia como un aliado favorable para alcanzar y construir aprendizajes; el modo en que entramos en contacto con el mundo que nos rodea y las personas forman parte del círculo en la cual el centro es el aprendiz, allí se forman los conceptos y las tareas a realizar con la participación de todos en la cual se incluyen los directivos.

Al ser integrantes del círculo cultural; docentes, padres de familia y otras instituciones socioculturales forman parte de las acciones educativas, no es solo entonces la escuela y el rol del docente quienes forman parte del aprendizaje de los alumnos; se trata de iniciar a moldear todos, nuestro modo de actuar en nuestra cultura siendo participes democráticos en los ambientes en que nos toca desenvolvernos, por ello es importante considerar el diálogo , la

cooperación, la interacción y el compromiso de trabajar por el aprendizaje propio y el de los demás en un clima de mutuo acuerdo.

El X Informe Interamericano de la Educación en Derechos Humanos (20011:39) manifiesta que para evitar los hechos violentos que se registran en las escuelas de acuerdo a las estadísticas mundiales es preciso reorientar la enseñanza en las escuelas con el fortalecimiento de ambientes tolerantes y de igualdad, partiendo siempre de un enfoque formativo y democrático. Estos principios que se aplican en las aulas permitirán reducir las condiciones de violencia que se registran constantemente y que van en incremento.

En el análisis de la variable dependiente a mejorar se han clasificado tres dimensiones.

- **Dimensión 1:** Interactúa con todas las personas.
- **Dimensión 2:** Construye normas y asume acuerdos
- **Dimensión 3:** Maneja conflictos de manera constructiva.

#### **(V.I.) Juegos tradicionales.**

Los juegos tradicionales no tiene un autor definido sin embargo son juegos que a parecen en determinado tiempo o épocas del año donde los niños se encargan de darle una propia existencia. Por ello se van trasladando de generación en generación. Representan los roles que cumplieron las personas adultas en determinadas épocas de nuestra historia convertidas en juegos libres.

Los juegos tradicionales parten entonces de una determinada cultura y que a su vez se van transmitiendo de generación en generación. Siendo un potencial para el desarrollo de conocimientos aptitudes y destrezas de entera libertad y que favorecen al cultivo de valores de cooperación, ayuda mutua y de interacción social.

### **3.2.2 Definición operacional.**

**(V.D.)** Se han elaborado veinte sesiones inmersas en las unidades de aprendizaje y la planificación a corto plazo en la que se elaboraron en algunos casos los módulos de aprendizaje; con las cuales se han diseñado 18 sesiones, con la finalidad de fortalecer la competencia de convivencia y participación democrática.

**(D<sub>1</sub>)** Se han desarrollado 6 sesiones de aprendizaje con la finalidad de mejorar la interacción de todos los integrantes del aula multigrado para con ello fortalecer la convivencia en democracia.

**(D<sub>2</sub>)** Se han diseñado y elaborado seis sesiones de aprendizaje para incrementar la participación de los estudiantes en el planteamiento de acuerdos y normas que regulen la participación.

**(D<sub>3</sub>)** Se han elaborado seis sesiones de aprendizaje con la variable independiente para manejar conflictos y solucionar las mismas de manera constructiva.

**(V.I.)** La variable independiente ha sido aplicada en función a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Las cuales constan de 18 sesiones que han sido planificadas en las áreas de Personal Social, Educación Física y tutoría.

## **3.3 METODOLOGIA.**

### **3.3.1 Tipo de Estudio.**

Por la presencia de la variable independiente y la aplicación de sesiones de aprendizaje que buscan modificarla variable dependiente el tipo de investigación es de tipo aplicativo o experimental.

### 3.3.2 DISEÑO DE ESTUDIO.

Por no contar en la I.E. con un grupo de control y siendo esta multigrado, el diseño es el pre experimental. Tal como se muestra:

**G<sub>e</sub>: O<sub>1</sub>                      X                      O<sub>2</sub>**

Se representa del siguiente modo:

**G<sub>e</sub>:** aula de 3<sup>o</sup> y 4<sup>o</sup>

**O<sub>1</sub>:** Representa la aplicación de los instrumentos de la investigación Pre Test.

**X:** Es la aplicación de las sesiones de aprendizaje (18) con la introducción de los juegos tradicionales.

**O<sub>2</sub>:** Representa el post test de la investigación, las cuales serán analizadas para ser validadas.

### 3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.

#### 3.4.1 Población.

Consta de veintiséis estudiantes matriculados en la I.E. N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati, provincia de la Convención, departamento del Cusco. De acuerdo a Escala del ministerio de Educación es un centro multigrado.

#### 3.4.2 Muestra.

Se aplicó el muestreo no probabilístico, fijándose a un total de diez estudiantes del 3<sup>o</sup> y 4<sup>o</sup> de la I.E. N° 50756 San Antonio.

### 3.5 MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN.

Es la cuantitativa, por lo que se utilizarán magnitudes numéricas que se emplearan en el procesamiento de los datos.

### **3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.**

#### **3.6.1 Técnicas.**

Se emplearán un conjunto de técnicas, las cuales nos permitirán establecer de mejor manera la relación con los planteamientos propuestos en la investigación. Por ello se tomaran en cuenta la técnica de la observación y las encuestas. Para el tratamiento teórico de la investigación se utilizara la técnica de fichas de resumen.

#### **3.6.2 Instrumentos.**

Los instrumentos a utilizarse son las fichas de observación, los cuestionarios con selecciones múltiples y las fichas de resumen.

### **3.7 MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS.**

Para la óptima aplicación de la investigación se han aplicado la prueba de entrada y la prueba de salida las mismas que han sido tabuladas, representadas en cuadros y gráficos estadísticos, acompañadas de la interpretación de gráficos y las fuentes de verificación.

## CAPITULO IV

### 4. RESULTADOS.

#### 4.1. Descripción.

Para analizar e interpretar adecuadamente la estadística que sustenta el presente trabajo se han elaborado cuadros de doble entrada a fin de organizar los datos recogidos.

Posteriormente se ha elaborado la distribución de frecuencia y porcentajes alcanzados por la muestra en el pre test y pos test respectivamente de tal forma que han sido tabuladas y representadas gráficamente.

