

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

Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019

Presentado por:

Noemi Luz Guizado Cruz

Diana León Ancco

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

Abancay, Perú

2021



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

“Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019”

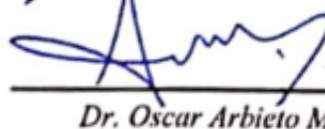
Presentado por Noemi Luz Guizado Cruz y Diana León Ancco para optar el Título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda Infancia

Sustentado y aprobado el 16 de agosto de 2021 ante el Jurado Evaluador:

Presidente:


Mg. César Eduardo Cuentas Carrera

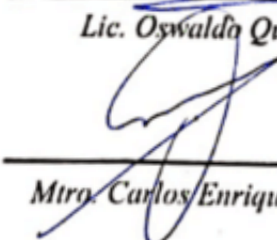
Primer Miembro:


Dr. Oscar Arbieto Mamani

Segundo Miembro:


Lic. Oswaldo Quispe Quispe

Asesor:


Mtro. Carlos Enrique Coacalla Castillo

Agradecimiento

Al Mtro. Carlos Enrique Coacalla Castillo, como asesor de la Tesis mostró su total apoyo, orientación y compromiso durante la elaboración del proyecto y la ejecución del mismo, por ayudarnos a construir el marco teórico, los aportes en el marco metodológico y tratamiento estadístico. Y por ser un ejemplo de docente con valores y comportamiento ético.



Dedicatoria

A Dios por ser el padre supremo que me ilumina a diario y acompaña durante mi estadía.

A mis amados padres Jesús y Victoria por su apoyo constante y permanente; a mis hermanos Iker, Kleber, Gilmer por ser parte importante de mi núcleo familiar.

Diana

Dedico a Dios por haberme permitido llegar hasta este punto en mi carrera, a mis padres y hermanos por su apoyo incondicional, porque gracias a ellos este objetivo en mi inicio profesional se cumplió.

Noemí



“Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019”

Línea de investigación: Educación Inicial, Desarrollo Infantil y Gestión Pedagógica

Esta publicación está bajo Licencia *Creative Commons*



ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
RESUMEN	2
ABSTRACT	3
CAPÍTULO I	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1. Descripción del problema	4
1.2. Enunciado del problema	8
1.2.1. Problema general	8
1.2.2. Problemas específicos	8
1.3. Justificación de la investigación	8
1.3.1. Justificación práctica.....	8
1.3.2. Justificación teórica	9
1.3.3. Justificación metodológica.....	9
CAPÍTULO II	10
OBJETIVOS E HIPÓTESIS	10
2.1. Objetivos de la investigación	10
2.1.1. Objetivo general.....	10
2.2. Objetivos específicos	10
2.3. Hipótesis de la Investigación	10
2.3.1. Hipótesis general.....	10
2.3.2. Hipótesis específicas	11
2.4. Operacionalización de variables	11
CAPÍTULO III	12



MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	12
3.1. Antecedentes	12
3.2. Marco teórico	15
3.2.1. Juegos tradicionales	15
3.2.2. Historia del juego	19
3.2.3. Características fundamentales del juego	20
3.2.4. El juego y su valor didáctico.....	21
3.2.5. Aspectos que se desarrollan con el juego.....	22
3.2.6. Definición de juegos tradicionales.....	22
3.2.7. Resultados esperados de los juegos tradicionales.....	23
3.2.8. Funciones de los juegos tradicionales.....	24
3.2.9. Clasificación de los juegos tradicionales	25
3.2.10. Conducta agresiva	26
3.2.11. Conducta	28
3.2.12. Agresividad	28
3.2.13. Evaluación de la conducta agresiva	30
3.2.14. Tipos de conducta agresiva	31
3.3. Marco conceptual.....	32
CAPÍTULO IV	34
METODOLOGÍA	34
4.1. Tipo y nivel de investigación	34
4.2. Diseño de la investigación	34
4.3. Población y muestra	35
4.3.1. Población.....	35
4.3.2. Muestra	35



4.4.	Procedimiento	36
4.5.	Técnica e instrumento	36
4.5.1.	Técnica de investigación	36
4.5.2.	Instrumentos de investigación.....	37
4.6.	Análisis estadístico.....	37
CAPÍTULO V		38
RESULTADOS Y DISCUSIONES		38
5.1.	Análisis de resultados	38
5.1.1.	Análisis descriptivo de la variable Conducta agresiva (pre test)	38
5.1.2.	Descripción de frecuencias de la agresiva física (pre test)	39
5.1.3.	Descripción de la agresividad verbal (pre test).....	40
5.1.4.	Descripción de la agresividad contenida (pre test)	41
5.1.5.	Análisis de la conducta agresiva (post test)	42
5.1.6.	Descripción de la agresividad física (post test).....	43
5.1.7.	Descripción de la agresividad verbal (post test)	44
5.1.8.	Descripción de la agresividad contenida (post test).....	45
5.2.	Contratación de hipótesis	46
5.2.1.	Hipótesis estadística general (Conducta Agresiva).....	46
5.2.2.	Hipótesis estadística específica (agresividad física)	48
5.2.3.	Prueba de Toma de Decisión	48
5.2.4.	Hipótesis estadística específica de la agresividad contenida	49
5.2.5.	Prueba de Toma de Decisión	50
CAPÍTULO VI.....		52
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		52
6.1.	Conclusiones	52



6.2. Recomendaciones	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
ANEXO.....	58



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables	11
Tabla 2 Distribución de la población.....	35
Tabla 3 Distribución de la muestra (grupo experimental y control).....	35
Tabla 4 Instrumentos de investigación	37
Tabla 5 Distribución de frecuencia de la conducta agresiva (pre test).....	38
Tabla 6 Distribución de frecuencias de la agresividad física (pre test).....	39
Tabla 7 Distribución de frecuencia de la agresividad verbal (pre test)	40
Tabla 8 Distribución de frecuencia de la agresividad contenida (pre test).....	41
Tabla 9 Distribución de frecuencia de la conducta agresiva (post test)	42
Tabla 10 Distribución de frecuencias de la agresividad física (post test).....	43
Tabla 11 Distribución de frecuencia de la agresividad verbal (post test).....	44
Tabla 12 Distribución de frecuencia de la agresividad contenida (post test)	45
Tabla 13 Rangos de valores obtenidos de la conducta agresiva durante el pre y post test.....	47
Tabla 14 Estadísticos de prueba ^a de la conducta agresiva.....	47
Tabla 15 Rangos de valores obtenidos de la agresividad verbal durante el pre y post test	48
Tabla 16 Estadísticos de prueba ^a de la conducta agresiva verbal.....	49
Tabla 17 Rangos de valores obtenidos de la agresividad contenida durante el pre y post test	50
Tabla 18 Estadísticos de prueba ^a de la agresividad contenida.....	50



ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 Distribución porcentual de frecuencias de la conducta agresiva (pre test)	38
Figura 2 Distribución porcentual de frecuencias de la agresividad física (pre test).....	39
Figura 3 Distribución porcentual de frecuencia de la conducta agresiva física (pre test).....	40
Figura 4 Distribución porcentual de frecuencia de la conducta agresiva de daño material (pre test).....	41
Figura 5 Distribución porcentual de frecuencias de la conducta agresiva (post test)	42
Figura 6 Distribución porcentual de frecuencias de la conducta agresiva verbal (post test) ..	43
Figura 7 Distribución porcentual de frecuencia de la agresividad verbal (post test)	44
Figura 8 Distribución porcentual de frecuencia de la conducta agresiva de daño material (post test).....	45



INTRODUCCIÓN

La agresividad es un estado emocional negativo y peligrosa que se genera en los sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objetos, va a lo profundo tratar de herir física y/o psicológicamente a alguien de su entorno que le rodea presentando la impulsividad, poca amabilidad y mayo predisposición a romper las reglas. Por esta razón, la investigación tuvo como objetivo demostrar que los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye la conducta agresiva. La investigación fue aplicada, pre experimental de pre y post test de nivel explicativo con enfoque cuantitativo, el tratamiento se dio a 18 niños de cinco años que presentaban este problema en la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas de la ciudad de Abancay, esta selección corresponde a un muestreo no probabilístico intencionado y los datos fueron procesados estadísticamente haciendo uso de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon.



