

**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES**

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TESIS

“Actividades lúdicas tradicionales para mejorar la conducta social en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi- Abancay 2018”

Presentado por:

Ruth Ester Quispe Tangherlini

Para optar el Título de licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda Infancia

Abancay, Perú

2023



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



Tesis

**“Actividades Lúdicas Tradicionales para mejorar la conducta social en niños de cinco años de la I.E.I Diospi Suyana de Curahuasi- Abancay 2018”**

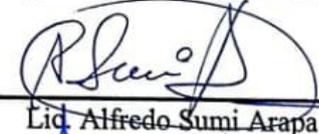
Presentado por Ruth Ester Quispe Tangherlini, para optar el Título de:  
**“Lic. En Educación Inicial Intercultural Bilingüe primera y segunda infancia”**

Sustentado y aprobado el jueves 24 de Octubre del 2019, ante el jurado:

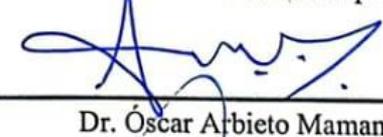
**Presidente:**

  
Mg. César E. Cuentas Carrera

**Primer Miembro:**

  
Lic. Alfredo Sumi Arapa

**Segundo Miembro:**

  
Dr. Óscar Arbieto Mamani

**Asesor :**

  
Mstro. Carlos Enrique Coacalla Castillo

### **Agradecimiento**

*Agradezco en primer lugar a Dios por haberme permitido llegar hasta este punto en mi carrera, a mis padres por su apoyo incondicional en todo momento y a mi asesor, por su ayuda en todo este proceso sin el cual todo esto no sería posible.*



## **Dedicatoria**

*Este trabajo fue realizado con mucho esfuerzo para usarlo como herramienta para un bien, por esa razón lo dedico a mis niños de 5 años, quienes fueron participes conmigo de su realización.*



“Actividades Lúdicas Tradicionales para mejorar la conducta social en niños de cinco años de la I.E.I Diospi Suyana de Curahuasi- Abancay 2018”

Línea de investigación: Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica

Esta publicación está bajo una Licencia Creative Commons



## ÍNDICE

	<b>Pág.</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>RESUMEN</b> .....	1
<b>ABSTRACT</b> .....	2
<b>CAPÍTULO I</b> .....	5
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	5
1.1 Descripción del problema.....	5
1.2 Enunciado del Problema.....	7
1.2.1 Problema general .....	7
1.2.2 Problemas específicos.....	7
1.2.3 Justificación de la investigación .....	7
1.2.3.1. Justificación práctica.....	7
1.2.3.2. Justificación teórica .....	8
1.2.3.3. Justificación metodológica.....	8
<b>OBJETIVOS E HIPÓTESIS</b> .....	9
2.1 Objetivos de la investigación .....	9
2.2.1 Objetivo general .....	9
2.2.2 Objetivos específicos .....	9
2.2 Hipótesis de la investigación.....	9



2.2.3	Hipótesis general .....	9
2.2.4	Hipótesis específicas.....	9
2.3	Operacionalización de variables.....	10
<b>CAPÍTULO III.....</b>		<b>1</b>
<b>MARCO TEÓRICO REFERENCIAL .....</b>		<b>1</b>
3.1	Antecedentes .....	1
3.1.1.	Antecedentes internacionales:.....	1
3.1.2.	Antecedentes nacionales: .....	3
3.1.3.	Antecedentes locales .....	4
3.2	Marco teórico .....	7
3.2.1	Las actividades lúdicas: .....	7
	El juego y la actividad lúdica: .....	9
	Actividades lúdicas tradicionales en la Infancia: .....	10
	Importancia de las Actividades Lúdicas Tradicionales en la Infancia .....	10
	Características de las actividades Lúdicas Tradicionales: .....	11
	Metas que se pueden lograr a través de las Actividades Lúdicas Tradicionales:.....	13
	Funciones de las actividades lúdicas tradicionales: .....	13
	Clasificación de las actividades lúdicas tradicionales: .....	15
	Teorías sobre el juego aplicadas a las Actividades Lúdicas Tradicionales .....	16
	La conducta social: .....	18
3.3	Marco conceptual .....	25



<b>CAPÍTULO IV</b> .....	27
<b>METODOLOGÍA</b> .....	27
4.1 Tipo y nivel de investigación .....	27
4.2 Diseño de la investigación.....	27
4.3 Población y muestra .....	28
4.4 Técnica e instrumentos.....	29
4.5 Análisis estadístico.....	30
<b>CAPÍTULO V</b> .....	31
<b>RESULTADOS Y DISCUSIONES</b> .....	31
5.1 Análisis de resultados.....	31
5.1.1 Análisis descriptivo de la variable conducta social (pre test).....	31
Descripción de la dimensión conducta social pasiva (pre test).....	32
Descripción de la dimensión conducta social asertiva (pre test).....	34
5.1.2 Análisis descriptivo de la variable conducta social (post test) .....	35
Descripción de la dimensión conducta social pasiva (post test) .....	36
Descripción de la dimensión conducta social asertiva (post test).....	38
5.2 Contrastación de hipótesis.....	39
5.2. Hipótesis estadística Específica:.....	39
Prueba de Toma de Decisión.....	40
5.2.2. Hipótesis Estadística Específica .....	42
Prueba de rangos con signo de Wilcoxon (Dimensión Conducta social asertiva).....	42



5.2.3.	Hipótesis Estadística General: .....	44
5.3	Discusión.....	46
<b>CAPÍTULO VI</b>	.....	<b>49</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	.....	<b>49</b>
6.1	Conclusiones .....	49
6.2	Recomendaciones.....	50
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	.....	<b>52</b>
<b>ANEXOS</b>	.....	<b>54</b>



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Operacionalización de variables .....	1
<b>Tabla 3</b> Tamaño de muestra de niños de cinco años.....	28
<b>Tabla 5</b> Distribución de frecuencia de la conducta social (pre test) .....	31
<b>Tabla 6</b> Distribución de frecuencias de la dimensión conducta social pasiva (pre test).....	32
<b>Tabla 7</b> Distribución de frecuencia de la dimensión conducta social asertiva (pre test) .....	34
<b>Tabla 8</b> Distribución de frecuencia de la conducta social (post test).....	35
<b>Tabla 9</b> Distribución de frecuencia de la dimensión conducta social pasiva (post test).....	37
<b>Tabla 10</b> Distribución de frecuencia de la dimensión conducta social asertiva (post test)....	38
<b>Tabla 11</b> Rangos de valores obtenidos de la dimensión conducta social pasiva durante el pre y post test .....	40
<b>Tabla 12</b> Estadísticos de prueba <sup>a</sup> de la conducta social pasiva.....	41
<b>Tabla 13</b> Rangos de valores obtenidos de la dimensión conducta social asertiva durante el pre y post test .....	42
<b>Tabla 14</b> Estadísticos de prueba <sup>a</sup> de la conducta social asertiva.....	43
<b>Tabla 15</b> Rangos de valores obtenidos de la variable conducta social durante el pre y post test .....	44
<b>Tabla 16</b> Estadísticos de prueba <sup>a</sup> de la variable conducta social .....	46

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Ilustración 1</b> Distribución porcentual de frecuencias de la variable Conducta Social (pre test)	31
<b>Ilustración 2</b> Distribución porcentual de frecuencias de la dimensión conducta social pasiva (pre test)	32
<b>Ilustración 3</b> Distribución porcentual de frecuencia de la dimensión conducta social asertiva (pre test)	34
<b>Ilustración 4</b> Distribución porcentual de frecuencia de la conducta social (post test)	36
<b>Ilustración 5</b> Distribución porcentual de frecuencia de la dimensión conducta social pasiva (post test)	37
<b>Ilustración 6</b> Distribución porcentual de frecuencia de la dimensión conducta social asertiva (post test)	38



## RESUMEN

El presente informe de tesis tiene como objetivo general, demostrar la influencia de las actividades lúdicas tradicionales sobre la conducta social en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay-2018, estudio realizado a través de una investigación de tipo aplicada, enfoque cuantitativo, de diseño pre experimental y corte transversal; el tratamiento consistía en aplicar diversas actividades lúdicas a una muestra de 24 niños. Los datos registrados antes y después del estímulo fueron procesados y se hizo un análisis descriptivo e inferencial, para este último se consideró la prueba de contrastación de hipótesis Coeficiente de rangos con signo de Wilcoxon, llegando a la siguiente conclusión: La aplicación de las actividades lúdicas tradicionales en los niños de cinco años de la I.E.I. Diospy Suyana de Curahuasi ha mejorado la conducta social que presentaban antes de la aplicación del tratamiento. Lo que es evidenciado por los resultados obtenidos: **Z** es igual **-4,460<sup>b</sup>** que indica que las medias del pre y post test son diferentes, descripción propia de la **H<sub>1</sub>: W<sub>(+)</sub> ≠ W<sub>(-)</sub>**; el valor del post test es menor al pre test. La segunda condición de la **H<sub>1</sub>** y el **P valor** (0,000) obtenido es menor al nivel de significancia planteado en la investigación (5%) tercera condición para aceptar la hipótesis alterna.

*Palabras clave: Desarrollo, Actividades lúdicas tradicionales, Conducta social.*



## ABSTRACT

The objective of this present tesis report was to demonstrate the influence of traditional recreational activities on social behavior in 5 years old children of “I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay-2018, this study was carried out through an applied type investigation, with a quantitative approach, of pre experimental design and cross-sectional. The treatment consisted of applying many recreational activities to a sample of 24 children. The data recorded before and after stimulus were processed in a descriptive and inferential analysis, for the latter, the hypothesis “Wilcoxon signed rank confident test” was considered, reaching the following conclusion: The application of traditional recreational activities in children of 5 years old of “I.E.I. Diospi Suyana of Curahuasi” has improved the social behavior that they presented before the application of the treatment, what is evidenced by the results obtained: Z equal to **4,460<sup>b</sup>** which indicates that the pre and post test means are different, proper description of **H<sub>1</sub>**:  $W_{(+)} \neq W_{(-)}$ ; The value of the post test is lower than the pre test. The second condition of **H<sub>1</sub>** and the **P value** (0,000) obtained is less than the level of significance raised in the investigation (5%) third condition to accept the alternative hypothesis.

**Keywords:** *behavior, traditional play activities, games.*



## INTRODUCCIÓN

El informe de tesis se realizó dentro del contexto del desarrollo de actividades lúdicas tradicionales en relación a la conducta social en niños de cinco años, esto en estrecha colaboración con las maestras y niños de la Institución Educativa Diospi Suyana de Curahuasi. Sobre esta base el núcleo de la investigación consiste en desarrollar actividades lúdicas tradicionales para determinar cómo influyen en la conducta social.

El estudio, está organizado en cinco capítulos, tal como lo señala el esquema de presentación de tesis propuesta.

En el primer capítulo se encuentran todos los aspectos que detallan y caracterizan al planteamiento del problema; contiene la descripción del problema, el enunciado del problema, los objetivos, la justificación y la delimitación tanto espacial como temporal.

En el segundo capítulo se encuentra el marco teórico el cual nos permitirá conocer el tema central de esta investigación a través de los antecedentes, el marco referencial y el marco conceptual.

En el tercer capítulo se encuentra el diseño metodológico que orienta la formulación de las hipótesis y su respectiva comprobación a partir de la operacionalización de las variables. También se enfoca el tipo y diseño de la investigación que se utilizará, la población y muestra y el material de la investigación.



En el cuarto capítulo se muestran los resultados de la investigación a partir de la contrastación de las hipótesis y la discusión final.

En el quinto capítulo se encuentran las conclusiones y recomendaciones, así como los anexos que nos darán un mayor alcance de lo que fue este proceso de investigación.



## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1 Descripción del problema**

Los niños, desde que nacen, van adquiriendo conocimientos del mundo que los rodea, absorben como esponjas todo lo que ven, lo que escuchan, lo que sienten, lo que la sociedad muestra, y más aun lo que sus padres y maestros les enseñan. Imitando casi todo comportamiento y haciendo de ellas parte del suyo propio como algo muy natural.

El Perú es un País multilingüe y pluricultural, un país único y con contextos diferentes en cada lugar en que sus pobladores se desenvuelven, formada por grupos de personas que socializan y conviven en un mismo ambiente y desarrollan así costumbres propias que influyen en cada generación.

El colegio Diospi Suyana se encuentra en la provincia de Curahuasi, en el departamento de Apurímac. El trasfondo familiar en el que se desarrollan gran parte de los niños del colegio es conflictivo, y esto afecta el desarrollo emocional y social de los mismos. Muchos de ellos provienen de familias disfuncionales, donde el padre es agresivo y poco tolerante, o donde la madre descuida sus responsabilidades para con sus hijos y los deja en el abandono.