Posteriormente se han analizado cada uno de las tres dimensiones que presenta la variable dependiente, para verificar la ponderación de la muestra. Se acompañan también de gráficos estadísticos.

Finalmente se analiza el rango de la investigación en la cual se demuestra la confiabilidad de la variable independiente y el fortalecimiento de la competencia de convivencia y participación democrática.

**Para la ponderación de las dimensiones se ha establecido la siguiente escala de apreciación.**

**CUADRO N° 01**

<b>Ponderación</b>	<b>Porcentaje %</b>	<b>Representación</b>
Siempre	68 - 100	Con esta ponderación los estudiantes demuestran una convivencia inclusiva, democrática y pacífica
Muchas veces	34 - 67	Con esta ponderación los estudiantes demuestran una regular convivencia y participaron democráticamente.
Algunas veces	0 - 33	Con esta ponderación los estudiantes no demostraron buena convivencia ni participaron democráticamente.

**Para hallar la diferencia de la pre test con la pos test se han ponderado las siguientes descripciones.**

**CUADRO N° 02**

<b>Ponderación</b>	<b>Porcentaje %</b>	<b>Descripción</b>
Siempre	68 - 100	En el que se muestra que en la convivencia inclusiva, democrática y pacífica existe un eminente aumento en los resultados de la competencia.
Muchas veces	34 - 67	En el que se muestra que en la convivencia inclusiva, democrática y pacífica se obtuvo una mejora en la competencia.
Algunas veces	0 - 33	En el que se muestra que en la convivencia inclusiva, democrática y pacífica se obtuvo resultados reducidos en la mejora de la competencia.

A continuación presentamos los datos obtenidos por el grupo experimental en las pruebas de entrada y la prueba de salida; cada una con su respectivo cuadro estadístico, gráficos, así como la interpretación de los resultados obtenidos a consecuencia de la variable independiente.

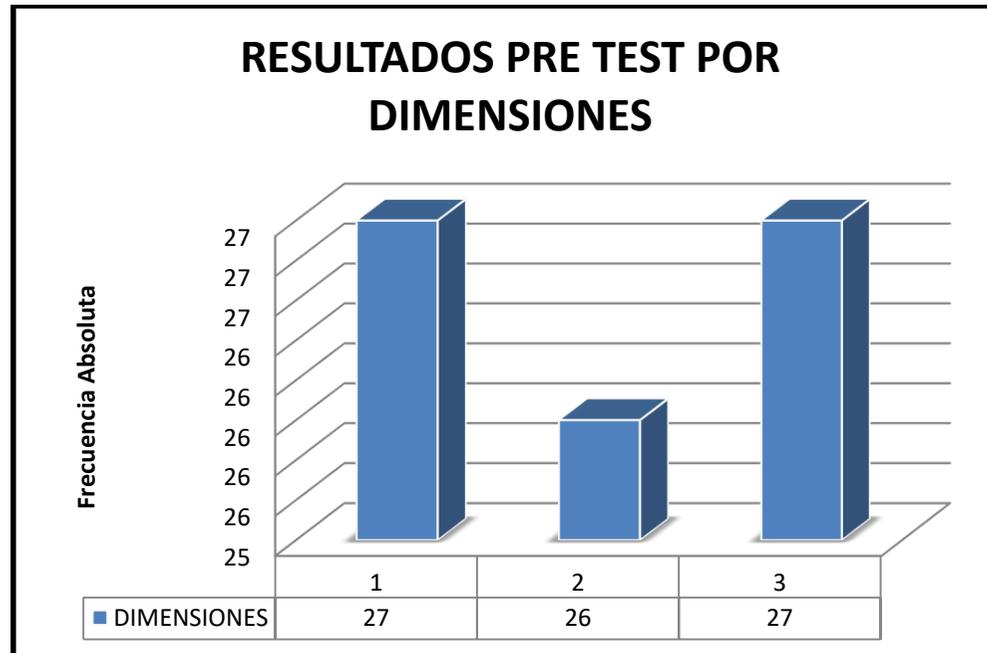


**CUADRO N° 03**  
**RESULTADOS DEL PRE TEST**

Alumnos	PRE TEST											
	Dimensión 1			Dimensión 2			Dimensión 3			Total		
	f (i)	%h (i)	Q	f (i)	%h (i)	Q	f (i)	%h (i)	Q	f (i)	%h (i)	Q
A1	4	25	Algunas veces	4	25	Algunas veces	4	25	Algunas veces	12	33	Algunas veces
A2	4	25	Algunas veces	4	25	Algunas veces	5	31	Algunas veces	13	36	Algunas veces
A3	5	31	Algunas veces	4	25	Algunas veces	4	25	Algunas veces	13	36	Algunas veces
A4	4	25	Algunas veces	4	25	Algunas veces	4	25	Algunas veces	12	33	Algunas veces
A5	5	31	Algunas veces	4	25	Algunas veces	5	31	Algunas veces	14	39	Algunas veces
A6	4	25	Algunas veces	5	31	Algunas veces	5	31	Algunas veces	14	39	Algunas veces
A7	4	25	Algunas veces	5	31	Algunas veces	4	25	Algunas veces	13	36	Algunas veces
A8	4	25	Algunas veces	5	31	Algunas veces	5	31	Algunas veces	14	39	Algunas veces
A9	5	31	Algunas veces	4	25	Algunas veces	4	25	Algunas veces	13	36	Algunas veces
A10	4	25	Algunas veces	4	25	Algunas veces	4	25	Algunas veces	12	33	Algunas veces
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>27</b>	Algunas veces	<b>4.3</b>	<b>27</b>	Algunas veces	<b>4.4</b>	<b>27</b>	Algunas veces	<b>13</b>	<b>36</b>	Algunas veces