RESUMEN

La agresividad es una conducta negativa y a la vez un problema inmediato a resolver desde la infancia y así para que no se genere mucho más, ya que si este problema aumenta y priorice este aspecto que es negativo, en este aspecto podría incrementar a la violencia hacia la mujer y tanto a aquello de baja autoestima, bulling e inseguridad y presentar esta conducta negativa hacia la sociedad. Por ende, la investigación tuvo como objetivo demostrar que los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye la conducta agresiva. La investigación fue aplicada, pre experimental de pre y post test de nivel explicativo con enfoque cuantitativo, el tratamiento se dio a 18 niños de cinco años que presentaban este problema en la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas de la ciudad de Abancay, esta selección corresponde a un muestreo no probabilístico intencionado y los datos fueron procesados estadísticamente haciendo uso de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon. Los resultados obtenidos permiten indicar que los juegos tradicionales disminuyen de manera significativa la conducta agresiva de este grupo de niños, observándose que después de la pre experimentación los 18 niños ya no mostraban comportamientos de agresividad física, verbal y contenida y solo un niño a veces mostraba este comportamiento negativo.

Palabras claves: Juegos tradicionales, estrategia pedagógica, conducta agresiva.



ABSTRACT

The aggressiveness that people present is an immediate problem to be solved especially from childhood because not prioritizing this aspect could increase the problems of violence against women, bulls and insecurity suffered by citizens. In this sense, the research aimed to demonstrate that traditional games as a pedagogical strategy reduce aggressive behavior. The research was applied, pre-experimental pre and post-test of explanatory level with a quantitative approach, the treatment was given to 18 five-year-old children who presented this problem in the Initial Educational Institution No. 218 Micaela Bastidas of the city of Abancay, this selection corresponds an intentional non-probabilistic sampling and the data were statistically processed using the Wilcoxon signed rank test. The results obtained indicate that traditional games significantly decrease the aggressive behavior of this group of children, observing that after pre-experimentation the 18 children no longer showed behaviors of physical, verbal and contained aggressiveness and only one child sometimes showed this negative behavior.

Keywords: *Traditional games, pedagogical strategy, aggressive behavior.*



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

En el Perú, la conducta agresiva es un problema muy grave que fácilmente podemos percibir u observar con mucha frecuencia y cada vez a menudo. Por tal razón nosotros somos parte de esta realidad, debido a que los medios de comunicación a diario comunican e informan que la constantemente informan que la trasgresión delincuencia en muchos casos con el resultado de pérdidas de vida, la violencia a la mujer es cada vez mayor (psicológica y física), entre otras.

Según el INEI, (citado por el Instituto para el matrimonio y la familia, 2018) resalta que en el Perú aproximadamente el 68.2% de las mujeres sufrió violencia sexual, psicológica o física de sus parejas. Especificando este porcentaje antes mencionado podemos detallar que el 64.2% de las mujeres declaró haber sufrido violencia psicológica, el 31.7% violencia física y el 6.6% violencia sexual. En el caso de la violencia con los niños y adolescentes no hay mayor información; no existe una fuente de datos específica y los datos principalmente son únicamente de denuncias, y esto no señala una cifra real sobre el problema. Estos datos nos señalan que es impostergable buscar alternativas de solución para frenar o disminuir estas cifras alarmantes.

Pasten et al. (2011) considera que: la agresividad y la forma violenta de respuesta de un individuo se origina a consecuencia del desequilibrio de la vida moderna; llegando a la concordancia con la teoría sociológica lo cual es parte del conocimiento de un determinado contexto. Estos grandes investigadores hacen énfasis que el núcleo familiar, las instituciones educativas por su organización, patrones de interacción son modeladores del comportamiento, es allí donde se distorsiona la socialización ocasionando comportamientos negativos y la desadaptación social y sobre todo en la nueva generación.



Villalta et al. (citado por Pasten et al., 2011) menciona que la violencia que ha convertido en una forma de comunicación utilitario en las instituciones y en los hogares en la que se observa roles, adquirir espacios y todo ello genera y a la vez afecta mínimamente a quien la ejerce y a quien la padece.

Este párrafo, nos da a conocer estos dos individuos tendrán a futuro un comportamiento negativo inaceptable en su formación integral como ciudadano, ello de no ser controlado en su momento, el individuo podría crecer con estos rasgos negativos a que a futuro dañará a aquellos de su entorno que le rodea y sobre todo presentará baja autoestima, de no tener autonomía, una deficiencia en su desarrollo profesional, familiar, formación integral. Podemos resumir un deficiente desarrollo emocional y considerando este aspecto como el más importante para el desarrollo profesional, familiar, en los valores y su comportamiento ético. El agresor también sentirá que está aislado y que nadie tiene un sentimiento de aceptación hacia él y como consecuencia de acuerdo a las teorías psicológicas estos individuos tienden a ser más agresivo e inclusive sin reversibilidad de comportamiento.

En las instituciones de nivel inicial, los niños manifiestan los comportamientos que les permitirá la adaptación a este nuevo mundo. En este contexto de socialización, los niños presentarán conductas negativas o positivas que irán desde las más pacíficas hasta las más agresivas, las cuales dependerán de las etapas de desarrollo social de su entorno. Sin embargo, es necesario conocer las causas para tomar medidas y alternativas de solución frente a los comportamientos agresivos que presenten los niños.

En toda realidad, en todo grupo social existen conflictos, dentro de estos se tienen intereses no compatibles o al menos así lo ven, originando pugnas en relación a un mismo asunto, como se puede deducir son situaciones que siempre se van a dar entre personas que se interrelacionan o no, es parte de la vida dentro de una realidad y que ningún grupo se escapa de esta situación.

Sin embargo, el problema no son los conflictos sino la forma de cómo se resuelven ellos, sobre todo en la etapa de la educación básica regular. Esta incapacidad que tienen los niños que puede ser producto de las relaciones agresivas dentro de su seno familiar, hace que frente a un problema busquen solucionarlo con actitudes o acciones violentas, ocasionando un daño a otra persona o un daño material, de manera tal que el niño de esta forma va cultivando una conducta agresiva que es un comportamiento que a futuro le



ocasionará un daño en su desarrollo personal, profesional e incluso podría atentar a su salud y este daño puede ser irreversible.

Esta problemática, entonces, es un tema muy delicado considerando más aun las cifras reveladas en el diario 21 (06/01/18) que indica de acuerdo a las cifras de atenciones en los Centros de Emergencia Mujer, lo que se percibe que la problemática es muy grave ya que cada año va aumentando las cifras de violencia en lo que se detalla lo siguiente: en 2016 se atendieron 7,867 casos de violencia física y 9,279 casos de violencia psicológica contra niños y adolescentes, en 2017 la cantidad aumentó a 9,121 casos de violencia física y 12,498 casos de violencia psicológica, es decir casi un 25%. Cada día se presentan unos 60 casos de violencia contra niños y adolescentes y de esta cifra el 60% de víctimas son mujeres. Que se debe tratar de manera inmediata y tomar acciones preventivas y correctivas sobre todo desde la etapa de educación inicial, debido que es el primer periodo donde se da inicio a la formación no solo cognitiva sino también en la construcción de la personalidad, por lo que resulta la etapa en donde se debe poner los cimientos, los pilares para su futura personalidad. Esto es el resultado creciente de no dar prioridad para resolver el problema en su etapa inicial y cuyo actor importante para la toma de esta decisión son los maestros quienes la ignorancia hacen que se pronuncien diciendo que no es un tema de importancia y que no amerita considerarlo como prioritario en la educación integral.

En la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas de Abancay, se ha observado comportamientos agresivos y violentos entre los niños y del niño a los padres y/o profesoras. Dentro de estos podemos mencionar, los insultos con groserías, palabras ofensivas discriminadoras, empujones, golpes, arañones, pellízcones, lanzamiento de objetos a otros niños o al piso o ventanas, patadas a las sillas, puertas, gritos entre otras actitudes violentas, que no indican que el problema existe y por estas actitudes antes señaladas esta impostergable buscar un tratamiento que disminuya tales conductas. Además, también se ha observado que los padres para callar a los niños le levantan la voz, le dan castigos físicos, o lo jalan, y en otros casos les entregan su celular o tablet, estrategias estas no adecuadas y que hoy en día estas dos último mecanismos de entregan los aparatos informáticos están ocasionando agudizar el problema ya que los niños no se integran por el contrario originan un aislamiento no solo de sus compañeros sino también de los miembros de su entorno familiar, reduciendo así la comunicación, la interacción, la sociabilización que el niño debe tener para su formación integral.



Por estas razones, la educación al ser un aspecto de formación del individuos, debe buscar estrategias adecuadas para minimizar estos problemas, en tal sentido, el proyecto de investigación pretende responder la pregunta ¿De qué manera los juegos tradicionales disminuyen la conducta agresiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas de Abancay, Abancay-2019, con la finalidad de aportar al conocimiento de la importancia de la estrategia o tratamiento propuesta y revalorar estas actividades y contribuir a largo plazo la violencia en el niño, en la mujer y en el hombre.