Siendo Curahuasi un pueblo pequeño y que basa su economía mayormente en productos del campo, los padres pasan la mayor parte de su tiempo trabajando y ponen a los niños al cuidado de terceras personas o en el peor de los casos los dejan solos y frente al televisor.



Entonces, a la hora de realizar el trabajo escolar, como maestros nos damos cuenta la diferencia que existe entre un niño que vive en un ambiente familiar favorable y uno que no comparte ese privilegio.

A lo largo de este tiempo, se pudieron observar ciertas conductas en los niños de 5 años del colegio Diospi Suyana, estas fueron: de aislamiento, de falta de participación en actividades grupales, de timidez incluso frente a sus propios compañeros con quienes ya han pasado gran parte del año e incluso de baja autoestima y miedo. Lo cual a su vez atrae esta dificultad para expresar sus sentimientos y opiniones ante los demás.

Debemos tomar en cuenta que aquí conviven niños locales, pero también alemanes, holandeses y belgas, con un contexto totalmente diferente. Las personas de nacionalidad europea se caracterizan por ser pulcras y ordenadas, extremadamente puntuales y amantes de su trabajo. Las familias suelen ser muy unidas y dan el primer lugar al desarrollo integral de sus hijos. Los niños entonces, son apegados a sus costumbres y difícilmente influenciados; sociales sí, pero solo con quien entienda su idioma y en lo posible sea de su nacionalidad.

Estas dos sociedades de contextos totalmente diferentes se unen en el colegio Diospi Suyana. Los hijos de familias europeas y peruanas (curahuasinas) conviven día a día en el aula conformada según la metodología por las edades de tres, cuatro y cinco años.

En este constante convivir con los niños, se notó una falta de “socialización” por parte de ambos grupos, el aislamiento de algunos al no sentirse como parte del grupo, la discriminación ante quienes no comparten el mismo idioma o gustos, grupos exclusivos entre peruanos y europeos, etc. Y es que *“el niño en el juego, pone en práctica la forma de criar de sus padres... por eso es que difieren con los saberes de otros niños con quienes juegan”* (PRATEC, 1998).



De acuerdo entonces a la situación problemática que se presenta se determinó realizar este proyecto de investigación, en la que se toman en cuenta actividades lúdicas propias de la zona y que son de interés de los niños cualquiera sea su nacionalidad, para así mejorar la conducta social, que es en la que muestran dificultad, donde el rol del maestro será de “*mediador y guía, dejando a un lado el rol directivo o de enseñante*” (MINEDU, 2015, pág. 45)

## 1.2 Enunciado del Problema

### 1.2.1 Problema general

¿De qué manera las actividades lúdicas tradicionales mejoran la conducta social en niños de 5 años de la I.E.I Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay-2018?

### 1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo las actividades lúdicas tradicionales contribuyen en la mejora de la conducta social pasiva en niños de 5 años de la I.E.I Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay-2018?
- ¿Cómo las actividades lúdicas tradicionales fortalece la conducta social asertiva en niños de 5 años de la I.E.I Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay-2018?

### 1.2.3 Justificación de la investigación

#### 1.2.3.1. Justificación práctica

La investigación se realizó porque existe la urgente necesidad de contribuir a la mejora de la conducta social de los niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana, debido a que su inadecuada conducta se traduce en problemas de conflicto en los niños



considerando que en esta institución los niños tienen diferentes tipos de proveniencia social y económica y que impide el normal desarrollo integral del niño.

### **1.2.3.2. Justificación teórica**

La investigación demostró mediante un diseño pre experimental que las actividades lúdicas tradicionales han mejorado la conducta social del niño, en tal sentido este aporte al conocimiento puede direccionar a realizar una investigación cuasi experimental o experimental pura que acredite que este tratamiento es responsable de dicha mejora, de tal manera que las conclusiones podrán ser incorporados en el conjunto de conocimientos propios de la ciencia.

### **1.2.3.3. Justificación metodológica**

La construcción de los talleres que se refiere propiamente dicho al tratamiento que recibieron los niños y la elaboración de los instrumentos que han sido validados y confiables con lo que se obtuvo los datos antes y después del estímulo es el aporte que el trabajo de investigación para que otros profesionales la consideren en futuros estudios científicos básicas o aplicadas.



## **CAPÍTULO II**

### **OBJETIVOS E HIPÓTESIS**

#### **2.1 Objetivos de la investigación**

##### **2.2.1 Objetivo general**

Demostrar que las actividades lúdicas tradicionales mejoran la conducta social en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay-2018

##### **2.2.2 Objetivos específicos**

- Confirmar que las actividades lúdicas tradicionales contribuyen en la mejora de la conducta social pasiva en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay - 2018.
- Demostrar que las actividades lúdicas tradicionales fortalecen la conducta social asertiva en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay - 2018.

#### **2.2 Hipótesis de la investigación**

##### **2.2.3 Hipótesis general**

- Las actividades lúdicas tradicionales mejoran la conducta social en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018.

##### **2.2.4 Hipótesis específicas**



- Las actividades lúdicas tradicionales contribuyen en la mejora de la conducta social pasiva en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018.
- Las actividades lúdicas tradicionales fortalecen la conducta social asertiva en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018.

### 2.3 Operacionalización de variables

Variable Independiente: “Actividades lúdicas tradicionales”

Variable Dependiente: “Conducta social”



**Tabla 1** Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Actividades Lúdicas tradicionales	“Entendemos por juego tradicional a aquel que se encuentra arraigado a una cultura o región determinada, que conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, por vía oral en la mayoría de los casos, de generación en generación” (Loza E. 2013 pag 76)	Las actividades lúdicas tradicionales son los juegos infantiles tradicionales o clásicos, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza o entre objetos caseros.	Juegos corporales  Juegos con objetos caseros	Control de movimiento de su cuerpo  Selección de materiales para la actividad.
Conducta social	Es la conducta de un individuo en el contexto social, que puede haber recibido influencia de la conducta o las características reales, imaginarias o inferidas de otras personas, las cuales se encuentran supeditadas a la sensibilidad social, relaciones humanas, normas sociales, bienestar emocional, liderazgo, retraimiento social y a la ansiedad social-timidez (Morris y Maisto, 2005 pag 49)	La conducta social se muestra externamente y es medida en base al temperamento del individuo. (Pasiva, Asertiva)	Pasiva  Asertiva	Baja autoestima  Miedo al rechazo  Desconfianza  Autoestima alta  Expresividad libre de ideas  Autoconfianza

**Fuente:** Elaboración propia, 2019

## CAPÍTULO III

### MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

#### 3.1 Antecedentes

##### 3.1.1. Antecedentes internacionales:

a) Ugalde (2011), en su investigación “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR” Tesis para obtener el título de Licenciada en Educación. México D.F. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL Unidad UPN 098 Distrito Federal Oriente. Concluye que:

- “El comportamiento del niño es el reflejo del ambiente familiar y social en el que se desenvuelve, repercutiendo los lazos afectivos en el proceso de aprendizaje del mismo.
- Para lograr los objetivos es fundamental que el jardín de niños sea un espacio donde se ofrezca al niño la oportunidad de conocer. Por medio de la convivencia y el juego aprende; es decir, adquiere conocimientos que son puestos en práctica en la vida diaria. Ya que quien carece de oportunidades para jugar reduce su interés por el entorno, su desarrollo afectivo e intelectual se limita...”
- “Las diferentes estrategias aplicadas permitieron ver que el niño no solo está aprendiendo el lenguaje, sino que está aprendiendo a utilizarlo, así mismo a saber hablar y escuchar en su interacción con otros.
- Las estrategias aplicadas en este proyecto, ayudaron a desarrollar en los alumnos habilidades y conocimientos fundamentales, para poder llevar de mejor manera



la conclusión de las mismas. Además, para la aplicación de la alternativa se organizaron contenidos curriculares propios del preescolar. Fue una propuesta que tuvo como propósito desarrollar habilidades a través de juegos y actividades que toman en cuenta el interés de los niños, de acuerdo a la orientación que le dé la educadora...”

- “Toda actividad humana está sujeta a la habituación, esto implica que la acción puede volver a ejecutarse en el futuro de la misma manera.
- La sociedad es un producto humano. La sociedad es una realidad objetiva. El hombre es un producto social.

b) Pérez (2015), “EL JUEGO EN LA SOCIALIZACIÓN DEL ALUMNO PREESCOLAR”. Tesina- ensayo para obtener el título de Licenciado en Educación Preescolar. Michoacán- México. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Unidad 161. Concluye que:

- “Al desarrollar las actividades planeadas en los diferentes tiempos se observa que los niños contribuyeron favorablemente en la mayoría de ellas lo cual era uno de los propósitos, pero sobre todo que los niños evitaran estarse molestando continuamente, lo que también favoreció fue que no siempre trabajaban en el mismo equipo ya que así se dio la oportunidad de que conocieran al resto del grupo y se involucraran activamente en ellas.
- Es importante seguir implementando estrategias que ayuden a favorecer la socialización en los niños, el trabajar o interactuar con ellos es difícil pero no imposible ya que es el primer momento en donde aprenden a desarrollarse en un contexto diferente al de la familia, hay que darles la seguridad, confianza y cariño para que expresen lo que sienten sin temor. En fin la socialización juega un papel muy importante durante la etapa preescolar, puesto que cuando el niño



llega a entender lo que le rodea, este por consiguiente busca medios adecuados que le permitan desarrollarse, ejemplo de ello se tiene que el infante llega a adquirir un lenguaje que le permite ser parte de una cultura, acceder al conocimiento de otras mejorar las capacidades expresivas, para interactuar en sociedad y en el más amplio sentido para aprender.

- Finalmente se concluye que un adecuado seguimiento de instrucciones implica explorar la capacidad del niño para responder a los requerimientos del adulto (órdenes e indicaciones). Independencia o dependencia del adulto para la realización de las conductas y que nivel de eficiencia muestra en áreas como comunicación y autocuidado que a su vez refleja si el infante presenta conductas inadecuadas durante su desarrollo.”

### 3.1.2. Antecedentes nacionales:

c) Camacho (2012), “EL JUEGO COOPERATIVO COMO PROMOTOR DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑAS DE 5 AÑOS”. Tesis para optar el título de Licenciado en Educación con especialidad en Educación Inicial. Lima- Perú: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ. Concluye que:

- “El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.
- Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.



- Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.
- La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.
- Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo.
- Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.
- Las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución.

### 3.1.3. Antecedentes locales

d) Huamán y Avalos (2010), “APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL INCREMENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I “NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN”. Tesis de Licenciatura, concluye que:

Primera: Después de la aplicación del post test del grupo experimental, se constató que mediante la aplicación de los juegos tradicionales se ve incrementada la motricidad gruesa de un nivel inferior equivalente a un 50% al iniciar nuestro trabajo de tesis



comparado a una 66,7% al nivel superior lo que se deduce que nuestros juegos tradicionales tienen un valor significativo para el niño andino ya que se adaptan reglas acordes a su realidad.

Segunda: De acuerdo al análisis de los resultados podríamos decir que los juegos tradicionales de carrera como el lobo, de salto como el pateo de teja y de lanzamiento como es el kiwi se ha logrado incrementar significativamente los niveles de motricidad gruesa en los niños.

Tercera: se ha comprobado que los juegos tradicionales son efectivos en el incremento de la motricidad gruesa y estos se pueden emplear en otros ámbitos.

Cuarta: Al procesar los datos de los indicadores de la flexibilidad y la coordinación a través de la ficha de observación y la aplicación de los niveles de motricidad gruesa se ve incrementada significativamente.

e) Núñez y Núñez (2011). “JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DEL III CICLO DE LA I.E. N° 54301 DE CHUQUINGA, CHALHUANCA”. Tesis de Licenciatura, concluyen que:

Primera: se comprobó que mediante la ejecución de los juegos tradicionales se logra un efecto significativo que se ve reflejado en el incremento de las habilidades sociales en general en un 93.3% en nivel ALTO y un 6,7% el nivel MODERADO, dando como resultado un incremento significativo. Estas disminuciones significativas se lograron a través de sus contenidos de aprendizaje (logros de aprendizaje, métodos y estrategias) que fueron los elementos principales para la obtención de los resultados esperados. Ubicándose el mayor número de niños en el nivel alto. Logrando cambios significativos en las habilidades sociales básicas y avanzadas, de los niños de 06 años de edad de la I.E.I. N°54301 de Chuquinga- Chalhuanca, 2011.



Segunda: en el grupo experimental a medida que se aplicaron los juegos tradicionales: Toro toro, Patea tejo, Chanca la lata y Kiwi se logró desarrollar las habilidades sociales de presentarse equivalente a un 93,3% seguida de la habilidad social de seguir instrucciones, en un 86,7%.