**Fuente: Recojo de información de los datos obtenidos en la prueba de entrada**

**GRAFICO N° 01**  
**RESULTADOS DE LA PRE TEST**



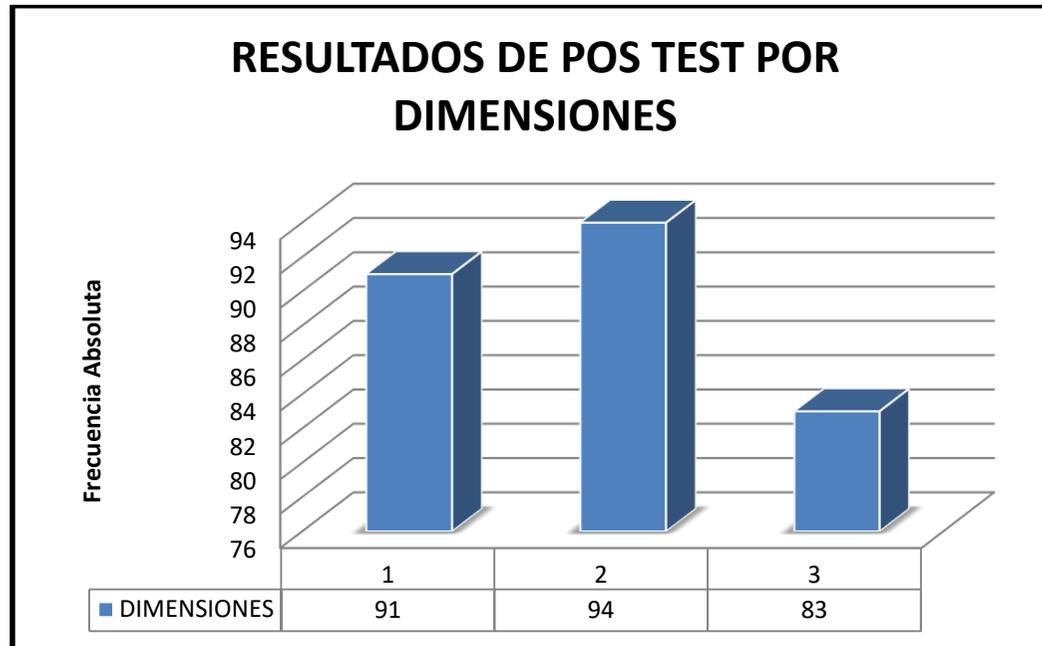
Fuente: Resultados de la prueba de entrada

**INTERPRETACION:** EL 27% en promedio que alcanzaron los estudiantes representa el nivel en el que se ha desarrollado la variable Interactúa con todas las personas; siendo el puntaje más elevado; seguido por el promedio alcanzado en la segunda dimensión con el 26% de la dimensión construye normas y asume acuerdos. Por lo que urge la aplicación de la variable independiente.

**CUADRO N° 04**  
**RESULTADOS DE LA POS TEST**

Alumnos	POST TEST											
	Dimensión 1			Dimensión 2			Dimensión 3			Total		
	f (i)	%h (i)	Q	f (i)	%h (i)	Q	f (i)	%h (i)	Q	f (i)	%h (i)	Q
A1	11	92	Siempre	11	92	Siempre	9	75	Siempre	31	86	Siempre
A2	10	83	Siempre	12	100	Siempre	10	83	Siempre	32	89	Siempre
A3	10	83	Siempre	12	100	Siempre	10	83	Siempre	32	89	Siempre
A4	12	100	Siempre	12	100	Siempre	10	83	Siempre	34	94	Siempre
A5	11	92	Siempre	10	83	Siempre	12	100	Siempre	33	92	Siempre
A6	11	92	Siempre	10	83	Siempre	10	83	Siempre	31	86	Siempre
A7	11	92	Siempre	11	92	Siempre	9	75	Siempre	31	86	Siempre
A8	11	92	Siempre	10	83	Siempre	10	83	Siempre	31	86	Siempre
A9	11	92	Siempre	12	100	Siempre	8	67	Siempre	31	86	Siempre
A10	11	92	Siempre	12	100	Siempre	10	83	Siempre	33	92	Siempre
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	91	Siempre	<b>11.2</b>	<b>93</b>	Siempre	<b>9.8</b>	<b>82</b>	Siempre	<b>32</b>	<b>89</b>	Siempre

**GRAFICO Nº 02**  
**POS TEST POR DIMENSIONES**

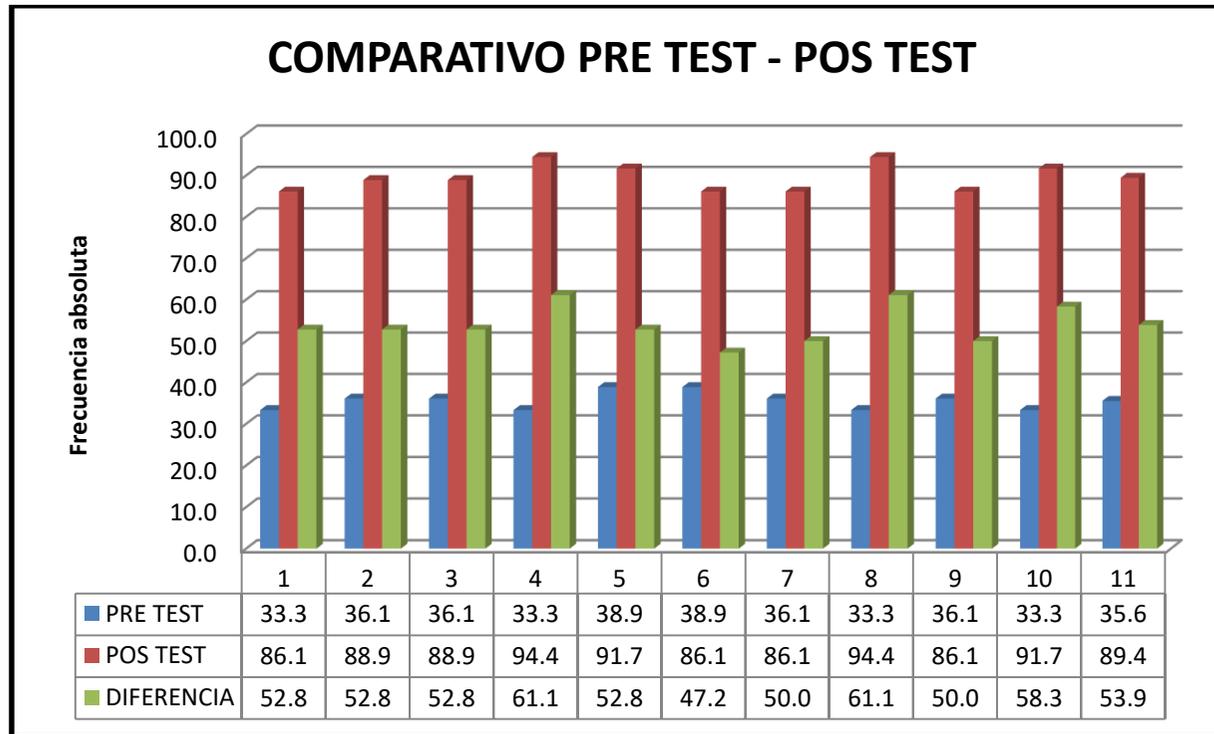


INTERPRETACION: Se alcanza un 94% en promedio en la dimensión 2: construye normas y asume acuerdos; mientras que el 91% son el promedio de la frecuencia absoluta alcanzada en la dimensión 1; con ello observamos la validez de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de una competencia.