El primer sistema que podemos llamar como "videojuego" apareció en la exhibición de Westinghouse durante la feria mundial de Nueva York en 1940. Creado por el físico nuclear Edward Uhler Condon, se trataba de un juego de matemáticas muy simple de persona VS ordenador. Fue un gran éxito al que jugaron miles de personas y en el que el 90% del tiempo que ganó la máquina.

Se manifiesta que los videojuegos nacen con el propósito de proporcionar capacidades, creatividad, destrezas mecánicas y habilidades diversas a nivel tecnológico y muy aparte que también existen juegos educativos que ayudan en el desarrollo cognitivo en los niños. Estas habilidades mencionadas son muy importantes porque permiten al niño desarrollar movimientos de motora fina, además, de influir considerablemente en las habilidades del pensamiento rápido, es decir en el desarrollo integral. es por eso que a un inicio estos juegos eran apreciada.

Pero en los últimos años se hace un uso inadecuado de los videojuegos. Por ejemplo: el uso excesivo de los videojuegos por parte de niños y jóvenes, entonces quiere decir que la tecnología también tiene consecuencias negativas que dañan la salud de las personas. Pero, si sería utilizada de manera adecuada sería un bien para la humanidad ya que hoy en día el uso del internet es una forma de comunicación mundial.

Otra consecuencia del uso inadecuado de los videojuegos conlleva a que el niño no sepa socializarse con otro de su entorno ya que el propósito de los videojuegos se centra en el uso individualizado de las máquinas y dejan la socialización con la familia y su entorno.

Pero se debe dar una solución a esto, ¿cómo? Con ayuda de los padres educándolos correctamente a sus hijos desde muy pequeños. Limitándoles el tiempo de estar frente a una máquina: celulares, Tablet, computadora, etc. Saber qué tipo de juegos juegan sus



hijos y de esa manera brindarles juegos educativos que ayuden a desarrollar sus destrezas, habilidades, creatividad, cognitivo, etc.

1.2 Enunciado del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera los juegos tradicionales disminuyen la conducta agresiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye la conducta agresiva verbal en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019?
- ¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye la conducta agresiva física en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019?
- ¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye la conducta agresiva de daño material en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019?

1.3 Justificación de la investigación

1.3.1 Justificación práctica

Se formula el presente proyecto de investigación, debido a que se ha identificado la presencia de problema muy delicado que es la conducta agresiva que presentan los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas de Abancay, y que con la aparición de programas televisivos inadecuados y la ciberadicción han agudizado el problema; por lo que existe la necesidad de encontrar una estrategia pedagógica que disminuya la conducta agresiva que presentan los niños. Considerando que es esta la etapa que marca la formación del individuo y define su personalidad.



1.3.2 Justificación teórica

Los resultados de la investigación, podrán dar sustento científico para que las danzas tradicionales sean incorporadas dentro del conjunto de estrategias pedagógicas, para disminuir la conducta agresiva, y de esta manera ser incorporado al conocimiento científico de las ciencias sociales, de tal manera, que permitirá comprender con mayor objetividad el problema.

1.3.3 Justificación metodológica

Los cuestionarios, y las sesiones de los talleres de danzas que se construirán para el presente estudio, previa su validación del instrumento y su confiabilidad, podrán ser considerados en otras investigaciones o servir como base para formular otros.



CAPÍTULO II

OBJETIVOS E HIPÓTESIS

2.1 Objetivos de la investigación

2.1.1 Objetivo general

Demostrar de qué manera los juegos tradicionales disminuye la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.

2.1.2 Objetivos específicos

- Demostrar que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye la conducta agresiva verbal en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.
- Demostrar que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye la conducta agresiva física en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.
- Demostrar que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye la conducta agresiva de daño material en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.

2.2 Hipótesis de la Investigación

2.2.1 Hipótesis general

Los juegos tradicionales al ser actividades participativas, de cooperación, con reglas y no aislados entonces, disminuyen la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.



2.2.2 Hipótesis específicas

- La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye significativamente la conducta agresiva verbal en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.
- La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye significativamente la conducta agresiva física en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.
- La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye significativamente la conducta agresiva de daño material en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.

2.3 Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales dentro de una sociedad culturizan, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular, proporcionan una actividad motriz acorde con las características de sus practicantes, propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre los de diferentes generaciones, y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico, siendo considerados elementos de la cultura (Trigueros, Giles, & Herencia, 2015)	Los juegos tradicionales obtienen que el niño se ha participe con otros respetando las reglas, valores y principios de un determinado equipo. De tal manera que hace posible que los niños interaccionen, cooperen unos con otros, haya mayor comunicación y se enfocan a buscar un fin en común desarrollando un trabajo en equipo. Estas actividades, va en desarrollo en favor al cuerpo, utilizando materiales o recursos sencillos al alcance del niño.	Juegos tradicionales con el propio cuerpo Juegos tradicionales con objetos
Conducta agresiva	Es un comportamiento básico y primario de los seres vivos, que está presente en la totalidad del reino animal. Se trata de un fenómeno multidimensional. (Carbajal y Jaramillo, 2015)	La conducta agresiva se puede observar a través del comportamiento, la manera de como expresarse, sentarse, y otros aspectos de carácter violento que muestra el niño sobre otro niño o persona adulta e incluso su explosión emocional.	Agresividad física Agresividad Verbal Agresividad contenida



CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

3.1 Antecedentes

a) Antecedentes Internacionales

Villavicencio (2010) en su tesis de grado de maestría “Conductas agresivas de los niños y niñas en el aula de clases” con el objetivo general reconocer las conductas agresivas de los niños y niñas de la segunda etapa de básica en las aulas de clase de la Escuela Primaria Nacional Bolivariana “Pichincha”, estudio realizado a través de una investigación descriptiva llegó a la siguiente conclusión:

Se manifestaron conductas agresivas en el aula de clase, como el dañar el mobiliario del aula, quitar los útiles de otros niños sin su consentimiento, tirar objetos, golpear con la mano a otro niño, jalar el cabello, patear, pellizcar a sus compañeros, empujar y jalar a otro niño, realizar comentarios negativos sobre la maestra y sus compañeros, sugerir castigos, acusar, reírse en voz alta, burlarse, decir comentarios negativos de otros, poner sobrenombres, decir groserías, insultar, amenazar a través de lenguaje corporal, amenazar verbalmente a otros, descalificar a compañeros por su condición física, así como, incentivar el comportamiento agresivo de otro.

León y Botina (2016) en su tesis para optar el grado de magister titulada “Juego, interactúo y aprendo: Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de grado cuarto”, donde su objetivo general fue: Desarrollar la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de Juegos Cooperativos en niños y niñas, dentro de una investigación de tipo aplicada, llegó a la conclusión:

Los juegos cooperativos colaboran al desarrollo emocional de los niños que participan, desarrollan sus habilidades y valores tales como la solidaridad, el trabajo en equipo, la tolerancia, la comunicación asertiva y la cooperación (...)



b) Antecedentes Nacionales

Ángulo y Cabrera (2017) en su tesis de licenciatura “Relación entre los juegos cooperativos y la disminución de las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E. 208 María Inmaculada - Trujillo en el año 2017” cuyo objetivo general fue: Determinar el tipo de relación entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas, estudio desarrollado a través de una investigación correlacional y dentro de sus conclusiones podemos mencionar:

La correlación entre la Valoración de los Juegos Cooperativos para Cooperación y Conductas Agresivas Físicas de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 208 “María Inmaculada” de Trujillo, presenta una correlación negativa Altamente Significativa $R=-0.58$, ($P<0.01$); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para cooperación aumentan entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas físicas disminuirán.

Olivares (2015) en su tesis de licenciatura denominada “El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos” cuyo objetivo general es: Lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativas San Juan Bautista – Catacaos, utilizando el juego social como estrategia educativa, investigación desarrollada a través de una investigación de tipo aplicada, de la cual mencionaremos las siguientes conclusiones:

Una vez aplicado los juegos sociales, se observó un cambio en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Cada uno de los juegos hizo posible el desarrollo de una habilidad social específica que se veía favorecida en la interacción en el aula.

Los juegos sociales de tipo simbólico, cooperativo y de reglas facilitaron el desarrollo de las habilidades sociales. Los tres tipos de juego que han sido aplicados presentan altos porcentajes en la mejora de habilidades sociales, cada uno de ellos logra alcanzar su objetivo.



Jenny y Maria (2015) “Influencia socio-cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los colegios del distrito de chiguata, provincia de Arequipa en el año 2013”. Mencionan, en Perú, el origen de los juegos tradicionales se remonta a los primeros habitantes, los indígenas, cuyas formas lúdicas aún se encuentran vigentes en muchos juegos peruanos. La mayoría de los juegos tradicionales peruanos son el resultado de la fusión entre las culturas indígenas y española por lo que sus características son muy propias y específicas, aun cuando guardan alguna semejanza con juegos tradicionales de otros países, sobre todo de América Latina en los cuales se menciona.