Tercera: se observa que también hubo un incremento significativo de las habilidades sociales básicas tales como: la de dar gracias en un 80% y finalmente la habilidad básica que también se ha desarrollado es la de escuchar en un 66,7%.

Cuarta: se observa un desarrollo significativo al término de la aplicación de los juegos tradicionales del Toro toro, Patea tejo, chanca la lata y kiwi desarrollan en forma positiva y significativa las distintas habilidades sociales básicas y avanzadas planteadas en la presente investigación en los niños del grupo experimental del III ciclo de la I.E. N° 54031 de Chuquinga 2011, con un nivel de confianza estadístico del 95%.

Quinta: los hallazgos de la investigación deberán servir como base a estudios futuros sobre los beneficios de la práctica de los juegos tradicionales como una acción formativa en el cambio y/o incremento de conductas sociales en la infancia.

Comentario general: El proyecto de tesis planteado a continuación tiene como meta demostrar que las actividades lúdicas tradicionales pueden mejorar la conducta social en niños de 5 años. Si bien es cierto se tomaron en cuenta proyectos de tesis que desarrollan en su contenido el desarrollo de juegos cooperativos y habilidades sociales o juegos tradicionales que ayudan en la motricidad gruesa, los cuales ayudaron en el avance de este proyecto de investigación pero que en contenido y aplicación varían totalmente.

En primer lugar, se aplicaron las actividades lúdicas tradicionales en un contexto de niños poco atendidos por sus padres, con problemas de autoestima y de difícil situación económica también. Se tuvo que trabajar mucho tiempo en ganar su confianza para que



se involucren totalmente en el desarrollo de las actividades y estas tengan influencia en ellos significativamente.

En segundo lugar, las actividades lúdicas tradicionales se pueden aplicar para mejorar aspectos específicos en la etapa del desarrollo de los niños, en este caso se usó para un tipo de conductas específicas: las conductas sociales, las cuales tomando en cuenta el contexto del que se habló anteriormente, requieren invertir más tiempo y convencer a los niños que pueden participar en las actividades sin miedo a ser minimizados por sus errores o fallas.

En general, la investigación fue idéntica a muchas otras investigaciones en la parte teórica, ya que la información de libros y la disponible en internet normalmente no varía mucho, pero en la práctica cada aspecto fue modificado. Se tomó mucho en cuenta la personalidad de cada niño, su contexto familiar y social, el ambiente escolar, el carácter de cada uno, su desarrollo intelectual y su convivencia en el jardín. Todo eso modificó también el propio resultado, porque, aunque se consiguió mejorar la conducta social de los niños, cada uno interiorizó lo que se le enseñó a su manera y en tiempos distintos también.

## **3.2 Marco teórico**

### **3.2.1 Las actividades lúdicas:**

Las actividades lúdicas son, un conjunto de actividades recreativas primordiales en la infancia. Básicamente son juegos, pero con un objetivo específico y basado en reglas. El juego es *“Es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de los límites temporales y especiales que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas,*



*cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría...”*

(C.P.Mavilo, 1998, pág. 13)

Dentro de actividades lúdicas, según el Diccionario de la Real Academia española, la palabra *“Lúdico: del latín: ludus- juego e -ico: adj. Perteneciente o relativo al juego”*

(Española, Real Academia, 2014)

En Educación inicial se accede a realizar estas actividades como parte del proceso de aprendizaje diario, ya que permite a cada niño crear su propio concepto del exterior en base a sus experiencias.

Las actividades lúdicas tradicionales, son juegos típicos de una región o País, que forman parte importante de nuestra cultura popular y son transmitidos de generación en generación. Estas actividades lúdicas tradicionales resaltan en todo tiempo las tradiciones de un pueblo, y reflejan la cultura propia de cada región y país. Una de las ventajas de estas actividades es que se pueden realizar con objetos que están a nuestro alcance como: piedras, ramas, tiza, cuerdas o papeles, e incluso con nuestro cuerpo.

Las actividades lúdicas tradicionales que aún se realizan en la actualidad tienen un origen muy antiguo, ya que eran realizados desde antes que la tecnología avanzara en la manera en que la tenemos actualmente, lo que nos lleva a la conclusión de que, así como hay Actividades lúdicas tradicionales, las hay también las modernas. Normalmente las actividades lúdicas tradicionales están vinculadas a canciones o bailes y no todas son espontaneas, pero con el avance de la tecnología el mundo ha ido cambiando, y las actividades lúdicas modernas (juegos modernos) que se realizan en la actualidad difieren mucho de los tradicionales, pero no pierden valor.

Las actividades lúdicas modernas se realizan comúnmente usando la computadora, celular o con material audio visual, por ejemplo: las rondas, que antes se realizaban cantando o con frases creadas por los propios jugadores ahora se realizan haciendo uso



de un reproductor de audio en el que el USB reproduce la canción que se desea. O también para otro tipo de actividades grupales se usan las computadoras con aplicaciones que sincronizan la actividad de cada individuo, etc.

Aunque ambas tienen un fin educativo en sí, en este proyecto realizaron las actividades lúdicas tradicionales por dos razones: 1 necesitan la interacción del grupo de persona a persona y 2 traer al presente actividades que enseñaron a otras generaciones a socializar de manera divertida, uniendo así a niños con diferentes costumbres y nacionalidades en un solo pensamiento.

### **El juego y la actividad lúdica:**

Podría parecer que al mencionar “juego” nos referimos también a una “actividad lúdica” pero en realidad, aunque ambos términos hacen referencia a una imagen recreativa, difieren en un aspecto: la aplicación de reglas con un fin específico.

El juego puede surgir de un momento a otro, en cualquier lugar, sobre todo si se está en un espacio libre y sin mucho que hacer. Pero una actividad lúdica, aunque también es espontánea y libre, requiere de una planificación previa, de un objetivo claro, de una meta que cumplir, y por lo mismo en este caso se tiene siempre en cuenta la intervención de un adulto, en este caso, el maestro.

Ambos están en estrecha correlación. No existe actividad lúdica que no esté basada en el juego y viceversa, por que como dice el escritor Grimaldo Renjifo en su libro “La enseñanza es estar contento”: *“La escuela enseña al niño a jugar con representaciones y a construir mentalmente con ellas realidades nuevas y un orden de vida diferente. De este modo, el niño aprende a desarrollar ideas...”* (Renjifo Vasquez, 2003) , haciendo así referencia a que el niño, dentro de su contexto, usa el juego para aprender.



### **Actividades lúdicas tradicionales en la Infancia:**

*“La actividad lúdica infantil es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, por que promueve momentos de alegría y le permite divertirse aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades.” (Wallon, 2000, pág. 5)*

La infancia está llena de momentos de aprendizaje, dentro y fuera del aula. Son estos momentos fuera del aula que son aprovechados en el desarrollo de las actividades lúdicas tradicionales, para involucrar a todos y llamar la atención de los menos sociales. Estas actividades quedan gravadas en las mentes de los pequeños quienes después de un tiempo los realizarán por si mismos y sin ayuda de un adulto. Es importante tener presente que a través de las actividades lúdicas tradicionales se promueve:

El valor de las reglas

Lo importante que es relacionarse con otros

El desarrollo de las actividades mentales

Debemos tener en cuenta también que *“Es psicológicamente sano sugerir que, cuando el niño emprende el aprendizaje, conviene darle tanta libertad como sea posible. Es útil introducir la actitud de juego en las situaciones de aprendizaje, como también eliminar el efecto paralizante de miedo. Empero, el aprender nunca ha de reducirse al mero juego. Más bien, la actitud de juego ha de ser una fuerza guiadora en tanto el maestro y los alumnos participan en el trabajo de la escuela” (Anderson, 1965, pág. 47)*

### **Importancia de las Actividades Lúdicas Tradicionales en la Infancia**

La Actividad Lúdica tradicional permite un desarrollo integral de la persona, disfrutar del entorno natural y social, y también disfrutar de uno mismo.



Por medio de estas aprendemos las normas y reglas de comportamiento social, se despierta la curiosidad, la persona se hace de valores y actitudes correctas, *“de esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego”*.

(Enciclopedia I. , 2015, pág. 27)

Las actividades lúdicas tradicionales son importantes en el proceso socializador y en la vida del infante ya que:

- Permite conocer la cultura regional o local
- Promueve el compañerismo
- Crea oportunidades para participar en grupo
- Otorga nuevos conocimientos
- Mejora la autoestima
- Desarrolla la imaginación
- Es útil en la aplicación de las actividades docente diarias.

### **Características de las actividades Lúdicas Tradicionales:**

El movimiento en el niño es muy importante, y cuando hablamos de actividades lúdicas tradicionales hablamos de aquellas que justamente implican movimiento.

Los niños son capaces de soportar de 3 a 5 minutos prestando atención y sentados en un solo lugar, considerando que la sesión de aprendizaje sea de su total agrado; pero, después de este tiempo lo más probable es que la mayoría este mirando a otro lugar, parándose, jugando con su compañero de a lado, molestando, etc.

El movimiento es algo natural, innato de cada niño, por lo tanto los juegos que se le presenten serán una muy buena forma de enseñarles y moldear su conducta.

*“El movimiento activo del niño, cuya iniciativa la asume él, tiene un papel importante en el conocimiento de su cuerpo y en la afirmación de su identidad. Su comportamiento*



*es más independiente, se muestra atento y concentrado en lo que hace y sus juegos son más variados. De esta manera el movimiento no solo se expresa exteriormente, sino que se genera un movimiento interno que favorece el proceso de maduración, crecimiento y autonomía.”* (Educación, 2015, pág. 38)

Las actividades lúdicas tradicionales ayudan a cada niño de distinta manera, pero las características de cada una son iguales para todos. A continuación, presentamos algunas de ellas:

- Se realizan solo por el placer de jugar
- No son costosos
- Son libres
- Son en su mayoría espontáneos, pudiendo realizarse en cualquier momento

lugar

- Pueden ser individuales o colectivas
- Las reglas que se aplican son sencillas
- Fortalecen las habilidades y aportan valores
- Ayudan en la expresión oral y el desarrollo social
- Promueve el orden, la espera del turno y el compartir.

*“... a través de los juegos podemos brindar a los niños las oportunidades de aprender y practicar nuevas formas de pensar, sentir y actuar”* (FREUD, 1973, pág. 20)

Las actividades lúdicas tradicionales sobre todo favorecen el proceso socializador. El realizarlas requiere incluir a las personas a nuestro alrededor, y esto ayuda al niño a tomar decisiones, pero no solo tomando en cuenta lo que él cree correcto o lo que desea sino



que también tomando en cuenta las opiniones de los demás. La socialización en estas actividades ayudará al niño a aceptar que las opiniones de los demás también importan.

### **Metas que se pueden lograr a través de las Actividades Lúdicas Tradicionales:**

- Valorar hábitos, juegos y costumbres de nuestro pasado
- Ayudar a los niños a manifestar sus emociones y pensamientos
- Favorecer la autoestima y la independencia
- Mejorar la coordinación, el equilibrio y las actividades básicas
- Utilizar el cuerpo como medio de expresión
- Canalizar la agresividad
- Aceptar las reglas y respetar a los demás
- Ampliar las relaciones sociales

### **Funciones de las actividades lúdicas tradicionales:**

Las actividades lúdicas tradicionales son consideradas como recursos educativos que pueden ser aprovechados muy bien en todos los niveles de educación y que enriquecen considerablemente el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Pueden emplearse para varios propósitos dentro del proceso de enseñanza, ya que construye poco a poco la autoconfianza del alumno y también incrementa su motivación. Es una forma eficaz de convertir la información que se quiere impartir en algo que sea significativo para el niño.

*“Para Wallon, la emoción, el otro, el medio, el movimiento, la imitación y la representación son factores fundamentales que interactúan y configuran el desarrollo infantil...”* (Palacios, 1985, pág. 78)

Esto quiere decir que las actividades lúdicas tradicionales pueden ser empleadas usando todo lo que rodea al niño, su medio y las personas a su alrededor. El maestro como



responsable de su instrucción debe entonces conocer cuáles son las funciones de estas actividades para así poder emplearlas adecuadamente y con un propósito específico a lograr.

Algunas de las funciones de las actividades lúdicas tradicionales son:

**Motivacional:** Ya que despierta en el niño el interés de actuar y participar en cualquiera sea la actividad. Llama de alguna manera su atención y hace que su aprendizaje sea significativo para él.

**Placentera:** *“El juego gira fundamentalmente en torno a la producción de placer de carácter moral, físico, estético, etc.”* (Sánchez, 2000, pág. 13)

**Creativa:** La creatividad se da por ambas partes, por parte del profesor encargado, quien deberá ofrecer al niño actividades que sean de su interés y también improvisar en caso que se requiera, y también se da por parte del niño, y en realidad es algo innato de él, ya que en cada actividad mostrara dudas, hará preguntas y responderá de formas que no se pueden prever.