**CUADRO Nº 05**  
**DIFERENCIA DE LA PRE TEST Y LA POS TEST.**

<b>DIFERENCIA PRE TEST Y POS TEST</b>								
<b>ESTUD.</b>	<b>Prueba de Entrada</b>			<b>Prueba de Salida</b>			<b>Diferencia</b>	
	<b>f (i)</b>	<b>h (i) %</b>	<b>Q</b>	<b>f (i)</b>	<b>h (i) %</b>	<b>Q</b>	<b>F(i)</b>	<b>H (i) %</b>
A1	12	33.3	Algunas veces	31	86.1	Siempre	19	52.8
A2	13	36.1	Muchas veces	32	88.9	Siempre	19	52.8
A3	13	36.1	Muchas veces	32	88.9	Siempre	19	52.8
A4	12	33.3	Algunas veces	34	94.4	Siempre	22	61.1
A5	14	38.9	Muchas veces	33	91.7	Siempre	19	52.8
A6	14	38.9	Muchas veces	31	86.1	Siempre	17	47.2
A7	13	36.1	Muchas veces	31	86.1	Siempre	18	50.0
A8	12	33.3	Algunas veces	34	94.4	Siempre	22	61.1
A9	13	36.1	Muchas veces	31	86.1	Siempre	18	50.0
A10	12	33.3	Algunas veces	33	91.7	Siempre	21	58.3
X	128	<b>22.2</b>	Muchas veces	322	<b>55.9</b>	Siempre	194	<b>33.7</b>

**GRAFICO N° 03**  
**DIFERENCIA DE LA PRE TEST Y POS TEST**

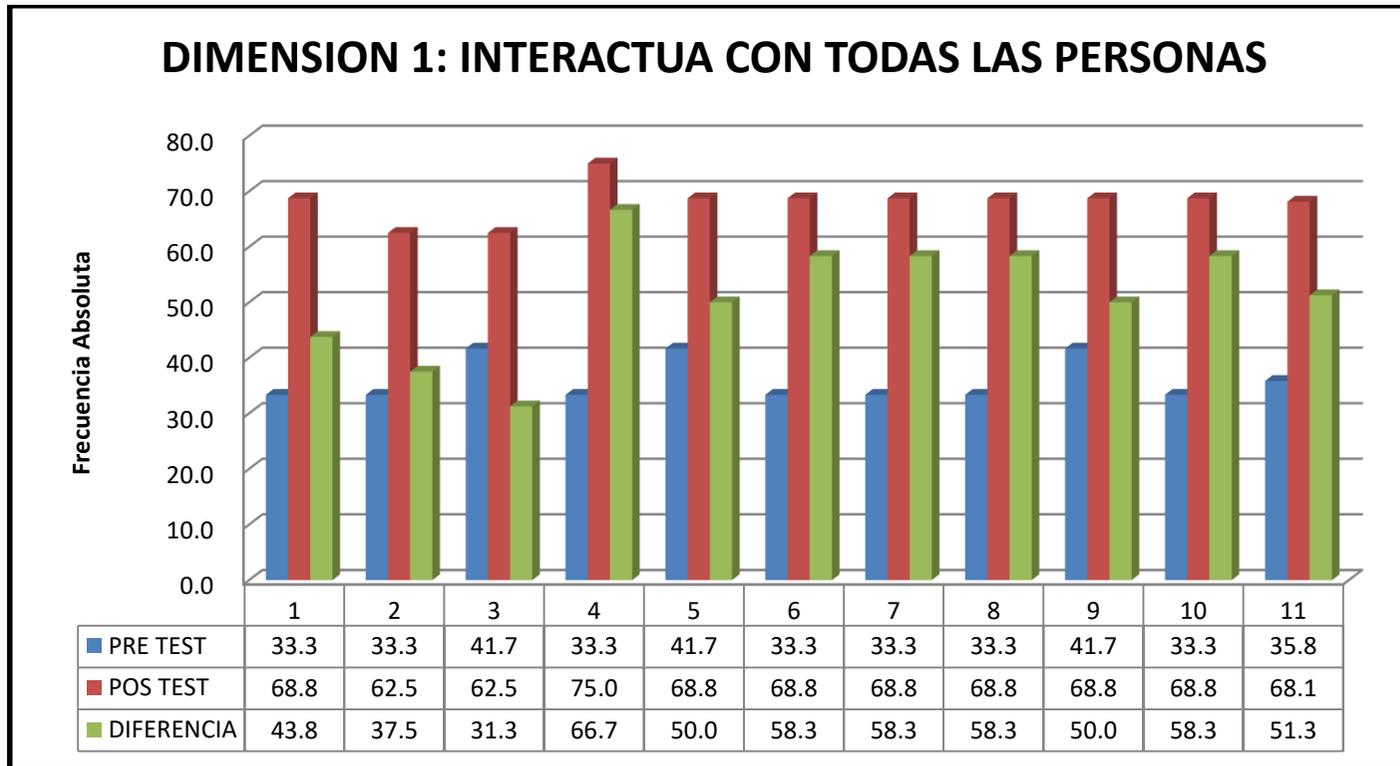


INTERPRETACION: El grafico nos muestra que los estudiantes del tercer y cuarto grado; aula multigrado de la I.E. N° 50756 alcanzaron el 89% en promedio. Mientras que en la prueba de entrada registraban tan solo un 35.6% de desarrollo de la competencia de convivencia en ambientes democráticos.