Los juegos folklóricos o tradicionales, han pasado de una generación a otra, a lo largo de la historia hasta la actualidad, aunque hoy en día se practica muy poco en las sociedades. Son los juegos que los abuelos enseñaron a los padres y éstos a sus hijos y así sucesivamente se pasó de generación en generación, para que no se pierda estas costumbres y permanezca siempre en la idiosincrasia del pueblo.

Es importante recomendable seguir enseñando a las nuevas generaciones estos juegos para que no desaparezca y siga siendo una actividad importante en la sociedad. Para ello se tiene que poner en práctica con los niños y jóvenes estos juegos tradicionales y de esa manera dejar de utilizar de una manera excesiva los videojuegos, celulares, Tablet computadoras que hoy en día se está utilizando de una manera negativa y está afectando la salud de esta nueva generación.

Se dice que los niños del ande al momento de jugar se encuentra en armonía consigo mismo en donde comparten sus alegrías con otros niños y de esa manera se socializan entre ellos y por otro lado también fortalecen su identidad al poner en práctica los juegos tradicionales ya que es parte de la herencia cultural de los pueblos andinos de esa manera poner en práctica en las ciudades en donde estos niños sientan esa misma alegría al momento de compartir estos juegos con sus familiares o de su entorno.

Se menciona que el juego en la cultura andina es sinónimo de alegría, cooperación, valentía, reciprocidad, prepararse para la vida, escenificar los quehaceres y personajes de la comunidad; es una actividad inherente a la naturaleza humana sobre todo a la niñez.



c) **Antecedentes Regionales**

Núñez y Núñez (2011), en su tesis para optar la licenciatura, “Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011” con el objetivo general de: comprobar en qué medida los juegos tradicionales van a desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011; trabajo realizado a través de una investigación aplicada, dentro de un diseño cuasi experimental y de la cual mencionaremos una conclusión muy importante:

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.

3.2 **Marco teórico**

3.2.1 **Juegos tradicionales**

3.2.1.1 **Teorías relacionadas**

3.2.1.1.1 **Teoría de la energía sobrante**

Esta teoría corresponde a Spencer (1855), la cual indica a manera de conclusión que el juego tiene como objetivo el liberar las energías que se acumulan en las prácticas utilitarias. Según Spencer, los individuos tenemos una determinada cantidad de energía limitada para consumir en un día, sin embargo, no todas las especies gastan éstas de la misma manera. En referencia al niño señala que existe un excedente de energía que es necesario eliminar a través del impulso del juego.



Existen, una variedad de teorías sobre el juego, dentro de las cuales citaremos algunas, que han sido consideradas de forma concreta por en tribu. wordpress (2011).

3.2.1.1.2 Teoría Piagetiana del Juego

Jean Piaget; sustenta que el juego es parte de la inteligencia del niño, debido a que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del ser humano. Las potencialidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como características fundamentales del desarrollo del hombre, condicionan la génesis y los procesos adaptativos del juego. Piaget relaciona tres estructuras básicas con las etapas evolutivas del pensamiento: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se enfocó fundamentalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños.

3.2.1.1.3 Teoría sociocultural del Juego

Lev Vygotskij; opina que Piaget tiene razón, considerando que se trata de una representación mental, sin embargo, esta conceptualización es limitada si sólo se ve como un proceso cognitivo. Agrega que su atención se centra en los aspectos afectivos, las motivaciones y las circunstancias del sujeto.

En el proceso del cambio de bebé a niño pequeño, le permite al individuo a afrontar a la tensión de sus deseos y la dificultad de satisfacerlos rápidamente. Esto quiere decir que, inicialmente, necesita la pelota no esta debe encontrarse, y necesita un lápiz no hay debe encontrarlo. El juego ayuda a que el niño genere poco a poco su independencia sobre los obstáculos que se le presenta, ya que el objeto comienza a separarse de la acción. Así, por



ejemplo, la escoba es un caballo. A través que el niño crezca podrá tener la capacidad creativa e inventar o imaginar mediante las palabras una serie de situaciones que desea o quiere.

3.2.1.1.4 Teoría de Donald Winnicott

Menciona que uno de los aspectos de mayor realce del juego es que se le considera como una actividad muy seria para la persona que realiza esta tarea. Conceptualizando al espacio y al tiempo del juego como un área que no es posible de abandonarla y que no permite intrusiones.

También menciona sobre los objetos transicionales, que colaboran a enfrentar periodos de ansiedad o afines a alguna situación particular.

Además, nos indica que desde que nace el hombre, está ocupado en esta tarea: las respuestas llegan del juego, de la capacidad creativa, de la cultura, que nace a partir de la relación que existe entre mamá e hijo. Los bebés en sus primeros meses de vida es una etapa tranquilizante, donde se transmite seguridad, y el sentir en su ser el amor materno, se empieza a experimentar la sensación de separación y por medio del juego tener experiencia de la propia potencialidad de crear autónomamente. El juego resulta ser de interés, debido a representar un ejercicio de control sobre la realidad, a pesar de tratarse de un control rudimentario o precario pero que debe ser restablecido de manera continua, como para hacer recordar a otros de forma constante las reglas de los juegos y de recordarse esto a uno mismo.

Para iniciar es importante indicar cuál es la definición de juego siendo esta una actividad que ofrece mucho placer para aquellos que lo desarrollan, se puede decir que el fin del juego en términos generales es un fin en sí mismo. La participación de cualquier actividad lúdica es muy



importante no solo para niños sino también para personas en toda etapa de su vida.

Según Saco (2001), en su libro Juegos tradicionales y populares, describe que el juego es una “Actividad necesaria para el desarrollo integral de la persona. En el juego se encuentran razones que ayudan a fundamentar su importancia y relevancia, y algo determinante es la propia experiencia” (p.19). El juego en la etapa de la niñez es una manera de poder descubrir sus potencialidades y apoya al desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo. Estas actividades, son estrategias que permiten desarrollo formativo, debido a que conducen a imitar y al progreso de facultades físicas, intelectuales y morales. Las personas adultas son aquellas que pretenden a través de los ejemplos culturales que los niños usen los juegos para identificarse con su sociedad y consigo mismo.

Minerva (2002) en su publicación de artículo científico menciona algunas características muy importantes que desarrolla el juego y lo menciona de esta manera:

El juego colabora y provoca los valores morales en niños como son: la honradez, el pensamiento creativo y la solución de problemas que se le presenta, toma en cuenta al pie de la letra las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la seguridad, el dominio de sí mismo, pero sobre todo el juego limpio. El talento en el juego se inserta como una motivación para el aprendizaje significativo.

3.2.1.1.5 Teoría propuesta por Albert Bandura

Imitación: Es un acto de producir conductas mediante la observación, gracias a ello podemos o pueden imitar los niños las conductas ya sean negativas o positivas mediante



el cual el niño va adquiriendo para su formación y/o conducta en vida cotidiana y real

Castigo: Es una técnica contundente para aquellos niños que no ejercen los valores profundos para su desarrollo emocional, ética y moral.

El castigo realiza tantos efectos deseables como indeseables, ya que el niño una vez que sea acostumbra al castigo debido a las acciones negativas que presenta, para el niño se le hace costumbre y vivencial y por lo cual en ello generara más vulnerabilidad y más agresivo e irreversible.

En cuanto al efecto deseable, el niño aceptara el castigo lo profundiza, analiza, reflexiona y da un resultado significativo en su comportamiento ético. (Chilquillo y Cunyas, 2011) (p.40, 41)

3.2.2 Historia del juego

Es importante conocer la historia del juego, pero desde una perspectiva de su relación con el desarrollo infantil, para ello mencionaremos el aporte de Martínez (2012) menciona que la génesis de los juegos está en relación entre hechos o acontecimientos y la labor habitual. También se puede considerar que aportaron mucho a los juegos los triunfos de las sociedades sustentados en su lucha por sobrevivir como la caza, la recolección o conflictos con otras tribus, que generaban celebraciones por el grupo a la que pertenecían los triunfadores. En tal sentido, se puede aseverar que el juego, está relacionado con esas actividades festivas o celebraciones. Hoy en día se observa que el juego es importante en los niños porque con él alcanzan un aprendizaje significativo y constructivo, ayuda a socializar con los demás y con la sociedad. Es de esa manera nuestros ancestros hasta el día de hoy toman en cuenta el rol de niños y la relación con la sociedad ya que mediante ello los niños van imitando el rol de adultos mediante el juego y sienten la satisfacción y placer en su propio mundo.