**Libre:** Ya que deja la niño la opción de elegir, de opinar, de manejar situaciones en base a sus propias decisiones y de asumir responsabilidades en cierto grado, pero sin sentirse presionado.

**Socializadora:** Porque permite al niño estar en contacto con los demás a través del cumplimiento de normas y valores con personas de una misma sociedad. *“El movimiento es humano y el hombre es una unidad dinámica bio-psicosocial”* (William, 1999, pág. 155)

**Integradora:** Porque permite a un grupo unir a alguien que esta fuera, sin importar su color, raza, o las diferencias que tenga. El proceso de integración es opuesto a la discriminación, que no permite la unión de 2 culturas distintas por cuestiones de pensamientos sin fundamento o racistas.



### **Clasificación de las actividades lúdicas tradicionales:**

Según la situación de los jugadores y de su entorno, las actividades lúdicas tradicionales se clasifican en:

#### **Actividades con objetos:**

- Saltar la cuerda
- Carrera de sacos
- Trompos
- Canicas o tiros
- Yoyo

#### **Actividades con partes del cuerpo:**

- Piedra, papel o tijera
- Calienta manos

#### **Actividades de persecución:**

- Las escondidas
- Gato y ratón
- Policía y ladrón
- Encantados
- Stop

#### **Actividades individuales:**

- Yoyo
- Trompo

**Actividades colectivas:** se juega necesariamente con 2 o más personas

- Escondidas
- Rondas



Es muy interesante notar que las actividades lúdicas tradicionales que se tomaron en cuenta para la realización de este proyecto son actividades que también se realizan en países europeos solo con pequeñas variaciones y con diferentes nombres:

**Rayuelo (Himmel und holle):** Conocido como “cielo e infierno” en la que se dibuja un cuadro en el suelo con un total de 10 números. La meta es pasar por los números saltando de ida y vuelta después de haber lanzado una piedra desde el primer número hasta el último. Gana el niño que tenga la mayor cantidad de casas dentro del cuadro.

**Gallinita ciega (Blinde Kuh):** En el que se venda a un niño quien tendrá que buscar así a sus demás compañeros en un espacio reducido.

**El gato y el Ratón (Katz und Maus):** Un juego muy común en el que se hace una ronda y el gato persigue al ratón, pueden correr dentro y fuera del círculo pero los niños que están en la ronda ayudan al ratón a escapar cerrándole el paso al gato.

También, existen actividades lúdicas tradicionales propias de Europa como:

**Topfschlagen:** que en español sería “golpea el cajón”. Consiste en esconder dentro de una caja pequeña un regalo y vendar a un niño que será guiado por las voces de los demás niños o adultos hasta la caja, al encontrarla la golpeará hasta descubrir que lleva dentro.

**Schokoladenessen:** o “juego del chocolate”, cada niño tirará un dado con la intención de sacar un seis, el que logre sacar este número deberá colocarse las prendas de vestir que se pondrán en una silla y luego llegar hasta el chocolate y tratar de abrirlo y comer mientras otros niños intentan sacar un seis en el dado.

### **Teorías sobre el juego aplicadas a las Actividades Lúdicas Tradicionales**

**Teoría Psicoanalítica (autoexpresión):** Teoría propuesta por **Sigmund Freud** en la que aseguraba que el juego es una forma de expresión y satisfacción de necesidades.



Mediante el juego el niño es capaz de expresar deseos inconscientes y canalizar sus emociones para así hallar una solución satisfactoria a los mismos.

Freud hace referencia a lo psíquico dividiéndolo en 3 instancias: yo, ello y superyó, las cuales determinan la personalidad del individuo. En palabras de Freud: *“el ello, polo pulsional de la personalidad, el yo, instancia que se erige en representante de los intereses de la totalidad de la persona y, como tal, es cargada con libido narcicista, y por último, el superyó, instancia que juzga y critica, constituida por la interiorización de las exigencias y prohibiciones parentales”* (Laplanche, 1971)

Por Ejemplo: Un niño que tiene problemas en casa, a la hora de jugar expresará agresividad y frustración, por el contrario, un niño que vive en un ambiente agradable expresará tranquilidad y será capaz de dar solución a sus propios problemas y al de los demás.

**Teoría Cognitivista:** propuesta por el psicólogo **Jean Piaget**, quien dice que el juego refleja las estructuras cognitivas del individuo, es decir el proceso mental que se realiza para poder entender algún tipo de información del exterior. Este proceso requiere que el individuo adapte sus conocimientos a la realidad que lo rodea, modificando su conducta para encajar en el grupo social en el que se desenvuelve, todo esto considerando la etapa de su desarrollo.

En este proceso de “Adaptación” debe existir un “equilibrio entre el ambiente como parte externa y la personalidad como parte interna de un individuo” (Pablo, 2011)

Por ejemplo: Al realizar un juego grupal, el niño deberá seguir ciertas normas para poder lograr así un logro en conjunto. Puede que alguna de las normas no le agrade o le resulte complicada, pero su patrón de pensamiento deberá ser modificado para adaptarse al momento y unirse al pensamiento dominante, que en caso del grupo sería ganar.



**Pedagogía del juego:** propuesta por el pedagogo alemán, **Friedrich Froebel**, quien afirmaba que el juego permite a los niños sentirse libres y desarrollarse plenamente mientras va adquiriendo conocimientos del mundo que lo rodea.

De hecho, viviendo en un contexto donde la educación era más tradicional que formativa, Froebel fundó el preescolar, o lo que ahora conocemos como “el jardín de niños”, yendo así en contra de una mentalidad educativa ya establecida e iniciando el cambio en lo que más adelante sería la formación propia de la infancia.

Ejemplo: Un niño a quien le es difícil relacionarse con los demás, puede participar en un juego propuesto por la docente o por sus propios compañeros, en la que se sienta involucrado y en libertad de opinar, y así poco a poco ir aprendiendo de su contexto y formándose como persona social.

### **La conducta social:**

Es aquella enfocada al ámbito de sociedad. La convivencia con otros seres siempre implica una interacción entre las mismas, y es en esta interacción donde se aprende una conducta.

Para la psicología social, dentro de lo que implica el desarrollo social, *“el proceso de socialización es el que humaniza al hombre, por la adquisición de conocimientos, capacidades, normas y valores prevalentes en la sociedad, para participar en ella, gracias a la relación con otros.”* (Shaffer, 1989)

El hombre es un ser social por naturaleza, por lo tanto, es imposible que una persona se desarrolle plenamente estando aislada de los demás.

#### **A) Principios que rigen la conducta:**

Un principio requiere de pasos que deben seguirse con la finalidad de lograr un propósito.

Debemos recordar que: *“el patrón general de la conducta de un niño se ha construido*



*antes de su ingreso en la escuela. El maestro puede describir la conducta que observa en la escuela y compenetrarse en cada caso. Para comprender las causas debe conocer las raíces que dan nacimiento a tal conducta. Los padres pueden dar valiosas pistas para las causas fundamentales de la conducta de sus hijos” ( (Driscoll, 1964, pág. 36)*

Existen 3 principios que rigen la conducta:

**Causalidad:** Es decir que toda conducta es causada, provocada por un factor externo. Se refiere a que toda causa tiene un efecto y por lo tanto existe una relación estrecha entre cada acontecimiento sucedido con la conducta que se forma en cada persona.

**Motivación:** *“es en síntesis lo que hace que un individuo actúe y se comporte de una determinada manera” (Solana, 1993, pág. 208)*

**Finalidad:** Todo comportamiento tiene un propósito. Y gracias a ella es que se puede interpretar y cobrar sentido una vez que se entiende.

La conducta es moldeable hasta cierto punto, esto solo se da a través de las personas de confianza. Si la persona A tiene la suficiente influencia sobre la persona B, entonces será fácil tratar de cambiar, o modificar en algún grado la conducta que se desee.

*“En el ámbito escolar, el agente responsable de este cambio ha de ser el maestro, dada la enorme influencia que este tiene sobre el comportamiento de los niños. Sabemos que algunas formas relativamente leves de conducta desordenada pueden controlarse en clase haciendo que el maestro atienda de modo diferencial la conducta deseable y haga caso omiso de la indeseable.” (Francisco Xavier Méndez, 2002, pág. 107)*

## **B) Factores que intervienen en la conducta humana:**

Los factores que intervienen en la conducta de una persona son estos 3 principalmente:

**Biológicos:** Todo ser humano, al nacer, lo hace con su propio genotipo, lo cual influye en el desarrollo biológico y por lo tanto determina en cierto grado la conducta.



Este factor genético no es determinante, ya que sobre él actúan también otros factores como la alimentación, el tipo de cuidados que se tuvo durante el embarazo, la sociedad en la que se vive, etc.

**Ambientales:** El medio ambiente es todo lo que nos rodea, esto es: el ruido, la temperatura, la contaminación. Los diversos factores que componen el medio en el que vivimos afectan directamente a la salud y a la conducta. Lo hacen con bajo contenido informativo, es decir que solo causan estados de alerta o ansiedad, que hace que la conducta cambie en cierto grado pero no tanto como para causar preocupación y pueden ser modificadas rápidamente.

Es así que: *“El ambiente moldea la conducta”* (Chance, 1994, pág. 123)

**Sociales:** Esta se refiere a los modelos de conducta que se imita de las demás personas a nuestro alrededor. Las más influyentes son las que se copian de la familia, los amigos y en la escuela.

Dentro de un contexto específico como Curahuasi, se pudo notar en este último factor, que *“el niño o niña campesino, participa en todas las actividades diarias, lo cual muchas veces es reflejado y potenciado en sus juegos”* (PRATEC, 1998)

### **C) División de la conducta social:**

Según la psicología esta conducta se puede dividir en 3 grupos:

**La conducta social agresiva:** esta se refleja a través de la sumisión de otros a través del miedo o lastima. Estas son personas con baja autoestima e inseguras.

**La conducta social pasiva:** Es cuando una persona busca socializar buscando agradar a los demás incluso si lo que se le pide no le agrada a él mismo.



**La conducta social Asertiva:** Esta es considerada como la mejor ya que la persona es abierta y actúa libremente expresando sus opiniones sin temor al rechazo o a la negativa de los demás.

#### **D) Manifestación de una conducta social:**

Estas son muestras externas en base a las cuales se pueden sacar diversas conclusiones de cómo es su forma de conducirse en su día a día. Debemos para esto tomar en cuenta que *“La conducta del niño es el resultado de los estímulos internos y externos que dan lugar al moldeamiento de una conducta más compleja”*

La conducta social entonces, se puede observar en los niños a través de:

**Las actitudes corporales:** El movimiento o la falta de este, correr, quedarse quieto en un solo lugar, estar inquieto, el movimiento de los brazos, etc. Toda actitud corporal refleja un pensamiento que puede ser interpretado y por lo tanto en base a los mismos crear conclusiones y tomar decisiones para modificarlas si son inadecuadas.

**Los gestos:** se refiere a los movimientos del rostro como una mirada o una sonrisa, el llanto. También al movimiento de las manos, de los pies. Todo gesto refleja algo interno: molestia, tristeza, incomodidad.

**La acción:** Toda acción externa siempre tuvo un punto de inicio. Puede que haya sido mantenida en el interior por mucho tiempo y sea exteriorizada a través de una conducta vista como buena, o mala. En sí, la conducta es la acción que cada uno realiza.

**El lenguaje:** Las palabras pueden ser dichas de varias maneras, reflejar enojo o felicidad. Y si hablamos de los niños pues, estos no tienen filtro y son muy honestos a la hora de hablar, es por eso que no es difícil interpretar lo que piensan o como se sienten.

#### **E) Tipos de Conducta Social:**

La conducta social se muestra externamente y es medida en base al temperamento del individuo, sabiendo esto veamos cuales son:



**Conducta social agradable:** los niños con esta conducta tienen buen humor, y cuando algo les molesta por lo general reaccionan de forma leve. Por lo general estos niños se calman solos y por este mismo motivo corren el riesgo de no ser atendidos y estimulados adecuadamente.

**Conducta social Reservada o tímida:** Los niños con esta conducta toman las cosas con precaución, no son físicamente activos, pero son muy observadores. También se suelen calmar solos y en este caso es aún más difícil saber si necesitan algún tipo de ayuda o atención.

**Conducta social difícil:** Los niños pequeños son normalmente inquietos, y aunque esto puede ser cansado no es algo por qué preocuparse. Estos pequeños normalmente responden vigorosamente ante cualquier malestar, su llanto es a menudo intenso y las formas que usan para llamar la atención son en muchos casos exageradas. No son capaces de calmarse solos, necesitan la ayuda de otros para lograrlo.