**CUADRO Nº 06**  
**RESULTADOS DE LA DIMENSION 1**

Muestra	Dimensión 1: Interactúa con todas las personas.							
	Prueba de Entrada			Prueba de Salida			Diferencia	
	f (i)	h (i) %	Q	f (i)	h (i) %	Q	F(i)	H (i) %
A1	4	33.3	Algunas veces	11	68.8	Siempre	7	43.8
A2	4	33.3	Algunas veces	10	62.5	Siempre	6	37.5
A3	5	41.7	Muchas veces	10	62.5	Siempre	5	31.3
A4	4	33.3	Algunas veces	12	75.0	Siempre	8	66.7
A5	5	41.7	Muchas veces	11	68.8	Siempre	6	50.0
A6	4	33.3	Algunas veces	11	68.8	Siempre	7	58.3
A7	4	33.3	Algunas veces	11	68.8	Siempre	7	58.3
A8	4	33.3	Algunas veces	11	68.8	Siempre	7	58.3
A9	5	41.7	Muchas veces	11	68.8	Siempre	6	50.0
A10	4	33.3	Algunas veces	11	68.8	Siempre	7	58.3
<b>X</b>	<b>4.3</b>	<b>35.8</b>	Muchas veces	<b>10.9</b>	<b>68.1</b>	Siempre	<b>6.6</b>	<b>51.3</b>

**GRAFICO Nº 04**  
**RESULTADOS ALCANZADOS EN LA DIMENSION 1**

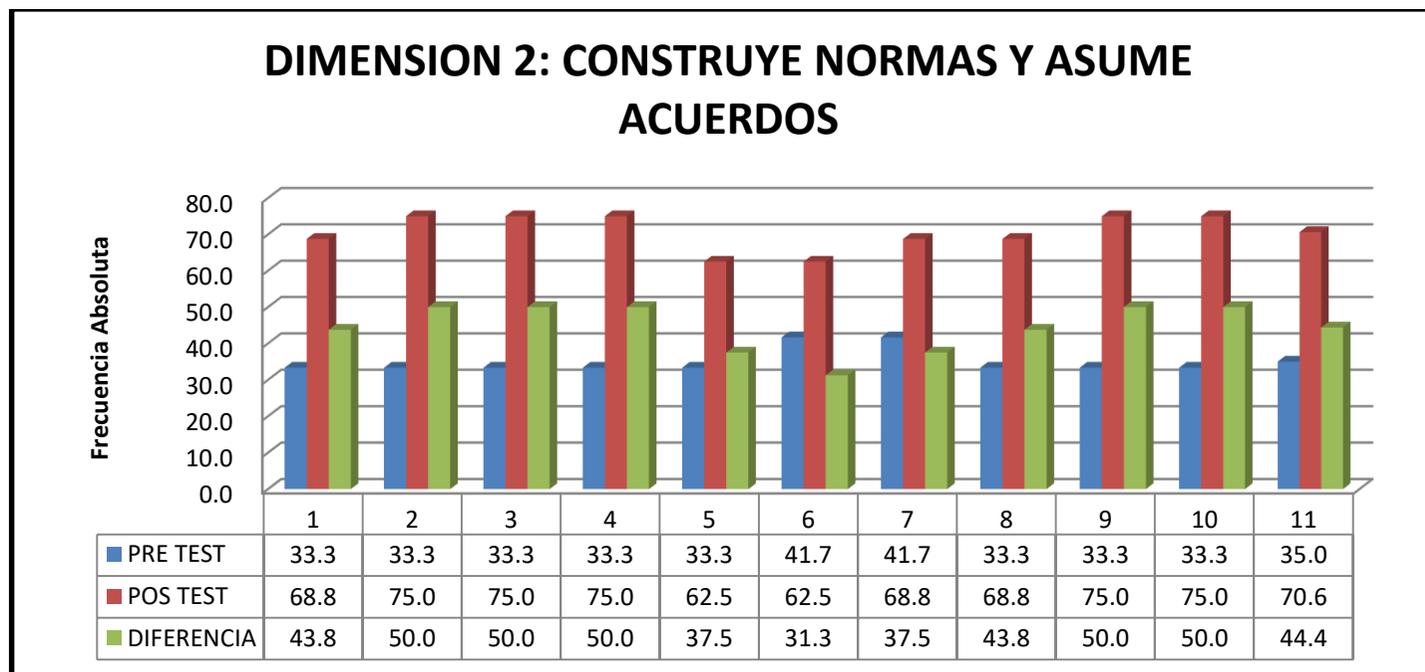


**INTERPRETACION:** Una vez aplicada la variable independiente de la investigación, observamos que el promedio registrado en la prueba pre test era de 35,8%; con la aplicación de los juegos tradicionales se alcanza a un 68.1%, este significativo incremento ratifica que para la capacidad interactúa con todas las personas es necesario aplicar las sesiones de aprendizaje con este recurso social.

**CUADRO Nº 07**  
**RESULTADOS OBTENIDOS EN LA DIMENSIÓN 2**

Muestra	Dimensión 2: Construye normas y asume acuerdos							
	Prueba de Entrada			Prueba de Salida			Diferencia	
	f (i)	h (i) %	Q	f (i)	h (i) %	Q	F(i)	H (i) %
A1	4	33.3	Algunas veces	11	68.8	Siempre	7	43.8
A2	4	33.3	Algunas veces	12	75.0	Siempre	8	50.0
A3	4	33.3	Algunas veces	12	75.0	Siempre	8	50.0
A4	4	33.3	Algunas veces	12	75.0	Siempre	8	50.0
A5	4	33.3	Algunas veces	10	62.5	Muchas veces	6	37.5
A6	4	33.3	Algunas veces	12	75.0	Siempre	8	50.0
A7	4	33.3	Algunas veces	10	62.5	Muchas veces	6	37.5
A8	5	41.7	Muchas veces	10	62.5	Muchas veces	5	31.3
A9	4	33.3	Algunas veces	12	75.0	Siempre	8	50.0
A10	4	33.3	Algunas veces	12	75.0	Siempre	8	50.0
<b>X</b>	<b>4.1</b>	<b>34.2</b>	Algunas veces	<b>11.3</b>	<b>70.6</b>	<b>Siempre</b>	<b>7.2</b>	<b>45.0</b>