Por otra parte, también influye en el desarrollo de aprendizaje y conducta la naturaleza ya que es parte de la vida, la interrelación con los sistemas vivos, en



muchos casos también influye la tv, los videos juegos en la conducta del niño y no desarrolla de manera correcta la parte emocional y formación personal.

3.2.3 Características fundamentales del juego

Ministerio de Educación (2012) en su guía de orientación Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre de los niños, menciona las siguientes características que son fundamentales:

- Ocasiona una sensación de placer
- Nace espontáneamente
- Permite desplegar la iniciativa
- Ayuda a satisfacer la necesidad del individuo, así como, sus deseos propios.
- Surge de sí mismo las ganas por conocer y descubrir
- Desarrolla sus habilidades dando un resultado de confianza y libertad

Estas características nos señalan que el juego como estrategia didáctica no solo puede aportar al proceso enseñanza aprendizaje considerando un enfoque académico, sino también a la mejora y/o al fortalecimiento del desarrollo integral del niño fundamentalmente en sus valores y personalidad.

Considerando a Piaget, citado por Delval (2008) El juego cumple un rol tan importante ya que es una actividad principal para el desarrollo íntegro del niño. Siguiendo a Piaget menciona dentro de los aspectos como íntimos las siguientes:

El juego no busca conseguir objetivos, ajenos a la actividad, sino que la propia actividad origina un sentimiento exclusivo de placer. Por lo que, se asume que es una actividad desinteresada en relación a otras donde la preocupación y el objetivo se cene en el resultado.

El juego, es un proceso de barrera al trabajo propiamente dicho, a la realidad, por tanto, es lógico asumir que esta característica se encuentra asociada a la anterior.

Esta actividad al proporcionar un sentimiento placentero no genera utilidad, el juego se realiza por el placer que produce el juego. Piaget señala que decir esto equivale a traducir el concepto de actividad autotélica (se realiza no por encontrar algún beneficio futuro, sino por el placer de simplemente de hacerlo) en términos afectivos y Claparède afirma que el juego es un proceso activo resultado de los deseos o necesidades, y en tanto el trabajo vendría a ser una acción mediata.



Un aspecto que recoge Piaget, está referida a la ausencia de organización en el juego, de manera tal que no presentaría una estructura organizada que tiene el pensamiento serio.

La liberación de los conflictos es otro aspecto, considerando que estas actividades ignoran los momentos conflictivos o por lo contrario en ciertos casos contribuye a resolver. El niño al que no le gusta una comida se la da haciendo la imitación del trencito y el niño lo acepta con bastante placer.

La sobre motivación es un aspecto tan importante como los anteriores, porque esta actividad logra que al transformar una actividad frecuente en juego lo que permite obtener una motivación suplementaria para realizarla y el niño que tiene no le gusta tomar sus alimentos puede lograrlo con el simple hecho de mencionarle que si come será fuerte como Superman, al asociar esto el niño pretenderá que puede ser que se convierta en su personaje que adora e imita. Estas resoluciones de simbolismo suman un placer a la actividad.

3.2.4 El juego y su valor didáctico

Sequera (2012) menciona que estas actividades contribuyen al encuentro con otro y con uno mismo, por lo que considera que es una herramienta que facilita y dinamiza el proceso enseñanza – aprendizaje de un individuo o de un grupo.

Combinan distintos aspectos como la dinámica, la participación, el entrenamiento, definición de roles, la modelación, la re- alimentación, el carácter problemático, la obtención de resultados completos, iniciativa y competencia.

Determina una asociación de lo serio con respecto a lo que es divertido. El juego es muy creativo mientras que el proceso de aprendizaje divertido.

El juego al lograr incluirla en las diferentes actividades del día a día de los niños, se les enseña que el proceso de aprendizaje es fácil y se construye aspectos y valores importantes como la facilidad de ser creativos, el demostrar mucho interés para participar, tomar una posición de respeto sobre los niños del grupo y otros, considerar que las reglas se deben cumplir y, sentirse valorado por los integrantes del grupo, lograr tener un grado más alto de seguridad y alcanzar un aprendizaje significativo.

3.2.5 Aspectos que se desarrollan con el juego

Siendo el juego una actividad creativa, recreativa, espontánea, libre, con reglas, de solidaridad, cooperación, dinámico, participativo, liderazgo entre otros atributos, es necesario mencionar que esto debe influir en muchos aspectos que determinaran la personalidad del individuo y de mejorar su capacidad cognitiva como sus relaciones sociales. En este sentido, Euceda (2007), menciona cuatro aspectos donde el juego desarrolla las capacidades en:

- **Desarrollo físico:** Dentro de los diversos juegos existen algunos donde se ejercitan funciones de desarrollo psicomotrices, entre los que podemos mencionar la sincronización de los movimientos, la coordinación motriz o el desarrollo muscular.
- **Desarrollo social:** los niños en la hora de juego necesitan que sus padres le acompañen, de esa manera puedan descargar las emociones negativas, y poder realizar sus actividades, jugar armoniosamente evitando frustraciones. El juego es indispensable para estimular el aprendizaje del niño, expresión y fortalece la comunicación de los niños entre si. Durante el juego los niños aprenden muchas cosas como respetarse entre ellos, esperar el turno de juego de esa manera aprenden a respetar las opiniones de los demás niños.
- **Desarrollo emocional:** El juego es indispensable para el desarrollo del niño ya que les ayuda a expresar sus emociones como: alegrías, emociones, agresiones, tristezas, etc.
- **Desarrollo mental:** El niño a través del juego desarrolla su capacidad creativa es por ello que frente a diversos problemas que se les presenta, buscara diferentes alternativas para resolver el problema. Asimismo, con el juego permite al niño fortalece sus capacidades y desarrollando su imaginación explorando el medio ambiente.

3.2.6 Definición de juegos tradicionales

Según Cárdenas y Gómez (2014) Menciona que son testimonios vivos del pasado histórico de una sociedad; es decir que los juegos tradicionales se convierten en un lenguaje, debido a que representa el sentido y significado estructurado y articulado de las prácticas sociales entendidas únicamente por la propia

comunidad, de una etapa histórica y dentro del marco de una asociación específica con la infancia.

Estas actividades juegan papeles importantes en la sociedad en la medida en que construye una identidad específica y estos juegos son transmitidos de generación en generación, a través de una comunicación verbal, pero hoy en la actualidad con la influencia de los juegos en internet se está perdiendo la práctica de estos juegos.

Según Maestro citado por Huamán y Ávalos (2010).

Es la excusa perfecta para aprender y relacionarse, un momento para poder demostrar sus habilidades. Es un momento que es parte no separable en la vida del individuo y en esta, no se puede explicar la condición o estructura social de la persona sin los juegos, debido a que ellos son un vocablo social y cultural de un proceso para adaptarse donde se ha interpretado al ser humano en relación con su entorno.

Trigueros (2015) señala que los juegos tradicionales conservan y transmiten los valores profundos de una determinada cultura propia de un pueblo, influye en la motricidad, propician y facilitan las interrelaciones entre comunidades de una misma generación y entre los de diferentes generaciones, ayudan a conservar tradiciones de transferencia oral y el patrimonio lúdico, siendo considerados elementos de la cultura.

3.2.7 Resultados esperados de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales tienen relación directa con aspectos corporales socio-afectivos, debido a que precisa de un compromiso mecánico corporal por una parte y también requiere de la comunicación, cooperación, definición metas en común, determinación, descubrimiento de habilidades y destrezas por otra parte. En tal sentido se puede esperar que los juegos tradicionales como herramienta didáctica puede en el niño lograr resultados positivos en su desarrollo como, por ejemplo:

- Valorar hábitos, juegos y costumbres de nuestro pasado
- Fortalecer la identidad cultural
- Manifestar emociones y pensamientos
- Desarrollar la autoestima
- Canalizar la agresividad



- Desarrollar actividades respetando el marco de reglas
- Respetar a los demás y reconocer sus logros
- Mejorar las relaciones sociales y afectivas
- Desarrollar una buena coordinación y equilibrio
- Conocer mejor su cuerpo y utilizarlo como material de expresión

3.2.8 Funciones de los juegos tradicionales

Según Saco et al. (2001), muestra una gran preocupación sobre los juegos tradicionales ya que estos, por la disponibilidad cada vez más limitada de tiempo que tienen los padres de familia no la comparten o desarrollan estas actividades con los hijos, por lo que, los autores del libro Juegos populares y tradicionales manifiestan la importancia de estas actividades haciendo referencia que:

Realizar estas actividades tradicionales es recrear nuevamente la historia de los pueblos y permite encontrarse con su cultura, y nuestro yo. El construir juegos nuevos, inventar nuevas formas de diversión no es obstáculo para que se practiquen los juegos populares.