#### **F) Reforzamiento de la conducta social:**

Un niño comienza a aprender desde que nace: aprende a moverse, a caminar, a correr, a escribir, a leer, a jugar. Con el tiempo, desarrolla las habilidades necesarias para realizar sus actividades cotidianas. En este sentido es necesario tomar en cuenta que en todo este proceso de aprendizaje intervienen de forma directa las personas con quienes convive: sus padres, sus amigos y sus maestros.

Cada persona es un mundo diferente en un mundo diferente, influenciado por condiciones ambientales y sociales, donde *“la conducta es la predisposición con la que el hombre nace y a su vez con pautas comportamentales, que son desarrollados en el seno familiar”* (Holland, 1990, pág. 27)



*“Es preciso tener en cuenta que la agresividad es un componente normal y necesario en el comportamiento del ser humano y, en especial, de los niños. Con frecuencia, los adultos intentan disminuir el índice de agresividad de los pequeños con una pretendida intensión educativa. Pero, en realidad, no se trata de luchar contra la misma, sino encauzarla hacia vectores positivos que resulten favorables”* ( Enciclopedia, 2008, pág. 83)

Los reforzadores de la conducta social son:

- Aceptación externa
- Premios y Castigos

Para reforzar una conducta debemos conocer la motivación de la misma y a la persona en sí, cuáles son sus habilidades, sus pasatiempos favoritos, sus temas de conversación comunes, que le pone triste o que le alegra, quienes conforman su círculo de amistad, etc. Una vez contestadas las preguntas nos encontraremos en mejores condiciones de conocer cuáles son los reforzadores sociales, materiales y de actividad que podrían utilizarse para intentar modificar la conducta problemática. (Arandiga, 1999, págs. 12- 17)

#### **G) Maneras de medir una conducta Social:**

**Medición directa de productos permanentes:** Esta es una táctica muy utilizada por los profesores. Cuando se habla de “Productos permanentes” se habla de un examen escrito, escribir las palabras correctamente, colorear o armar un rompecabezas, etc. Entonces al grabar un video o un audio y registrando la misma automáticamente, se habla de una medición de productos permanentes.

**Registro de observación directa:** Esta se da cuando no se producen productos permanentes naturalmente o cuando no es conveniente usar un equipo especial (celular o grabadora) para registrar estas conductas.



## H) Teorías de la conducta social:

### Teoría del condicionamiento clásico:

**Ivan Pavlov** decía que todo estímulo siempre obtiene una respuesta, pero un mismo estímulo asociado a diferentes eventos produce una respuesta diferente.

Entonces, si queremos mejorar la conducta de una persona podemos hacer uso de diversos estímulos que nos ayuden en este fin.

Pavlov decía que: *“Aquellos estímulos que señalan una misma consecuencia son considerados equivalentes y sustituibles, porque desempeñan una misma función.”*

(Santiago, 2003)

Por ejemplo: Si un niño no muestra interés en dialogar ni participar con sus demás compañeros, podemos averiguar sus gustos e ideas para acoplarlas a una Actividad grupal e involucrarlo sin necesidad de obligarlo a nada.

### Teoría del condicionamiento operante:

Esta teoría fue desarrollada por **Frederick Skinner**. En este caso el comportamiento se desarrolla mediante premios y castigos, es decir, que si una conducta trae una consecuencia (premio o castigo) esa nos llevará a un aprendizaje, la cual quedará marcada para toda la vida.

Según Skinner: *“Las acciones del sujeto seguidas de un reforzamiento adecuado tienen tendencia a ser repetidas (si el reforzamiento es positivo) o evitadas (si es negativo). En ambos casos, el control de la conducta viene del exterior”* (Skinner, 1975)

Por ejemplo: Un niño que constantemente es alagado por su buen desenvolvimiento en algún deporte, desarrollará una conducta social más abierta que uno que es castigado por cometer errores en alguna actividad grupal.



### **Teoría sociocultural:**

Teoría desarrollada por el psicólogo Ruso de origen Judío, Lev Semenovich Vigotsky. Quien defendió la idea de que los niños adquieren nuevos conocimientos mediante la interacción social.

Vigotsky en su teoría, hace énfasis en el proceso que el niño sufre para asimilar el exterior y aprender de él, este proceso de interiorización llamado “Zona de desarrollo proximal” requiere la ayuda de un adulto, para que cada infante avance desde lo que ya conoce hacia lo que aún no es capaz de conseguir por sí mismo.

Por ejemplo: En los juegos que se realizaron con los niños, se tuvo un momento de explicación previa de la actividad, ya después los niños que conocían las actividades enseñaron a los que no, y también con la práctica de cada actividad varios pequeños pudieron pasar de lo poco que conocían a dominar la actividad.

### **3.3 Marco conceptual**

- a) **Conducta:** Manera de comportarse una persona en una situación determinada o en general.
- b) **Conducta social:** Es la conducta dirigida hacia la sociedad o que tiene lugar entre miembros de la misma especie.
- c) **Actividad lúdica tradicional:** Actividad relacionada con la tradición, transmitido de generación en generación especialmente de padres a hijos.
- d) **Sociedad:** Sistema organizado de relaciones que se establecen entre un conjunto de personas.



- e) **Actividad Lúdica:** Es una actividad recreativa y educativa primordial, una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones incluso como herramienta educativa.
- f) **Niño:** Un ser humano que aún no ha alcanzado la pubertad. Por lo tanto es una persona que tiene pocos años de vida.



## CAPÍTULO IV

### METODOLOGÍA

#### 4.1 Tipo y nivel de investigación

##### 4.1.1. Tipo de investigación

El proyecto está enmarcado dentro del tipo de investigación aplicada, porque “se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar o modificar un determinado sector de la realidad. (Carrasco D., 2016, pág. 43).

En este sentido, el proyecto se orienta a aplicar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para influir sobre la conducta social de los niños, esta segunda variable (dependiente) está sujeta a sufrir una variación, modificación, por el tratamiento que se le aplicará.

#### 4.2 Diseño de la investigación

Es pre - experimental de pre y post test con una sola medición, ya que, “primero se realizará una observación previa al grupo para luego administrar un tratamiento y después de ello, aplicar una segunda observación posterior. Es decir, nos permitirá conocer los cambios experimentados con el estímulo en la post - prueba” (Carrasco D., 2016, pág. 64).

La representación es:                    G: O1 – X – O2

Dónde:



- O1 : Observación pre test
- X : Tratamiento – Actividades lúdicas tradicionales
- O2 : Observación post test
- G : Grupo experimental

Método de la Investigación: Hipotético – deductivo

### 4.3 Población y muestra

La población, está conformado por la totalidad de 89 alumnos matriculados en el nivel inicial de niños de la Institución Educativa Inicial Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay-2018.

*Tabla 2 Cantidad de alumnos según su edad*

EDAD	Nº ALUMNOS
3 Años	36
4 Años	29
5 Años	24
<b>Total</b>	<b>89</b>

**Fuente:** Relación de matriculados de la I.E.I. Diospi Suyana 2018

#### Muestra:

El tipo de muestreo es no probabilístico intencionado, por lo que la muestra corresponde al total de niños de 5 años matriculados en la I. E.I. Diospy Suyana 2018 que corresponde a 24 estudiantes

*Tabla 2 Tamaño de muestra de niños de cinco años*

SEXO	Tamaño de muestra
Masculino	12
Femenino	12
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>

**Fuente:** Elaboración propia en base a datos de la I.E.I. Diospi Suyana 2018



#### 4.4 Técnica e instrumentos

##### Técnica de la investigación

Observación: Indispensable para la recolección de información, siendo un proceso riguroso de la investigación, que permite describir situaciones y/o contrastar hipótesis, siendo por tanto un proceso científico. La observación permitirá registrar la conducta social antes y después de la aplicación del tratamiento.

##### Instrumento de investigación

##### Ficha de observación

Para la pre test y post test se elaboró una ficha de observación, considerando preguntas en base a indicadores que responden al comportamiento antes y después del tratamiento de la variable dependiente y permitió los datos necesarios de la conducta social que presenta los niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018. El instrumento, considero 21 items.

El instrumento, se elaboró teniendo en consideración la Calificación de la tricotómica (Nunca, A veces y Siempre), el cual ha sido validado por el juicio de experto.

**Tabla 4** *Coefficiente de fiabilidad de la ficha de observación*

Alfa de Cronbach	Número de elementos
0,817	39

Fuente: Elaboración propia en base al procesamiento de datos en SPSS v23

La confiabilidad del instrumento de acuerdo a la tabla 4, señala que es buena, debido a que el coeficiente de fiabilidad es de 0,817.



#### 4.5 Análisis estadístico.

Debido a que el proyecto de investigación es pre experimental de pre y post test, se aplicó la prueba de hipótesis de Wilcoxon, permitió determinar tomar la decisión estadística. Esta prueba corresponde para datos no paramétricos.

Procesamiento y análisis de datos: Se utilizará la herramienta informática conocida como el Software SPSS, quien nos permitirá elaborar gráficos, tablas y podremos dar las interpretaciones correspondientes de acuerdo a los resultados obtenidos. Por lo que se procesara los datos obtenidos en la ficha de observación.

## CAPÍTULO V RESULTADOS Y DISCUSIONES

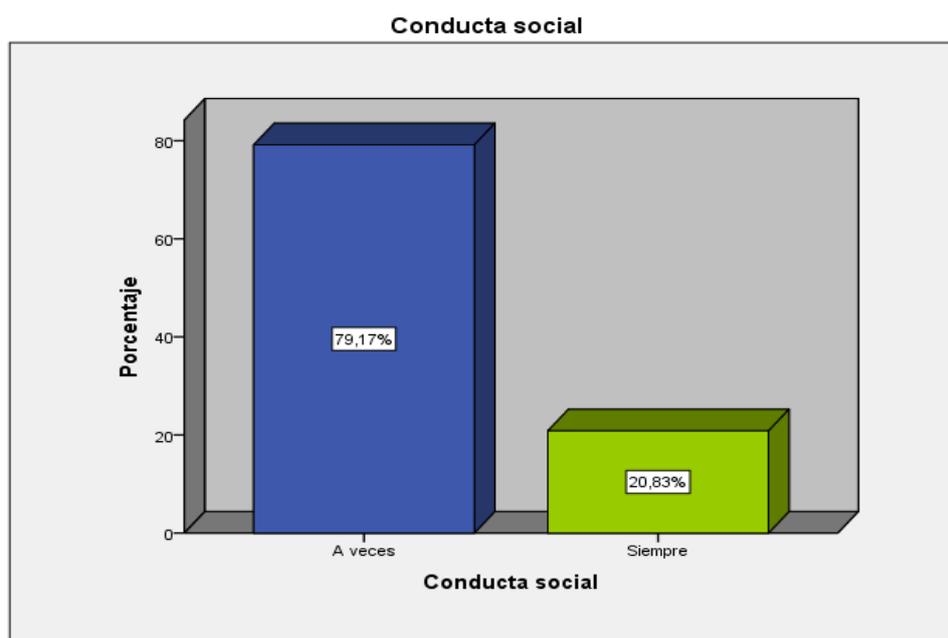
### 5.1 Análisis de resultados

#### 5.1.1. Análisis descriptivo de la variable conducta social (pre test)

*Tabla 3 Distribución de frecuencia de la conducta social (pre test)*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	19	79,2	79,2	79,2
	Siempre	5	20,8	20,8	100,0
	Total	24	100,0	100,0	

*Ilustración 1 Distribución porcentual de frecuencias de la variable Conducta Social (pre test)*



En la tabla 5 e ilustración 1, respecto al comportamiento en general de la variable conducta social antes de la aplicación de los juegos tradicionales, reflejan que se observó que diecinueve niños que corresponde al 79,17% del tamaño de muestra a veces muestran un comportamiento no adecuado respecto a los ítems considerados para cada dimensión, mientras cinco niños que representa el 20,83% presenta siempre un comportamiento no adecuado.

Estos resultados, corroboran que los niños de cinco presentaban un problema respecto a la conducta social en la I.E.I. Diospi Suyana del distrito de Curahuasi en el 2018.