**GRAFICO Nº 05**  
**RESULTADOS EN LA DIMENSION 2**

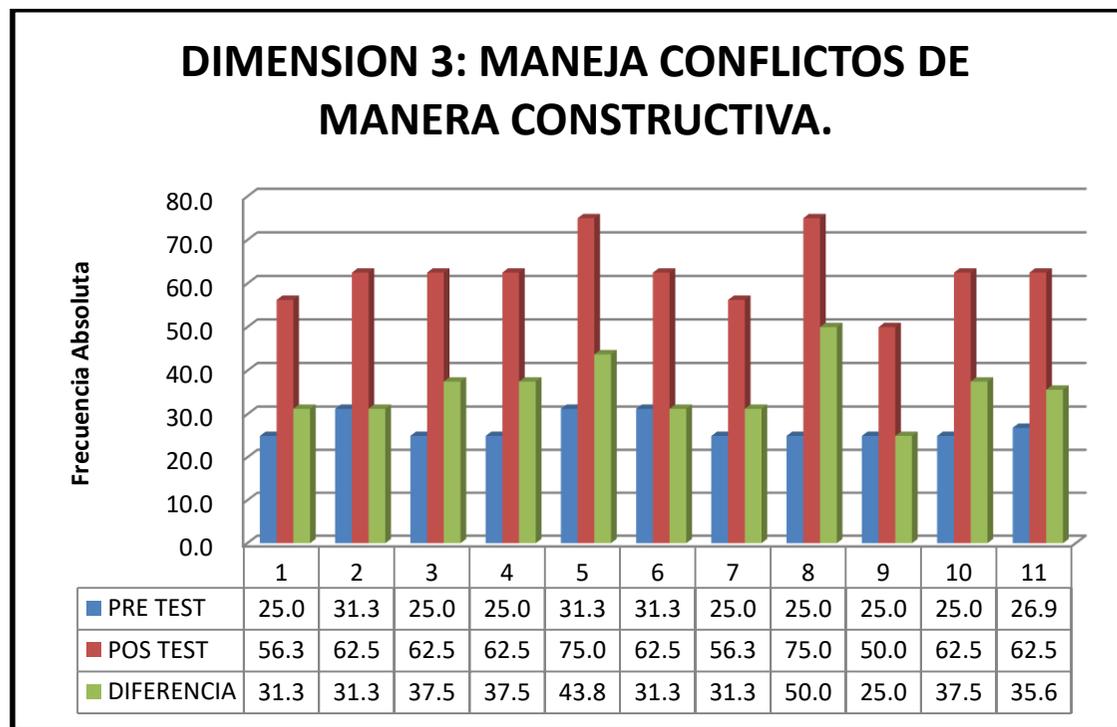


INTERPRETACION: El promedio alcanzado por el grupo experimental en la pos test fue de 70,6%; mientras que en la pre test alcanzaban un 35% de promedio, lo que refleja que hubo un notable incremento en la capacidad de construye normas y asume acuerdos.

**CUADRO Nº 08**  
**RESULTADOS DE LA DIMENSION 3**

Muestra	Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva.							
	Prueba de Entrada			Prueba de Salida			Diferencia	
	f (i)	h (i)	Q	f (i)	h (i)	Q	F(i)	H (i)
A1	4	25.0	Algunas veces	9	56.3	Muchas veces	5	31.3
A2	5	31.3	Algunas veces	10	62.5	Muchas veces	5	31.3
A3	4	25.0	Algunas veces	10	62.5	Muchas veces	6	37.5
A4	4	25.0	Algunas veces	10	62.5	Muchas veces	6	37.5
A5	5	31.3	Algunas veces	12	75.0	Siempre	7	43.8
A6	5	31.3	Algunas veces	10	62.5	Muchas veces	5	31.3
A7	4	25.0	Algunas veces	9	56.3	Muchas veces	5	31.3
A8	4	25.0	Algunas veces	12	75.0	Siempre	8	50.0
A9	4	25.0	Algunas veces	8	50.0	Muchas veces	4	25.0
A10	4	25.0	Algunas veces	10	62.5	Muchas veces	6	37.5
<b>X</b>	<b>4.3</b>	<b>26.9</b>	Algunas veces	<b>10.0</b>	<b>62.5</b>	Muchas veces	<b>5.7</b>	<b>35.6</b>

**GRAFICO N° 06**  
**PRE TEST Y POS TEST DE LA DIMENSION 3.**



**INTERPRETACION:** EL 62.5 % del promedio obtenido en el pos test muestra la gran importancia de diseñar sesiones de aprendizaje con la aplicación de los juegos tradicionales logrando de este modo que los estudiantes manejen conflictos de manera constructiva.

## CAPITULO V

### 5.1 DISCUSIÓN.

Los cuadros estadísticos N° 03, N° 05 y los gráficos 01 y 02 de la presente investigación, nos muestran de que la competencia de convive y participa democráticamente se encuentra en un nivel incipiente; lo contrario se observa en los resultados pos test recogidos por los instrumentos de recolección de datos que nos muestran en el cuadro N° 04 y gráfico N° 02 el fortalecimiento y mejora de la variable dependiente.

El análisis nos conlleva a manifestar que la hipótesis general ha sido validada con la aplicación de juegos tradicionales, porque promueven positivamente la competencia convive y participa democráticamente en el aula IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio distrito de Echarati.

Los resultados obtenidos se contrastan y ratifican por Goleman D. (1995:349), afirma; En el aprendizaje social en la cual tenemos los mejores resultados emocionales al aplicar dinámicas del proyecto de desarrollo del niño se han observado que los estudiantes son más responsables, seguros de sí mismos, reflejan mejor comportamiento frente a los demás y son más democráticos al interactuar con los demás

Al plantear la dimensión interactúa con todas las personas; los estudiantes de la muestra se encontraban en inicio de acuerdo a los estándares de aprendizaje del IV ciclo, Esto se observa en el cuadro N° 05 y gráfico N° 03; por lo que al aplicar sesiones de aprendizaje con los juegos tradicionales esta realidad, cambio de tal manera que los porcentajes del pos test son muy altas a comparación del pre test.

Los datos recogidos en esta dimensión son contrastados teóricamente por Wayne W. Dyer (2011:247), en el que manifiesta que el camino para mejorar nuestras relaciones con los demás parten del aprender a disfrutar el momento

por el simple placer de vivir y ser feliz. Los niños no necesitan que en la escuela se priorice el cumplimiento planificado de las actividades educativas, llenas de contenidos, porque con ello se estaría perdiendo la esencia de trabajar por el propio gusto, los juegos tradicionales parten de la necesidad misma de los niños que se organizan y plasman pequeños contratos por el simple placer de jugar.