En consideración a estas diversas posibilidades que ofrecen los juegos tradicionales, se logró constatar mediante un diseño experimental que los niños y jóvenes se embarcan en diferentes sesiones de este tipo de actividades, alcanzando relaciones socio-afectivas mucho más ricas, en comparación a los deportes que son reconocidos como tales.

Esto es debido a la antigüedad y el carácter íntegro cooperativo solidaridad y originario de muchos juegos tradicionales, en donde no existe o no se ha fijado un rol específico, sino que éste es dinámico, es decir, varía o cambia en el transcurso del propio juego, lo que implica una riqueza de relaciones o asociaciones entre los participantes que son relaciones únicas de estos juegos y son diferentes con las que se dan en los deportes.

En base a lo anterior podemos mencionar los juegos tradicionales cumplen las siguientes funciones: Motivadora (despierta en el infante el interés de actuar y ser participe en las diversas actividades. Es atraída su atención y hace que logre un aprendizaje significativo. Placentera, (logra el disfrute del niño por el desarrollo de la actividad, generando en el placer moral, físico, estético etc.). Creativa (Tanto el profesor como el niño desarrollan su creatividad, el primero deberá ofrecer al



niño juegos que sean de interés y/o improvisar de ser necesario; y por parte del niño porque mostrará dudas, hará preguntas y responderá de formas que no se puede prever). Libre, (el niño tiene la libertad de elegir, opinar, manejar momentos de acuerdo a sus decisiones propias y le lleva a asumir responsabilidad en cierto nivel, rescatando que el niño en este sentido no se siente presionado). Socializadora, (permite al menor, tener contacto con otros niños o personas, dentro de un cumplimiento de reglas, normas y valores dentro de una misma comunidad. Posibilitando la interrelación, la interacción, la cooperación, la comunicación y la búsqueda de un fin en común a través de un trabajo en equipo). Por último, cumple la función integradora, (permite unir a un grupo a un niño que no participa, es decir que se encuentra fuera de la actividad, sin importar sus aspectos sociales, económicos, culturales o biológicos, es decir no hace diferencias).

3.2.9 Clasificación de los juegos tradicionales

De acuerdo al estado de los jugadores y de su entorno, los juegos tradicionales se clasifican teniendo algunas consideraciones específicas como:

a) Juegos tradicionales con objetos:

- Salta soga
- Carrera de sacos
- Chapas
- Trompos
- Tejos
- Canicas o tiros
- Cometa
- Matagente
- Kiwi

b) Juegos tradicionales con partes del cuerpo:

- Yan-quem-po
- Rondas
- Pares e impares
- Fumachú

c) Juegos tradicionales de persecución: Varios niños

- Ampay



- La pesca
 - Bata
 - Policías y ladrones
 - Encantados
 - Kiwi
 - Pan caliente
- d) Juegos tradicionales verbales
- Adivinanzas
 - Telegrama
 - Gallinita ciega
 - Charada
- e) Juegos tradicionales individuales
- Tiros
 - Yages
 - Trompo
 - Tejos
- f) Juegos tradicionales colectivos: participan dos o más niños
- Escondite
 - El papá y la mamá
 - Las frutitas
 - Lingo
 - Matagente
 - Matachola

3.2.10 Conducta agresiva

3.2.10.1 Teorías referidas a la agresividad

3.2.10.1.1 Teoría de la frustración

Fue formulada por Amsel (1992), este investigador tuvo como pasión las teorías del comportamiento humano a través de investigaciones referente a los mecanismos de recompensa, los efectos psicológicos que podría producir la no recompensa y sobre la diversa reacción psicológica tanto en el momento en el que no se asume la frustración.



La teoría de la frustración considera y comprende en su totalidad conceptos como la frustración secundaria, un tipo respuesta aprendida de misma conducta seguir persistiendo el objetivo aun sin obtener el resultado esperado. Esta frustración puede traer consecuencias que derivan en una actitud agresiva con los demás o con uno mismo, es decir no solo lesionan al grupo agredido sino también existe las autolesiones.

3.2.10.1.2 La teoría Catártica de la agresión

La teoría considera que la catártasis se considera como la única solución para los diferentes problemas de agresividad. Asumiendo que de acuerdo al fundamento teórico está referida a la descarga de tensión o una expresión repentina de afecto cuya liberación es necesaria para mantener un estado de relajación adecuado, es decir en una homeostasis emocional.

Esto lleva a considerar que, esta teoría señala que la conducta agresiva es un resultado del desahogo de tensiones que el niño va acumulando durante el desarrollo de sus actividades en el hogar, en la escuela o la comunidad.

Entendido esto, es importante proponer actividades físicas con la finalidad de vaciar la carga emocional negativa de manera que controlemos o disminuyamos la agresividad de los niños.

El comportamiento infantil y la regresión son otras causas comunes, aunque las complicaciones más comunes son la depresión, tristeza e introversión.

3.2.10.1.3 Teoría del conductismo y condicionamiento operante

El que propuso esta teoría fue Burrhus Frederic Skinner, psicólogo considerado uno de los científicos importante por



sus aportaciones al desarrollar la teoría del conductismo (1948).

El hace referencia de manera implícita sobre el conductismo, supone que todos los comportamientos son una respuesta a los diferentes estímulos en el ambiente, o hechos que se producen en el desarrollo del individuo. Aunque los conductistas generalmente aceptan el papel importante de la herencia en la determinación del comportamiento, se centran principalmente en factores ambientales.

3.2.11 Conducta

Según Martin y Pear (2007), “la conducta es algo que una persona hace o dice, como se expresa y el o ella cómo camina (p. 3). Además, menciona lo siguiente:

La manera de caminar, de hablar en voz alta, lanzar una pelota, gritarle a alguien, son conductas manifiestas observables o visibles que pueden ser observadas y recordadas por otros como de quien las lleva a cabo. La *conducta* hace referencia igualmente a procesos *encubiertos*, es decir, que son privados, internos y que no son observables de manera directa. La conducta encubierta o privada se describe como aquellas actividades que tienen lugar *bajo la piel* y que ello requiere precisar de la aplicación de instrumentos especiales de evaluación. Por ejemplo, justo antes de jugar tiros, el niño podría pensar ojalá pueda ganar, y al mismo tiempo la incertidumbre hace que se siente nerviosa (mayores pulsaciones, etc.).

3.2.12 Agresividad

Chagas (2012), a partir de un punto de vista diferente a a las definiciones de las grandes teorías psicoanalíticas de su época. Para Freud a partir de su última teoría de las pulsiones, menciona que la agresión se presenta una alta relación a la pulsión de muerte, innata, dirigida al exterior y al otro o contra sí mismo como autoagresión. Winnicott no acepta que exista el instinto de muerte innato, refiere a la agresión como aquella fuerza de demostración de vitalidad y la separa de la conceptualización de frustración; enfatiza que no es posible equivocarse con el enojo, que para él se trata de una agresión reactiva y originada como respuesta a un estímulo adversa del ambiente.



De acuerdo a Winnicott, el odio es un comportamiento o aspecto que no puede atribuirse a una emoción inicial en el bebé, por el contrario, esta se origina muy tardíamente y considera el reconocer al enemigo como otro. El odio atribuye como tal cuando hay un yo lo suficientemente integrado como para responsabilizarse de la intención agresiva, lo que se pone en evidencia en las investigaciones que incluyen problemas de autoestima, en las que se hace manifiesta la dificultad de sentir odio a pesar de la dimensión del daño recibido.

Además, señala que, la agresividad forma una fuerza vital, un potencial del niño al nacer y que podrá expresarse si el entorno lo facilita, sosteniéndolo adecuadamente. Cuando esto no sucede el niño reaccionará con sumisión, teniendo dificultad para defenderse, o con una agresividad destructiva y antisocial.

3.2.12.1 Factores determinantes de la agresión

De acuerdo a Martín (2010), los factores que son de influencia directa para la agresión se explican en modelos más significativos esta y podemos resumir los siguientes:

- a) **Teorías activas:** Aquellas que consideran la génesis de la agresión en impulsos internos:
 - Biológicas: El origen de la agresión está en la propia naturaleza humana.
 - Psicoanalítica: La tensión tiene que desfogarse.
- b) **Teorías reactivas:** Pone el énfasis en el entorno, asumiendo a la agresividad como reacción de emergencia ante ciertos sucesos que se dan en su ambiente donde él se desarrolla.
- c) **Teoría de impulsos:** Hipótesis de la frustración.
- d) **Teoría del Aprendizaje Social:** dentro de las teorías reactivas, por su fuerza explicativa y por las técnicas que ha aportado. Esta teoría, no niega la influencia de los factores biológicos, pero alega que, el niño no nace teniendo la habilidad de poder realizar un ataque físico a otros individuos, razón que pone de manifiesto que es indispensable un aprendizaje de la conducta agresiva.