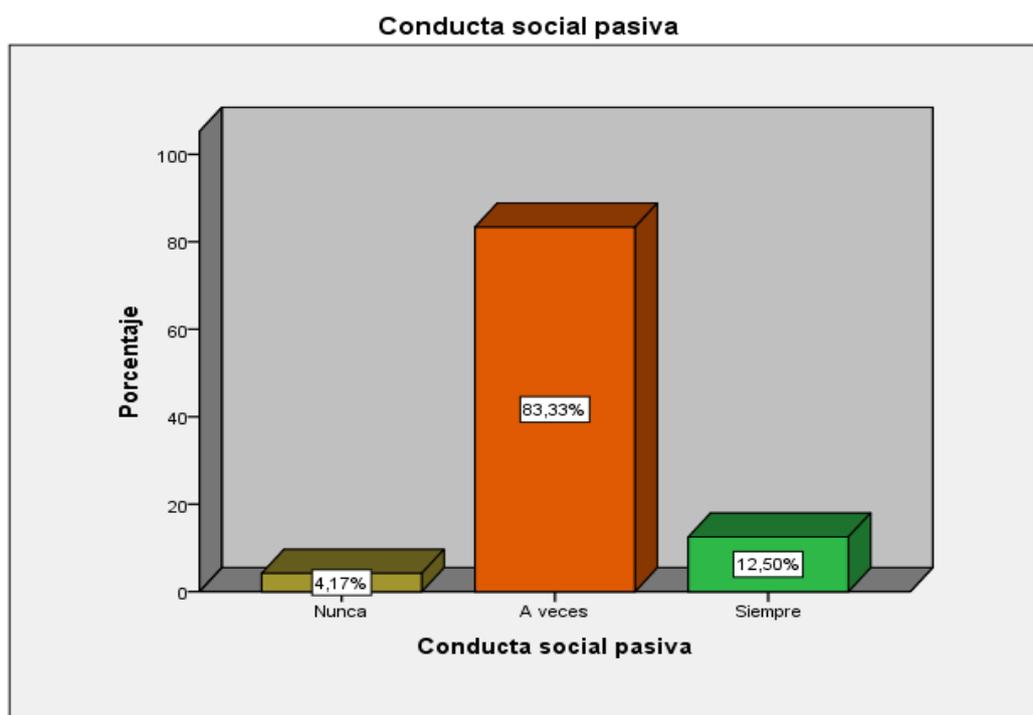
#### **Descripción de la dimensión conducta social pasiva (pre test)**

**Tabla 4** *Distribución de frecuencias de la dimensión conducta social pasiva (pre test).*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	4,2	4,2	4,2
A veces	20	83,3	83,3	87,5
Siempre	3	12,5	12,5	100,0
Total	24	100,0	100,0	

**Fuente:** Elaboración propia, 2019.

**Ilustración 2** *Distribución porcentual de frecuencias de la dimensión conducta social pasiva (pre test)*



*Fuente: Elaboración propia, 2019*

En la tabla 6 e ilustración 2, los datos reflejan que el comportamiento de la dimensión conducta social pasiva antes de la aplicación de los juegos tradicionales, se observó que veinte niños que corresponde al 83,33% del tamaño de muestra a veces muestran un comportamiento no adecuado respecto a los ítems considerados para esta dimensión, mientras tres niños que representa el 12,50% presenta siempre un comportamiento no adecuado y solo un niño que es el 4,17% nunca muestra un comportamiento no adecuado.

Entre los ítems de esta dimensión que han sido resaltantes en la observación en el pre test que indica que hay una conducta social pasiva no adecuada podemos mencionar que los niños inicialmente se mostraban ansiosos, asilados, con poca paciencia, celos de otros niños, miedosos, sensible a las críticas, etc.

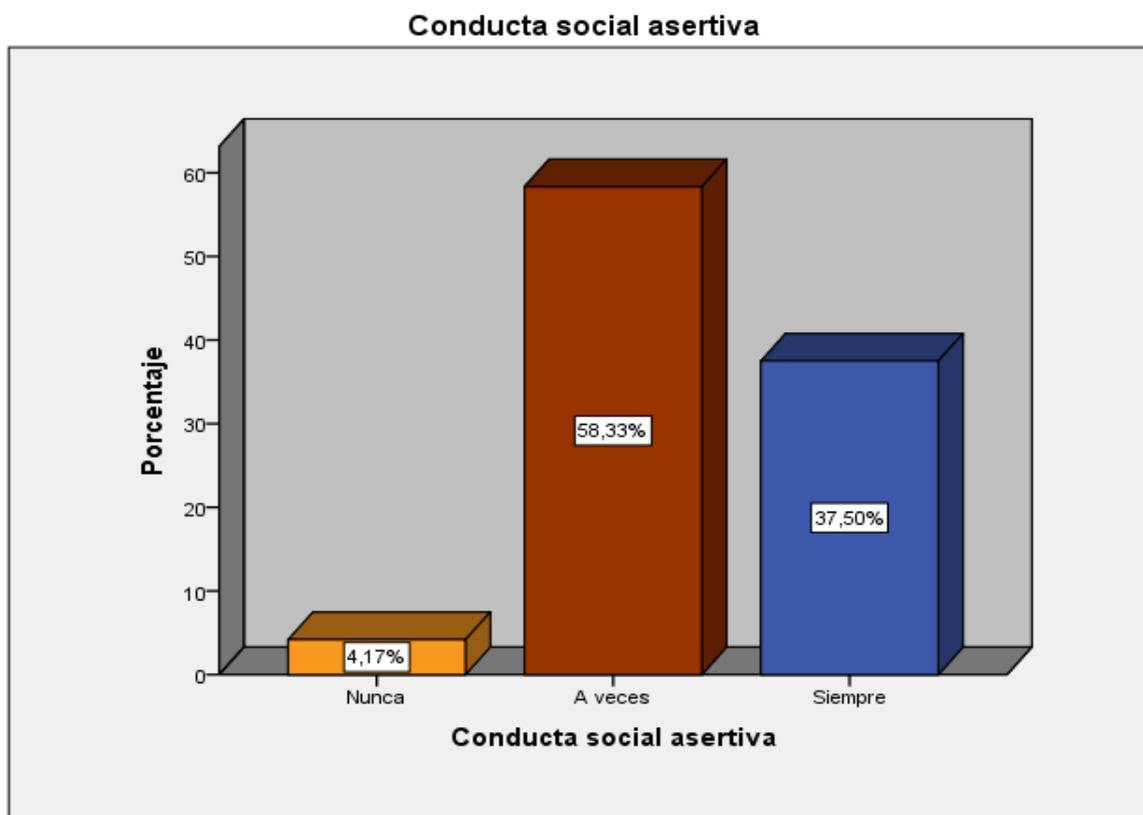


**Descripción de la dimensión conducta social asertiva (pre test)**

*Tabla 5 Distribución de frecuencia de la dimensión conducta social asertiva (pre test)*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	4,2	4,2	4,2
A veces	14	58,3	58,3	62,5
Siempre	9	37,5	37,5	100,0
Total	24	100,0	100,0	

*Ilustración 3 Distribución porcentual de frecuencia de la dimensión conducta social asertiva (pre test)*



En la tabla 7 e ilustración 3, los datos reflejan que el comportamiento de la dimensión conducta social asertiva antes de la aplicación de los juegos tradicionales, se observó que catorce niños que corresponde al 58,33% del tamaño de muestra a veces muestran un comportamiento no adecuado respecto a los ítems considerados para esta dimensión, mientras nueve niños que representa el 37,50% presenta siempre un comportamiento no adecuado y solo un niño que es el 4,17% nunca muestra un comportamiento no adecuado.

Entre los ítems de esta dimensión que han sido resaltantes en la observación en el pre test que indica que hay una conducta social asertiva no adecuada podemos mencionar que los niños a veces o siempre mostraban inicialmente ser impulsivos, alborotadores, inquietos, agresivos, destructores de cosas, intimidante, quejosos, mentirosos, etc.

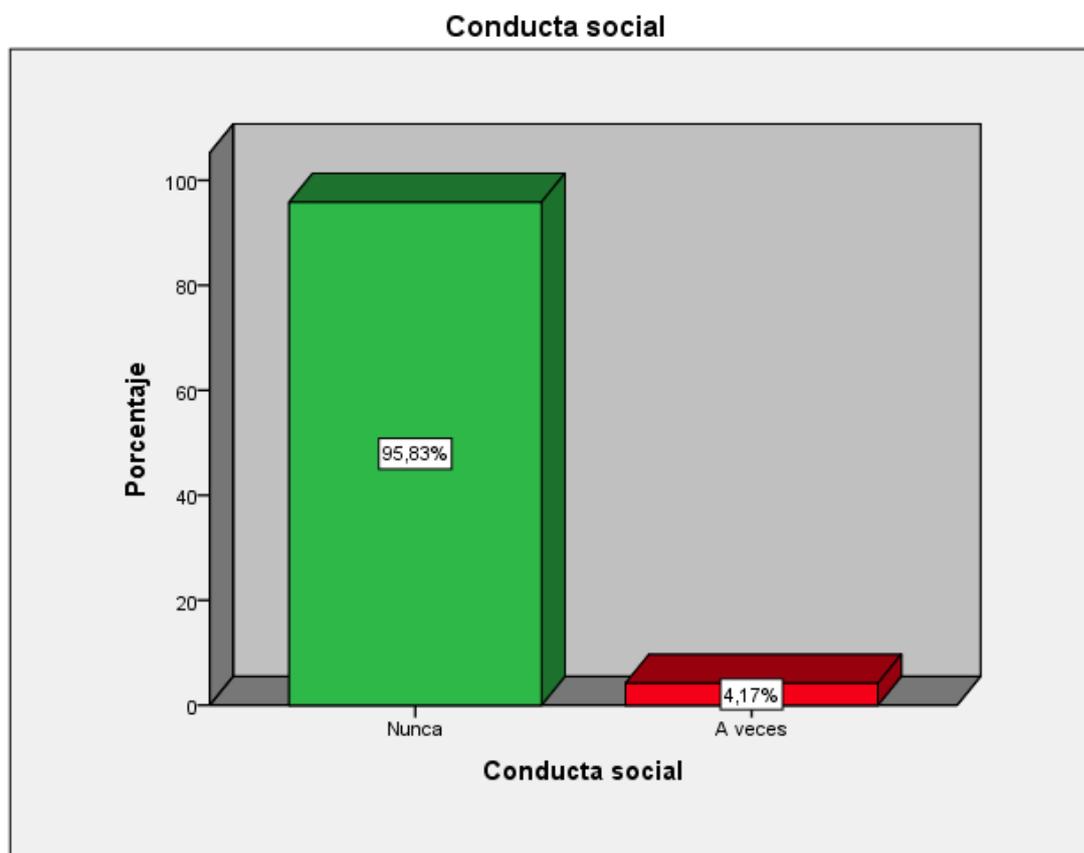
### 5.1.2 Análisis descriptivo de la variable conducta social (post test)

**Tabla 6** Distribución de frecuencia de la conducta social (post test)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	23	95,8	95,8	95,8
Válido A veces	1	4,2	4,2	100,0
Total	24	100,0	100,0	



*Ilustración 4* Distribución porcentual de frecuencia de la conducta social (post test)



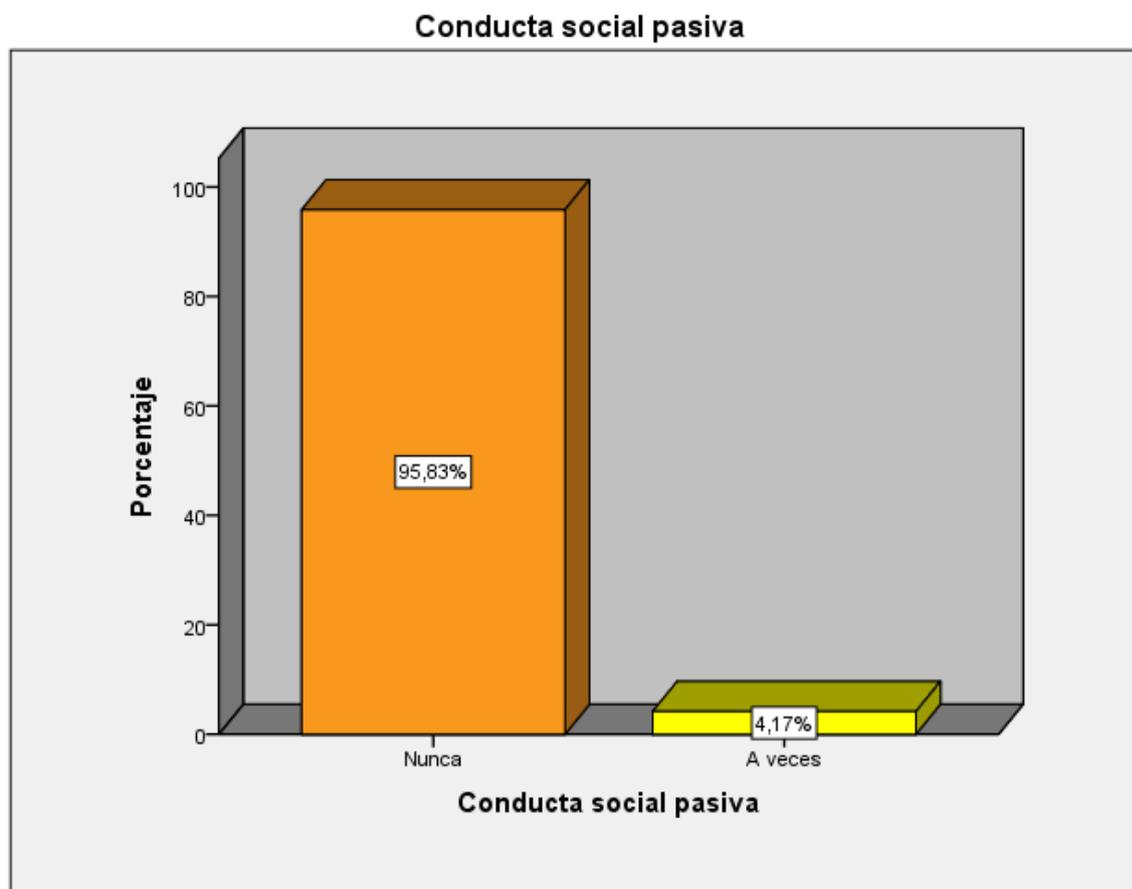
En la tabla 8 e ilustración 4, que corresponde al comportamiento general de la variable conducta social, después de la aplicación de los juegos tradicionales, refleja que veinte y tres niños que corresponde al 95,83% del tamaño de muestra nunca muestran un comportamiento no adecuado respecto a la mayoría de los ítems considerados para esta cada una de las dimensiones que califica el comportamiento de la variable dependiente, mientras un niño que representa el 4,17% aún presenta a veces un comportamiento no adecuado. Esto señala que en términos generales y de manera descriptiva se observa una mejora de la conducta social.