## **CAPITULO VI**

### **CONCLUSIONES**

Los juegos tradicionales repercuten en el desarrollo de la competencia de convivencia y participación democrática; así ha quedado demostrado en el análisis y discusión de la investigación; donde más del 91% de los estudiantes ha logrado mejorar sus habilidades, actitudes y conocimientos en el manejo de situaciones de conflicto.

Los estudiantes del IV ciclo interactúan con todas las personas debido a que han logrado superar algunas limitantes como la baja autoestima y la falta de comunicación. Los juegos tradicionales han cultivado la identidad de los estudiantes. Esto se ha ratificado con la ponderación del 85% en función de los datos recogidos y diferenciados de la prueba de entrada y salida.

Los estudiantes construyen normas y acuerdos al aplicar los juegos tradicionales, permitiéndoles compartir de mejor manera las diversas actividades lúdicas elaboradas en las sesiones de aprendizaje y planteadas en la unidad de aprendizaje en la I.E. San Antonio, nivel primario.

Los estudiantes actúan con tolerancia y asertividad demostrando una convivencia pacífica en la solución de conflictos de manera constructiva, quedando demostrado en el análisis de la dimensión 3 de la presente investigación en la cual se observa que la variable independiente propicia mantener un clima laboral agradable e interactivo.

## **CAPITULO VII**

### **RECOMENDACIONES**

Se recomienda a la dirección de la Institución Educativa difundir la presente investigación con toda la comunidad educativa, a fin de contribuir con los planteamientos propuestos y sustentados, tal como afirma la psicología social, de ser partícipes activos del aprendizaje de los estudiantes y promover desde el hogar el legado cultural de los juegos tradicionales.

Se recomienda a los docentes de la red educativa de Palma Real, a la que pertenece la I.E. N° 50756 San Antonio, implementar espacios para desarrollar y aplicar los juegos tradicionales porque resultan ser motivadoras para los estudiantes y no demandan gastos elevados en su ejecución.

Se recomienda a los docentes considerar en la programación anual, los juegos tradicionales como un aporte cultural, por partir de las necesidades de los estudiantes y programar en las unidades de aprendizaje su ejecución, como un mecanismo de socialización y convivencia democrática.

Se recomienda los estamentos descentralizados del ministerio de Educacion, difundir sobre las bondades de los juegos tradicionales en los talleres de formacion y acompañamiento docente, por ser una herramienta apropiada para el desarrollo integral de los estudiantes.

## BIBLIOGRAFÍA

- Carnegie D. (2006) Descúbrase como líder: Argentina: editorial Sudamericana S.A.
- Covey S. (1996) Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva: México: Editorial Paidós
- Dayer W. (2011) La felicidad de nuestros hijos: España: editorial Liberdúplex. S.L.U.
- Díaz, F. (1999) Estrategias docentes para el aprendizaje Significativo. México: editorial Mc Graw Hill.
- Eléspuru J.M. (1997) Métodos de la nueva Educación : Perú Editorial A.F.A.
- Gardner H. (2006) Las inteligencias múltiples estructuras de la mente: Colombia: editorial Nomos S.A.
- Goleman D. (2010) La Inteligencia emocional: Argentina: editorial J. Vergara. Argentina S.A.
- Hernández, S.; Fernández, C.; P. y Baptista, L. (2015): Metodología de la investigación. México. Editorial McGraw-Hill-Interamericana. Quinta edición.
- Michel C. (2003) Psicología cultural – segunda edición. Madrid. Editorial Morata S.L.
- Ministerio de Educación (2017) Currículo Nacional. Perú: dep – DIFODS.
- Olortegui F (1997) Problemas de Aprendizaje: Perú. Editorial San Marcos.

- Riviere A. (1996) La teoría Psicológica de Vigotski : Perú: editorial Ediciones del Salmón.
- Sánchez E. (2010) Creatividad y desarrollo: Perú: editorial Edimundo editores.

# ANEXOS



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**AUTORIZACION DE PUBLICACION DE TESIS EN REPOSITORIO  
INSTITUCIONAL UCV**

Yo DIMAS CHALLCO CORRALES, Identificado con DNI N° 41226096 egresado del programa académico de Maestría en ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN ; de la Escuela de postgrado de la Universidad Cesar Vallejo, autorizo (  ), no autorizo (x) la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado: "Aplicación de juegos tradicionales para promover competencias de convivencia y participación democrática en los alumnos del IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati – La Convención"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto legislativo 822, Ley sobre derecho de Autor; Art. 23; Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización.

La universidad en donde realice dicha investigación solamente me ha dado la autorización para realizar la investigación, pero no para publicar los resultados a través de ningún medio.

Trujillo, 01 de Diciembre del 2018

FIRMA  
DIMAS CHALLCO CORRALES  
DNI N° 41226096

**ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD.  
DE LOS TRABAJOS ACADÉMICOS DE LA UCV**

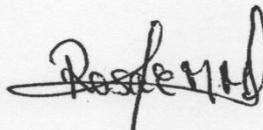
Yo, Dra. Rosa Elvira Marmanillo Manga Docente de la experiencia curricular de desarrollo del trabajo de investigación 2018 II; y revisor del trabajo académico titulado

**“Aplicación de juegos tradicionales para promover competencias de convivencia y participación democrática en los alumnos del IV ciclo I.E N 50756 San Antonio del distrito de Echarati La Convención”**

Del estudiante Dimas Challco Corrales, he constado por medio del uso de la herramienta turnitin lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud de 6 % verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la universidad Cesar Vallejo.

Cusco 5 de diciembre del 2018.



---

Dr. Rosa Elvira Marmanillo Manga

Feedback Studio - Google Chrome  
https://ev.turnitin.com/apps/articles/View?i=1&u=1070756365&oa=1051678543&lang=es

feedback studio Dimas CHALLCO CORRALES "Aplicación de juegos tradicionales para promover com...