3.2.12.2 Factores que influyen en la conducta agresiva

Existen factores en nuestro medio o entorno que de una u otra manera influyen sobre la aparición de la conducta agresiva o agresividad en los niños y para Martín (2010), estas son cuatro:

a) El entorno familiar

- El tipo de disciplina, la incongruencia en el comportamiento de los padres. Relaciones deterioradas entre los propios padres.
- El entorno donde se el niño se involucra y desarrolla sus actividades: El barrio, la escuela, los amigos.

b) La fisiología

Escases de habilidades indispensables para enfrentar a los conflictos: Bandura indica que la falta de estrategias orales frecuentemente conlleva a la agresión. Meichenbaum propone las técnicas de auto instrucciones para limitar la agresividad.

3.2.13 Evaluación de la conducta agresiva

Para Martín (2010), existen tres maneras de evaluar y se explican a continuación:

3.2.13.1 Definición topográfica de la conducta agresiva:

Las características del comportamiento agresivo, dar patadas, gritar, empujar, insultar, etc. Y también con qué frecuencia se emite la respuesta de agresión, cuánto dura, con qué intensidad se emite.

3.2.13.2 Definición funcional de la conducta agresiva:

Identificación de los antecedentes y las consecuencias de la respuesta agresiva.

3.2.13.3 Valoración de la variable del organismo

Analizar si el niño tiene adquiridas las habilidades cognitivas y conductuales necesarias para enfrentarse a las situaciones para enfrentarse a las situaciones conflictivas que se le puedan presentar, cómo interpreta el niño/a la situación conflictiva, cuál es el grado de activación fisiológica del niño/a ante los conflictos.



Para registrar la conducta agresiva es importante considerar algunas estrategias para recoger el comportamiento del niño durante un periodo que el investigador defina. Para ello es importante considerar el aporte de Martin y Pear (2007) que mencionan X formas de registros:

Registro continuo: Recopila las formas de las distintas apariciones del comportamiento durante un determinado tiempo.

Registro por intervalos: Realiza una selección considerando un período o tiempo específico en donde se va a realizar la observación y se podrá hacer el registro de cada una de las apariciones del comportamiento.

Registro de intervalo parcial: En este caso el registro de la conducta es de forma dicotómica, es decir, señalar si aparece, se presenta o no la conducta en un intervalo de tiempo definido.

Registro de intervalo completo: Es aquella en donde se realiza el registro de la conducta considerando si esta permanece durante un intervalo de tiempo completo.

Registro de muestreo temporal: este tipo de registro está referida a observar para poder registrar la presencia o ausencia de la conducta de acuerdo a intervalos de tiempos cortos y temporales.

Muestreo temporal momentáneo: Aquí se toma en cuenta realizar un registro de carácter dicotómico en momentos puntuales, es decir en las horas en punto (el momento del receso de los niños en la institución).

3.2.14 Tipos de conducta agresiva

Es muy importante, no solo para los padres de familia sino también para los profesores del aula ver las actitudes, comportamientos, acciones, y otros aspectos que muestran los niños para determinar mediante la observación las conductas que ellos presentan, debido a que esta es una etapa importante (la infancia), porque es aquí donde se empieza a moldear y formar su repertorio conductual, y si estos niños adquieren conductas agresivas a futuro serán individuos que en su etapa adolescente, juvenil o adultez con problemas graves de relaciones personal, puedan causar u originar conductas antisociales, dependencia del alcohol y de las drogas, complicaciones para adaptarse al trabajo y dentro del seno familiar, e



inclusive hasta mostrar una conducta propias de un criminal y que finalmente conllevan a sufrir afectación psiquiátrica muy graves y en algunos casos irreversibles. Teniendo en consideración lo anterior se menciona los siguientes tipos de conductas agresivas que serán las dimensiones del citado por Baldeón (2017):

- a) **Agresividad física:** Según Solberg y Oleweus (2003) este tipo de agresividad se revela o manifiesta con la presencia de maltratos físicos como por ejemplo puñetes, empujones, cachetadas, patadas entre otras utilizando su propio cuerpo o con un objeto externo para causar un daño que en puede ser leve, grave o muy grave, que puede ser reversible y en muchos casos irreversibles. Es decir que podemos resumirlo como el impacto que recibe un individuo o individuos de manera directa sobre su cuerpo, y que es realizado por su agresor quien utiliza su cuerpo o materiales para lesionar a su víctima.
- b) **Agresividad verbal:** de acuerdo a Solberg y Oleweus (2003) esta se refleja a través de insultos, amenazas, improperios, injurias, ofensas, etc. Donde se observa características sarcásticas, de burla, de desprestigio, de humillación para referirse a otras personas. Es decir, son formas de expresión verbal que tiene el agresor para ocasionar un daño emocional, psicológico en su víctima.
- c) **Agresividad contenida:** Berkowitz (1988) considera que la frustración produce ira (dispositivo emocional para agredir). Ésta aparece cuando alguien que nos produce frustración podría haber elegido actuar de otra manera. Una persona frustrada está especialmente susceptible a estallar cuando estímulos agresivos expulsan el corcho, liberando así la ira embotellada. En ocasiones, el corcho salta sin necesidad de tales estímulos. Pero los estímulos asociados con la agresión la amplifican. La visión de un arma puede ser ese estímulo, especialmente cuando se percibe como instrumento de violencia. (p.55)

3.3 Marco conceptual

a) Juegos

“El juego, desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto” (Ministerio de Educación Nacional 2014, p. 18)

b) Juegos tradicionales



Son aquellos juegos particulares de un determinado lugar o que ya han estado durante mucho tiempo como parte de las actividades de nuestros antepasados y que se ejecuta sin apoyo o la necesidad de contar con juguetes de tecnología complicada, únicamente es indispensable su propio cuerpo desarrollando de tal manera los cinco sentidos o la utilización de materiales disponibles en la naturaleza u objetos sencillos de fácil alcance.

c) Estrategia

Puede considerarse como un conjunto de acciones definidas y desarrolladas para conseguir un fin que se ha propuesto alcanzar.

La estrategia es perfectible, es decir, expuesta a sufrir cambios, precisiones, y ser delimitadas frecuentemente considerando los propios cambios que se vayan operando en el objeto de transformación Sierra (2007).

d) Pedagogía

“Está relacionado con el de ciencia y arte de educar; su objeto de estudio es la educación, por ende, la formación del ser humano en todos sus ámbitos” (Celi 2012, p. 30)

e) Estrategia pedagógica

La concepción teórico-práctica de la dirección del proceso pedagógico durante la transformación del estado real al estado deseado, en la formación y el desarrollo de la personalidad, de los sujetos de la educación, que condiciona el sistema de acciones para alcanzar los objetivos, tanto en lo personal, lo grupal como en la institución escolar Sierra (2007, p. 19)

f) Conducta

Serie de acciones con que un sistema vivo reacciona frente a una determinada situación (RAE, 2006)

g) Agresividad

Es una conducta de reaccionar de manera violenta frente a una situación (RAE, 2006)

h) Conducta agresiva

Conjunto de acciones violentas de naturaleza física, verbal o contenida con que un individuo se enfrenta a una situación o momento.



CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Tipo y nivel de investigación

El tipo de investigación es aplicada, “se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definido, es decir se investiga para actuar, o modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad” (Carrasco, 2016, p. 43). En el caso de la presente propuesta de estudio, se trata de aplicar una estrategia pedagógica para disminuir la conducta agresiva en los niños de cinco años de edad.

4.2 Diseño de la investigación

El diseño de investigación es pre experimental, de pre y pos prueba con un grupo control y un grupo experimental, el que tiene una secuencia ordenada, primero una medición del comportamiento de la variable conducta agresiva antes de recibir el tratamiento (pre prueba) y otra medición después del tratamiento (pos prueba). Es longitudinal, porque, “en este tipo de investigación se miden los datos en diversos momentos. Es un seguimiento que se hace al estudio cuando este se sujeta a una evolución debido a la aplicación de un programa o a un modelo que se espera alcanzar” (Pino 2018 p. 195).

De nivel explicativo, porque, se enfoca en buscar dar solución a problemas que se expresan en las interrogantes ¿Por qué...? y ¿De qué manera...? (Arotoma 2007 p. 27).

La representación del diseño de investigación es la siguiente:

$$Ge: O_1 - X - O_2$$

Donde:

Ge: Grupo experimental

O₁: Pre prueba al grupo experimental

O₂: Pos prueba al grupo experimental

X: Tratamiento



4.3 Población y muestra

4.3.1 Población

La población referida a los niños en la etapa de educación inicial se detalla en el siguiente cuadro:

Tabla 2

Distribución de la población

	Años (A)	3 años (B)	4 años	5 años (A)	5 años (B)
Niños	6	7	15	11	14
Niñas	5	9	10	13	11
Total	11	16	25	24	25

El total de la población como se aprecia en la tabla anterior señala que existe un total de 101 estudiantes.