#### **Descripción de la dimensión conducta social pasiva (post test)**

**Tabla 7** Distribución de frecuencia de la dimensión conducta social pasiva (post test)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	23	95,8	95,8	95,8
Válido A veces	1	4,2	4,2	100,0
Total	24	100,0	100,0	

**Ilustración 5** Distribución porcentual de frecuencia de la dimensión conducta social pasiva (post test)



En la tabla 9 e ilustración 5, del comportamiento de la dimensión conducta social pasiva después de la aplicación de los juegos tradicionales, refleja que veinte y tres niños que

corresponde al 95,83% del tamaño de muestra nunca muestran un comportamiento no adecuado respecto a la mayoría de los ítems considerados para esta dimensión, mientras un niño que representa el 4,17% aún presenta a veces un comportamiento no adecuado. Esto señala que descriptivamente se observa una mejora de la conducta social pasiva.

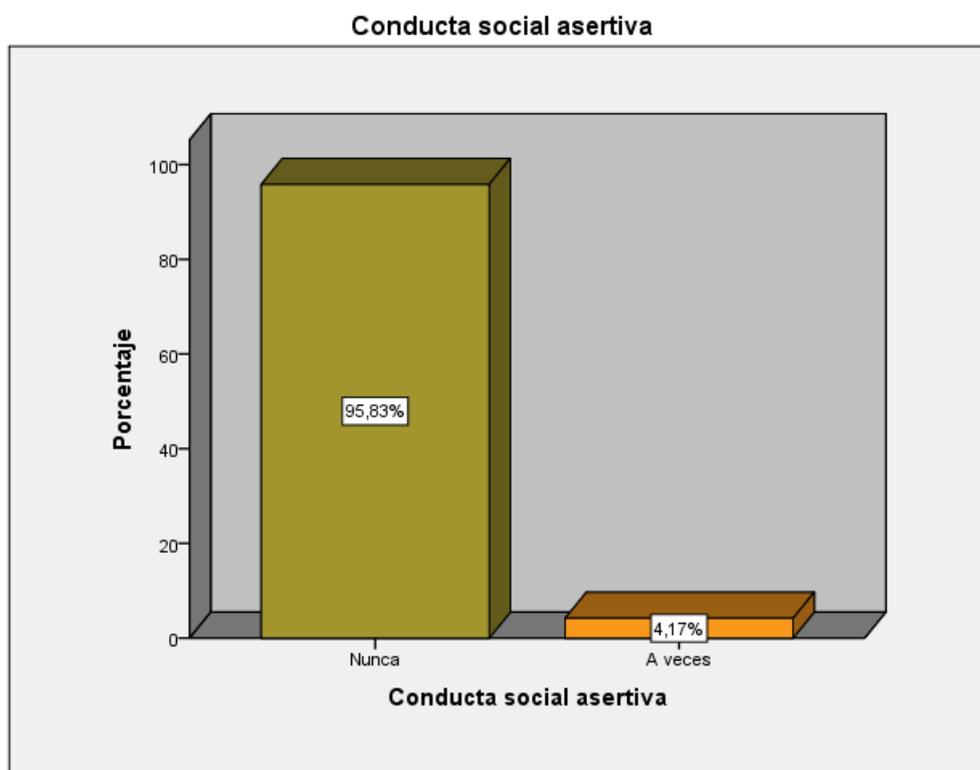
**Descripción de la dimensión conducta social asertiva (post test)**

*Tabla 8 Distribución de frecuencia de la dimensión conducta social asertiva (post test)*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nunca	23	95,8	95,8	95,8
Válido	A veces	1	4,2	4,2	100,0
	Total	24	100,0	100,0	

*Ilustración 6 Distribución porcentual de frecuencia de la dimensión conducta social asertiva (post test)*





En la tabla 10 e ilustración 6, del comportamiento de la dimensión conducta social asertiva después de la aplicación de los juegos tradicionales, refleja que veinte y tres niños que corresponde al 95,83% del tamaño de muestra nunca muestran un comportamiento no adecuado respecto a la mayoría de los ítems considerados para esta dimensión, mientras un niño que representa el 4,17%, aún presenta a veces un comportamiento no adecuado. Esto señala que descriptivamente se observa una mejora de la conducta social asertiva.

## 5.2 Contratación de hipótesis

### 5.2.Hipótesis estadística Específica:

**Hipótesis Nula ( $H_0$ ):** La aplicación de las actividades lúdicas tradicionales no mejora la conducta social pasiva de los niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018.



**Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ):** La aplicación de las actividades lúdicas tradicionales sí mejora la conducta social pasiva de los niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018.

**Prueba de Toma de Decisión**

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon (Dimensión conducta social pasiva)

**Tabla 9** Rangos de valores obtenidos de la dimensión conducta social pasiva durante el pre y post test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Conducta social pasiva (pos test)	Rangos negativos	22 <sup>a</sup>	11,50	253,00
	Rangos positivos	0 <sup>b</sup>	0,00	0,00
- Conducta social pasiva (pre test)	Empates	2 <sup>c</sup>		
	Total	24		

a. Conducta social pasiva (pos test) < Conducta social pasiva (pre test)

b. Conducta social pasiva (pos test) > Conducta social pasiva (pre test)

c. Conducta social pasiva (pos test) = Conducta social pasiva (pre test)

La tabla 11, indica que la conducta social pasiva (post test) obtuvo valores más altos que la conducta social pasiva (pre test), lo que señala que 22 niños después del tratamiento nunca demuestran un comportamiento inadecuado respecto a esta dimensión. Además, se observa que 2 niños no han sufrido ningún cambio.

**a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon**

Señala que las hipótesis estadísticas cumplen las siguientes especificaciones:



$$H_0: W_{(+)} = W_{(-)}$$

$$H_1: W_{(+)} \neq W_{(-)}$$

**b. Decisión estadística**

Si  $\rho$  valor  $> 0,05$ ; entonces, se acepta la  $H_0$

Si  $\rho$  valor  $< 0,05$ ; entonces, se acepta la  $H_1$

**c. Nivel de significancia ( $\alpha$ )**

$$\alpha = 0,05 \text{ (5\%)}$$

**Tabla 10** Estadísticos de prueba<sup>a</sup> de la conducta social pasiva

		Conducta social pasiva (pos test) - Conducta social pasiva (pre test)
Z		-4,456 <sup>b</sup>
Sig.	asintótica	0,000
	(bilateral)	

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

De acuerdo a la tabla 12, de la prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon, se observa que  $\rho$  valor es igual a 0,000 siendo menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ), entonces se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, es decir que la aplicación de las actividades lúdicas tradicionales si mejoran la conducta social pasiva en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018.



Además, Z es igual -4,456<sup>b</sup> esto indica que las medias del pre y pos test son diferentes, cumpliendo de esta manera la especificación que  $H_1: W_{(+)} \neq W_{(-)}$ , es decir que las medias son diferentes y esta característica es propia de la hipótesis alterna.

### 5.2.2. Hipótesis Estadística Específica

*Hipótesis Nula (H<sub>0</sub>):* La aplicación de las actividades lúdicas tradicionales no mejora la conducta social asertiva de los niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018.

*Hipótesis Alterna (H<sub>1</sub>):* La aplicación de las actividades lúdicas tradicionales sí mejora la conducta social asertiva de los niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018.

### Prueba de rangos con signo de Wilcoxon (Dimensión Conducta social asertiva)

*Tabla 11 Rangos de valores obtenidos de la dimensión conducta social asertiva durante el pre y post test*

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Conducta social asertiva (pos test) - Conducta social asertiva (pre test)	22 <sup>a</sup>	11,50	253,00
Rangos negativos			
Rangos positivos	0 <sup>b</sup>	,00	,00
Empates	2 <sup>c</sup>		
Total	24		

a. Conducta social asertiva (pos test) < Conducta social asertiva (pre test)

b. Conducta social asertiva (pos test) > Conducta social asertiva (pre test)



c. Conducta social asertiva (pos test) = Conducta social asertiva (pre test)

La tabla 13, indica que la conducta social asertiva (pos test) obtuvo valores más altos que la conducta social asertiva (pre test), lo que señala que 22 niños después del tratamiento nunca demuestran un comportamiento inadecuado respecto a esta dimensión. Además, se observa que 2 niños no han sufrido ningún cambio.

**a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon**

Señala que las hipótesis estadísticas cumplen las siguientes especificaciones:

**H<sub>0</sub>:**  $W_{(+)} = W_{(-)}$

**H<sub>1</sub>:**  $W_{(+)} \neq W_{(-)}$

**b. Decisión estadística**

Si  $\rho$  valor  $> 0,05$ ; entonces, se acepta la H<sub>0</sub>

Si  $\rho$  valor  $< 0,05$ ; entonces, se acepta la H<sub>1</sub>

**c. Nivel de significancia ( $\alpha$ )**

$\alpha = 0,05$  (5%)

**Tabla 12** Estadísticos de prueba<sup>a</sup> de la conducta social asertiva

Conducta social asertiva (pos test) - Conducta social asertiva (pre test)	
Z	-4,244 <sup>b</sup>



Sig. asintótica  
(bilateral) 0,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

De acuerdo a la tabla 14 de la prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon, se observa que  $\rho$  valor es igual a 0,000 siendo menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ), entonces se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, es decir que la aplicación de las actividades lúdicas tradicionales si mejoran la conducta social asertiva en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018. Además,  $Z$  es igual  $-4,244^b$  esto indica que las medias del pre y pos test son diferentes, cumpliendo de esta manera la especificación que  $H_1: W_{(+)} \neq W_{(-)}$ , es decir que las medias son diferentes y esta característica es propia de la hipótesis alterna. Es decir que las medias son diferentes y esta característica es propia de la hipótesis alterna.

### 5.2.3. Hipótesis Estadística General:

**Hipótesis Nula ( $H_0$ ):** La aplicación de las actividades lúdicas tradicionales no mejora la conducta social de los niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018.

**Hipótesis Alterna ( $H_1$ ):** La aplicación de las actividades lúdicas tradicionales si mejora la conducta social de los niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon (Variable Conducta social)

**Tabla 13** Rangos de valores obtenidos de la variable conducta social durante el pre y post test



		N	Rango promedio	Suma de rangos
Conducta social (pos test) - Conducta social (pre test)	Rangos negativos	23 <sup>a</sup>	12,00	276,00
	Rangos positivos	0 <sup>b</sup>	,00	,00
	Empates	1 <sup>c</sup>		
	Total	24		

a. Conducta social (pos test) < Conducta social (pre test)

b. Conducta social (pos test) > Conducta social (pre test)

c. Conducta social (pos test) = Conducta social (pre test)

La tabla 15, en términos generales sobre la variable dependiente indica que la variable conducta social (pos test) obtuvo valores más altos que la conducta social (pre test), lo que señala que 23 niños después del tratamiento nunca demuestran un comportamiento inadecuado respecto a esta dimensión. Además, se observa que 1 niño se mantiene su comportamiento igual al pre test.