Resumen de coincidencias

**6 %**

1	Entregado a Universida...	1 %
2	Entregado a Pontificia ...	<1 %
3	myelidias	<1 %
4	repositorio.um.edu.pe	<1 %
5	Entregado a Universida...	<1 %
6	repositorio.unamba.edu...	<1 %

Página: 1 de 54    Número de palabras: 10094    Text only Report    High Resolution    Actualizado    017 de 12/2018

**"Aplicación de juegos tradicionales para promover competencias de convivencia y participación democrática en los alumnos del IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati – La Convención"**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

**MAGISTER EN EDUCACIÓN**

CON MENCIÓN EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

AUTOR:

**Dr. DIMAS CHALLCO CORRALES**

## VALIDACIÓN DE EXPERTOS

### FICHA DE OBSERVACION

#### I - DATOS GENERALES:

Nombre: Tula Escobar Ceinse  
Especialidad: Mgt. en administración de la Educación  
Lugar y Fecha: Quillabamba 01 de Octubre del 2018.

#### II - OBSERVACIONES EN TORNO A:

FORMA (atender a la ortografía, coherencia lingüística, redacción)

Es conforme y responde al aspecto de la forma del proyecto de investigación.

ESTRUCTURA (coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

Responde a las exigencias y rigurosidad del proyecto de investigación.

CONTENIDO (ver la profundidad de los ítems)

\*Responde a las dimensiones y operacionalización de las variables.

#### III - LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede a su aplicación. (X)  
Debe corregirse. ( )

  
DNI 41619323.

**Proyecto: “Aplicación de juegos tradicionales para promover competencias de convivencia y participación democrática en los alumnos del IV ciclo I.E N 50756 San Antonio del distrito de Echarati La Convención”**

**PRUEBA DE ENTRADA**

**APELLIDOS Y NOMBRES:**.....

**CICLO Y GRADO:**.....**FECHA:**.....

**INSTRUCCIÓN:** Lee con atención las siguientes preguntas y marca con honestidad la alternativa que creas conveniente.

**1.- ¿Cuándo trabajas en normas, si tienes dudas o dificultades a quién se lo dices?**

- a) A tus compañeros de equipo.
- b) A tu profesor(a).
- c) Solo a tu amiguito (a).
- d) A nadie.

**2.- Cuando tienes una situación de conflicto ¿Cuándo lo comunicas?**

- a) Al momento de sucedido el hecho.
- b) Cuando todos están tranquilos.
- c) cuando ya terminaron las clases.
- d) Nunca lo haces.

**3.- ¿Cuándo trabajas te es difícil aceptar sugerencias?**

- a).- Con respeto.
- b).- Con burla.
- c).- Con enojo
- d).- No lo toman en cuenta.

**4.- Te resulta fácil interactuar con los demás?**

- a).- Si.
- b).- No.
- c).- A veces.
- d).- Muchas Veces.

**5.- Participas en las actividades programadas.**

- a) Si
- b) No
- ¿Porque? .....
- .....

**6.- Crees que es importante conocer nuestros derechos:**

- a).- Si
- b).- No

**7.- Asumes las normas de convivencia en aula.**

- a).- Si, porque los cumples.
- b).- No, porque no me gustan las normas.
- c).- Si, porque cada uno debe cumplir las normas de convivencia.

**8.- ¿Crees que es importante cumplir con las normas que se establece en el aula?**

- a).- Si
- b).- No
- ¿Porque? .....
- .....

**9.- ¿crees que es importante trabajar con normas en equipo con tus compañeros?**

- a).- Si, porque así todos trabajan y no pelean.
- b).- Si, porque así el profesor no reniega.
- c).- No porque solo unos cuantos respetan los acuerdos.
- d).- Triste

**10.- Si un compañero(a) no cumple los acuerdos de convivencia ¿Qué deberías hacer?**

- a).- Enseñarle porque es necesario cumplir las normas.
- b).- Dejarle que no respete a nadie.
- c).- No ayudarlo porque no se lo merece.
- d).- Dejar que el profesor actúe.

**Título: “Aplicación de juegos tradicionales para promover competencias de convivencia y participación democrática en el área de personal social en los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati – La Convención”**

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA
PROBLEMA GENERAL:	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	Población
¿De qué manera los juegos tradicionales promueven la competencia de convivencia y participación democrática del área de Personal Social en los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50756 San Antonio distrito de Echarati - La Convención – Cusco?	Demostrar de qué manera los juegos tradicionales promueven la competencia de convivencia y participación democrática del área de Personal Social en los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50756 San Antonio distrito de Echarati.	Los juegos tradicionales influyen significativamente en la competencia de convivencia y participación democrática del área de Personal Social en los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50756 San Antonio distrito de Echarati.	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> X. Los juegos tradicionales.	El diseño de investigación es de naturaleza experimental de diseño pre experimental. Dentro de este contexto toda investigación define su diseño en base a las hipótesis que se desarrolla en los trabajos de investigación.	La población de la investigación está constituida por los alumnos de primaria de la IE N° 50756 “San Antonio” de Echarati - La Convención - Cusco
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS			La Muestra
¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales promueven la capacidad de interactúa con todas las personas en los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati - La Convención – Cusco?	Determinar de qué manera la aplicación de juegos tradicionales promueven la capacidad de interactúa con todas las personas en los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50756 San Antonio.	La aplicación de juegos tradicionales promueven la capacidad de interactúa con todas las personas en los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50756 San Antonio distrito de Echarati.	<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> Y. Competencia de convivencia y participación democracia. <b>DIMENSIONES:</b> - Interactúa con todas las personas. - Construye normas y asume acuerdos. - Maneja conflictos de manera constructiva.		La Muestra, por razones lógicas estará constituida por diez estudiantes del aula multigrado del IV ciclo de primaria de la IE N° 50756 “San Antonio” de Echarati - La Convención - Cusco
¿De qué manera la aplicación de los juegos tradicionales promueve la capacidad construye normas y asume acuerdos en los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50756 San Antonio- Echarati - La Convención – Cusco?	Determinar de qué manera la aplicación de juegos tradicionales promueve la capacidad construye normas y asume acuerdos en los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50756 San Antonio.	La aplicación de juegos tradicionales promueve la capacidad construye normas y asume acuerdos en los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati.			
¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales promueve la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50756 San Antonio distrito de Echarati - La Convención – Cusco?	Demostrar de qué manera la aplicación de juegos tradicionales promueve la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50756 San Antonio distrito de Echarati.	La aplicación de juegos tradicionales promueve la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati.			