#### a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Señala que las hipótesis estadísticas cumplen las siguientes especificaciones:

$$H_0: W_{(+)} = W_{(-)}$$

$$H_1: W_{(+)} \neq W_{(-)}$$

#### b. Decisión estadística

Si  $\rho$  valor > 0,05; entonces, se acepta la  $H_0$

Si  $\rho$  valor < 0,05; entonces, se acepta la  $H_1$

#### c. Nivel de significancia ( $\alpha$ )



$$\alpha = 0,05 \text{ (5\%)}$$

**Tabla 14** Estadísticos de prueba<sup>a</sup> de la variable conducta social

		Conducta social (pos test) - Conducta social (pre test)
Z		-4,460 <sup>b</sup>
Sig.	asintótica	,000
(bilateral)		

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

De acuerdo a la tabla 16 de la prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon, se observa que  $p$  valor es igual a 0,000 siendo menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ), entonces se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, es decir que la aplicación de las actividades lúdicas tradicionales si mejoran la conducta social en niños de cinco años de la I.E.I. Diospy Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018. Además,  $Z$  es igual -4,460<sup>b</sup> esto indica que las medias del pre y pos test son diferentes, cumpliendo de esta manera la especificación que  $H_1: W_{(+)} \neq W_{(-)}$ , es decir que las medias son diferentes. Es decir que las medias son diferentes y esta característica es propia de la hipótesis alterna.

### 5.3 Discusión

Las actividades lúdicas, o juegos, que realizan los niños son una fuente de “adquisición de conocimientos que son puestos en práctica en el diario vivir” como dice Maricruz Hugalde



en su investigación, lo cual nos lleva a aprovechar esta circunstancia en particular para lograr un objetivo específico en un niño, en este caso, el mejoramiento de la conducta social.

Los Juegos pueden ser actividades pasivas o activas, y siempre causan un efecto en quienes las realizan, así como lo demuestra Wallon en sus investigaciones, sugiriendo que dentro de esta la imitación y el movimiento, junto con la promoción de la alegría y socialización influyen en el niño de maneras altamente positivas. Pero esta, aunque se puede realizar en cierto grado de manera individual no tiene el mismo efecto que cuando se realiza de manera grupal, influyendo en cierto grado en conductas y actitudes.

En este estudio de investigación, de acuerdo a los datos obtenidos, los juegos tradicionales han dado como resultado no solo el cambio positivo en los niños sino que han influido en su conducta social de forma acertada, ya que no se trató solo de jugar por que sí, sino que se tomó en cuenta el formato de discusión de reglas, diálogo con el compañero, socialización de manera asertiva, respeto al turno de los demás, orden, etc.

*“Sabemos que algunas formas relativamente leves de conducta desordenada pueden controlarse en clase haciendo que el maestro atienda de modo diferencial la conducta deseable y haga caso omiso de la indeseable.”* Fueron las palabras de Francisco Xavier Mendez plasmadas en sus escritos. Lamentablemente en la actualidad, hacer caso omiso a una conducta indeseable solo provoca el desligue entre maestro alumno, y el chance de libertad no adecuada.

Durante todo el proceso de realización de la investigación se comprobó que la interacción social, no solo entre pares de la misma edad sino también entre maestro alumno fue un punto a favor en la motivación para la realización de las Actividades Lúdicas tradicionales y por lo tanto un empuje para el mejoramiento de la conducta social. También se observaron resultados positivos en los cambios de conducta social pasiva a conducta social asertiva,



los niños ya no buscaban agradar demasiado a los demás, de hecho se motivó a ser libres, a tomar sus propias decisiones y a dar a conocer su opinión en la aplicación de cada actividad lúdica tradicional.

En este sentido con la investigación realizada se permite afirmar algunas aseveraciones del marco teórico porque se demostró la gran importancia de las actividades lúdicas tradicionales como estrategia pedagógica en la mejora de la conducta social, siendo estos juegos específicamente propios de la realidad de los niños de manera tal que coadyuvaron a el logro de los objetivos y se demuestra su valor y fortaleza de este tipo de actividades. Si podemos usar el juego tradicional para mejorar una conducta entonces podemos usarla con otros fines educativos también, quizá mejorar la autoestima, o motivar a la inventiva, etc.



## CAPÍTULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1 Conclusiones

**Primero:** Después de la aplicación de las actividades lúdicas tradicionales en la I.E.I. Diospi Suyana, con los niños de cinco años, se ha visto una notable mejoría en su conducta social. Los niños que antes se mostraban cerrados, o que no solían compartir actividades con los demás se muestran ahora más abiertos a la posibilidad de incluir a los demás sin importar de que cultura sean o que idioma hablen.

**Segundo:** La aplicación de las actividades lúdicas tradicionales en la I.E.I. Diospi Suyana con los niños de cinco años, ha mejorado en gran manera su conducta social pasiva. Los niños que tenían el hábito de aislarse ahora tienen más confianza en sí mismos y saben que pueden unirse a un grupo de juego sin que los demás los excluyan.

Además, saben que pueden expresar sus ideas, y el grupo las aceptará como parte de la actividad sin burlarse ni menospreciar a nadie. Todos comenzaron a sentir más confianza en sí mismos.

**Tercero:** La aplicación de las actividades lúdicas tradicionales en la I.E.I. Diospi Suyana con los niños de cinco años, ha reforzado su conducta social asertiva. Después del trabajo se notó que ambos grupos de niños, tanto peruanos como europeos aprendieron a sobrellevar sus diferencias y a compartir sus espacios de actividad grupal, incluyendo a quienes desean unirse y trabajando en equipo para lograr la unión del grupo en general.

Este proyecto, ha rendido frutos y los cambios en la conducta social de los niños de 5 años es notoria.



## 6.2 Recomendaciones

**Primero:** Se recomienda a la directora y profesoras del nivel inicial de la I.E.I. Diospi Suyana, revalorar y considerar como estrategia pedagógica, las actividades lúdicas tradicionales, considerando que estos, son juegos que logran la participación, comunicación, socialización, cooperación de los niños sin ningún aspecto discriminatorio y de esta manera permitirá disminuir los problemas de la conducta social presente en los niños de las diferentes edades, lo que contribuirá a la formación acertada de la personalidad de los futuros ciudadanos.

**Segundo:** Para disminuir el comportamiento negativo de la conducta social pasiva de los niños es importante que por acuerdo de reunión de docentes se realicen proyectos correspondientes a la recreatividad, en la cual se debe desarrollar Actividades lúdicas tradicionales en donde para realizarlos no sean necesarios contar con materiales complejos, costosos, evitar ello y considerar únicamente juegos que se desarrollan únicamente con el cuerpo o materiales caseros que se pueden conseguir en la naturaleza o de fácil elaboración que no demande gasto.

**Tercero:** El acto de mejorar una conducta requiere de un proceder constante y repetitivo, por lo que se recomienda también que después de un tiempo razonable de observación en la conducta asertiva de cada niño se apliquen diversas actividades lúdicas tradicionales enfocadas en producir bienestar y reforzar estas mismas conductas para conducir al niño hacia la mejoría de su autoestima y el mantener una adecuada relación con sus compañeros más adelante. Dentro de los proyectos es importante considerar que cada niño responde de manera diferente ante cualquier método que se utilice en favor de un



cambio, pero, sea cual sea la reacción del niño, mientras esta sea positiva, podemos decir que es efectiva, e ir aplicándola a otros problemas de conducta que surjan.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, L. (1965). *"El maestro y la conducta del niño"*. Buenos Aires: PAIDOS.
- Arandiga, A. V. (1999). *"Cómo cambiar la Conducta Infantil"*. España: Alcoy.
- C.P.Mavilo. (1998). *"Educar Jugando"*. Lima - Perú: San Marcos.
- Carrasco D., S. (2016). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima - Perú: San Marcos E.I.R.L. .
- Chance, P. (1994). *"Aprendizaje y Conducta"*. México: El manual moderno.
- Driscoll, G. (1964). *"Como estudiar la conducta de los niños"*. Buenos Aires: Paidos.
- Educación, M. d. (2015). *Rutas del Aprendizaje*. Lima- Perú.
- Enciclopedia. (2008). *"Enciclopedia práctica de psicología"*. España: ORBIS.
- Enciclopedia, I. (Enero de 2015). *Actividades lúdicas, rítmicas y recreativas*. Recuperado el 05 de Diciembre de 2016
- Española, Real Academia. (2014). *dle.rae.es*. Obtenido de *dle.rae.es*.
- Francisco Xavier Méndez, D. M. (2002). *"Modificador de Conductas con niños y adolescentes"*. España: Piramide.
- FREUD, A. (1973). *"Normalidad y patología en la niñez"*. Buenos Aires: PAIDOS.
- Holland, J. (1990). *"Análisis de la Conducta"*. Mexico: Trillas.
- José, A. (1980). *"Psicomotricidad, Motricidad y Educación Física"*. España: Alcoy.
- Laplanche, J. (1971). *"Diccionario de Psicoanálisis"*. París: Labor.
- MINEDU. (2015). *"Planificación Educativa" - Guía de Orientación*. Lima- Perú: Editora Imprenta Rios.



- Pablo, H. L. (2011). *"Desarrollo cognitivo y motor"*. España: Paraninfo.
- Palacios, M. T. (1985). *"La afectividad en el niño"*. Mexico: Trillas.
- PRATEC. (1998). *"La regeneración de saberes en los Andes"*. Lima: PRATEC.
- Renjifo Vasquez, G. (2003). *"La enseñanza es estar contento"*. Educación y afirmación cultural andina. Lima: PRATEC.
- Sánchez, G. E. (2000). *"El juego en la Educación física básica"*. Colombia: Kinesis.
- Santiago, G. D. (2003). *"Formación de clases funcionales utilizandouna tarea de Condicionamiento CLasico"*. Sevilla, España: Revista latinoamericana de Psicología.
- Shaffer, S. (1989). *"Intercacción y Socialización"*. España: Visor.
- Skinner, F. (1975). *"El comportamiento de los organismos"*. Barcelona.
- Solana, R. F. (1993). *"Administracion de organizaciones"*. Buenos Aires: Interoseanicas.
- Wallon. (2000). Revista Internacional de la Infancia del Pre- escolar como la inducción del acto por un modelo exterior. *Infancia del pre- escolar*, 5.
- William, T. (1999). *"Educación Psicomotriz y Física"*. España: Graó.



## ANEXOS



## MATRÍZ DE CONSISTENCIA

### “Actividades lúdicas tradicionales para mejorar la conducta social en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi- Abancay 2018”

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Indicadores	Métodos
<p><b>PROBLEMA GENERAL:</b> ¿De qué manera las actividades lúdicas tradicionales mejoran la conducta social en niños de cinco años de la I.E.I Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay-2018?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECIFICOS:</b> Cómo las actividades lúdicas tradicionales contribuyen en la mejora de la conducta social pasiva en niños de cinco años de la I.E.I Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay-2018?</p> <p>Cómo las actividades lúdicas tradicionales fortalecen la conducta social asertiva en niños de cinco años de la I.E.I Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay-2018?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Demostrar que las actividades lúdicas tradicionales mejoran la conducta social en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay-2018</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b> Confirmar que las actividades lúdicas tradicionales contribuyen en la mejora de la conducta social pasiva en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay - 2018.</p> <p>Determinar que las actividades lúdicas tradicionales fortalecen la conducta social asertiva en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay - 2018.</p>	<p><b>HIPOTESIS GENERAL:</b> Las actividades lúdicas tradicionales mejoran la conducta social en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018.</p> <p><b>HIPOTESIS ESPECIFICAS:</b> Las actividades lúdicas tradicionales contribuyen en la mejora de la conducta social pasiva en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018.</p> <p>Las actividades lúdicas tradicionales fortalecen la conducta social asertiva en niños de cinco años de la I.E.I. Diospi Suyana de Curahuasi, Abancay – 2018.</p>	<p><b>ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES</b></p> <p><b>ALES</b></p> <p><b>CONDUCTA SOCIAL</b></p>	<p>Control de movimiento de su cuerpo</p> <p>Ambiente donde se realiza la actividad</p> <p>Selección de materiales para realizar la actividad.</p> <p>Poca socialización</p> <p>Falta de Interés</p> <p>Fallas de comunicación</p>	<p><b>Tipo de Investigación:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel de Investigación</b> Explicativa</p> <p><b>Método de Investigación:</b> Hipotético - deductivo</p> <p><b>Diseño de Investigación</b> Cuasi experimental de pre y post-prueba con una sola medición</p>

### Evidencias fotográficas



Los pequeños en la Actividad “jala la soga”

La carrera de sacos fue muy divertida





Aprendiendo a jugar “la rayuela”  
o también conocido como plic  
plac

En la “carrera de sacos”  
tratando de ganar



Esperando para escapar en “la  
gallinita ciega”

Los niños disfrutaron mucho de “los trompos”



“Piedra, papel o tijera”, todos conocían este juego. Fue muy divertido

“juguemos en el bosque” mientras el lobo está. Juego muy divertido y conocido por todos



Juego conocido como “calienta manos” o “frutillita”, las niñas lo disfrutaron mucho