4.3.2 Muestra

De acuerdo a un muestreo no probabilístico intencionado, por lo que se decidió dar el tratamiento a los niños de cinco años que presenta rasgos de conducta agresiva, siendo el tamaño de muestra el siguiente:

Tabla 3

Distribución de la muestra (grupo experimental y control)

Edad	5 años
Niños	13
Niñas	5
Total	18

4.4 Procedimiento

Una vez que ya se recopiló la información secundaria para la elaboración del proyecto los pasos que se desarrollarán de forma adecuada y ordenada serán:

La información primaria se realizará a través de la aplicación de los instrumentos debidamente validados y evidenciando su confiabilidad.

El tratamiento, se desarrollará con la aplicación de 12 juegos tradicionales, desarrollados en 60 días.

El procesamiento de los datos obtenidos se desarrollará en gabinete con apoyo de un especialista.

El análisis de los datos y elaboración del informe final se construirá con el marco referencial, de tal manera de cumplir la solidez de los resultados en función a la base teórica.

La recolección de información secundaria es con la revisión de documentos internos de la Institución educativa, como, por ejemplo: nómina de matrícula, cuaderno de ocurrencias, charla con los docentes y personal administrativo y también es importante reforzar los conocimientos a través de la revisión de trabajos de investigación ya realizados en relación al tema de investigación (libros, tesis y/o artículos científicos) y elaborar el marco teórico.

El tipo y diseño de investigación, se elaborará con los pilares que otorga la literatura correspondiente a metodología de la investigación, consideraremos cuatro textos.

El análisis estadístico considerará una prueba de hipótesis que corresponda a las características de los datos obtenidos a través de las herramientas aplicadas (instrumentos).

4.5 Técnica e instrumento

4.5.1 Técnica de investigación

El estudio para la obtención de los datos considera la encuesta como técnica de investigación debido a que es considerado como “un proceso intencional de captación de las características, cualidades y propiedades de los objetos y sujetos de la realidad, a través de nuestros sentidos o con la ayuda de poderosos instrumentos que amplían su limitada capacidad”. (Carrasco, 2016 p. 282).



4.5.2 Instrumentos de investigación

El instrumento a utilizar será la lista de cotejos, que es la herramienta recomendada en la observación, en ella se refleja ítems (preguntas) estructuradas considerando los indicadores de cada variable y que estas nos conduzcan al logro de los objetivos planteados. Los instrumentos serán validados por juicio de expertos y se determinará su confiabilidad, a través del coeficiente del Alfa de Cronbach, antes de ser aplicados.

Tabla 4
Instrumentos de investigación

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,808	21

Se observa que la fiabilidad del instrumento de investigación es buena debido al coeficiente de Alfa de Cronbach igual a 0,808.

4.6 Análisis estadístico

La prueba de hipótesis se contrastará con la prueba de rangos de Wilcoxon, que es específica para tratamientos experimentales que consideran datos no paramétricos.

El tratamiento de datos, se realizará utilizando el paquete estadístico SPSS v23, y su aplicación permitirá la generación de tablas y gráficos de distribución de frecuencias de las variables dependientes y de sus dimensiones, y tablas que permitan determinar aceptar o rechazar la hipótesis planteada.



CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIONES

5.1 Análisis de resultados

5.1.1 Análisis descriptivo de la variable Conducta agresiva (pre test)

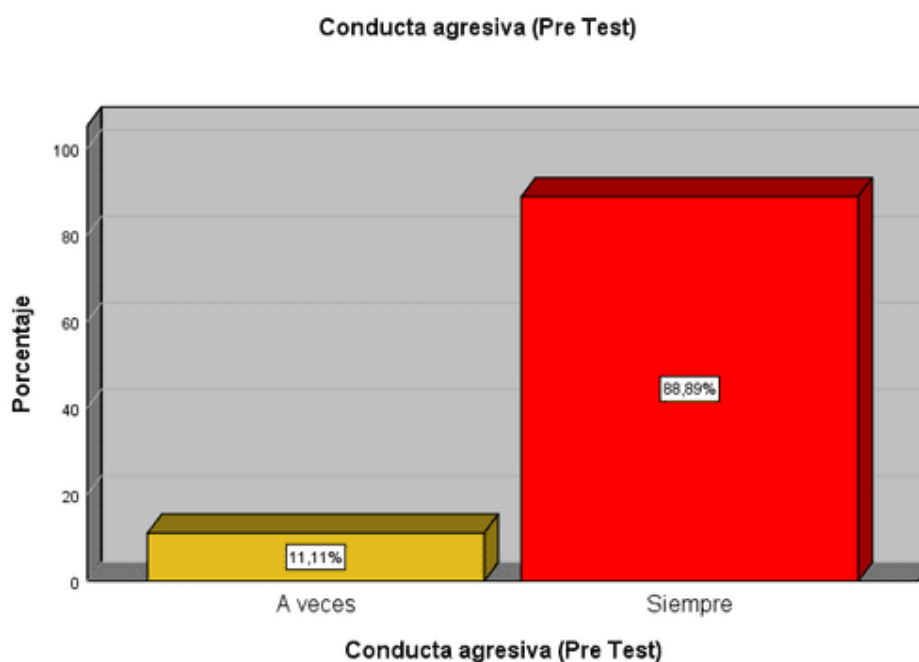
Tabla 5

Distribución de frecuencia de la conducta agresiva (pre test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	A veces	2	11,1	11,1	11,1
Válido	Siempre	16	88,9	88,9	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 1

Distribución porcentual de frecuencias de la conducta agresiva (pre test)



Nota. Elaboración en base de datos en SPSS.v25

Los resultados de la distribución de frecuencia detalladas en la tabla 4 y figura 1 sobre la variable conducta agresiva, en el pre test de acuerdo a la lista de cotejo, refleja que el 88,89% del tamaño de la muestra que corresponde a 16 niños siempre mostraban signos de agresividad física, verbal y contenida. Mientras que el 11,11% (2 niños) a veces presentaban signos de estos tipos de agresividad.

5.1.2 Descripción de frecuencias de la agresiva física (pre test)

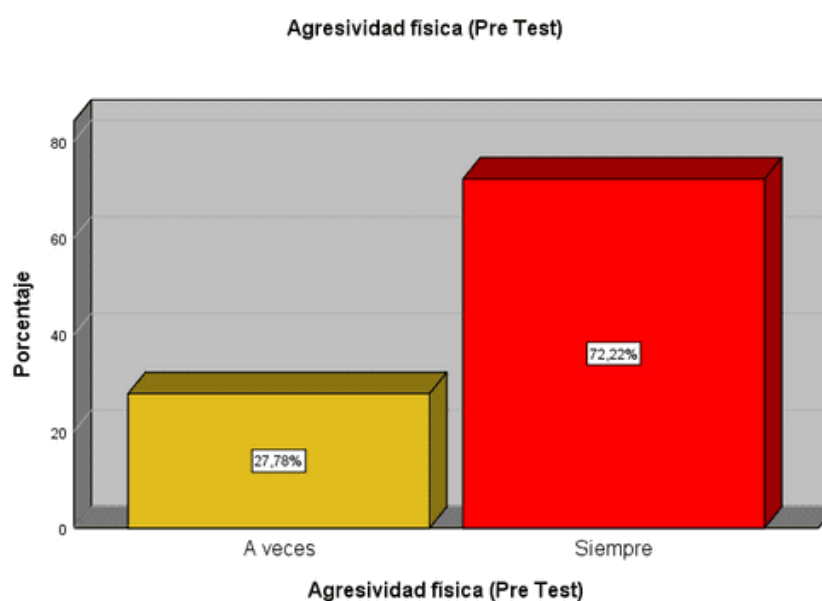
Tabla 6

Distribución de frecuencias de la agresividad física (pre test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	5	27,8	27,8	27,8
	Siempre	13	72,2	72,2	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 2

Distribución porcentual de frecuencias de la agresividad física (pre test)



Nota. Elaboración en base de datos en SPSS.v25

La tabla 5 y figura 2 permite señalar que el 72,22% (13 niños) del total de la muestra refleja que este grupo siempre agredían a sus compañeros mordiendo, empujando, escupiendo, jalando el cabello y otros que corresponde a un daño físico a su víctima. Mientras que el 27,78% (5 niños) a veces tenían estos comportamientos negativos.

5.1.3 Descripción de la agresividad verbal (pre test)

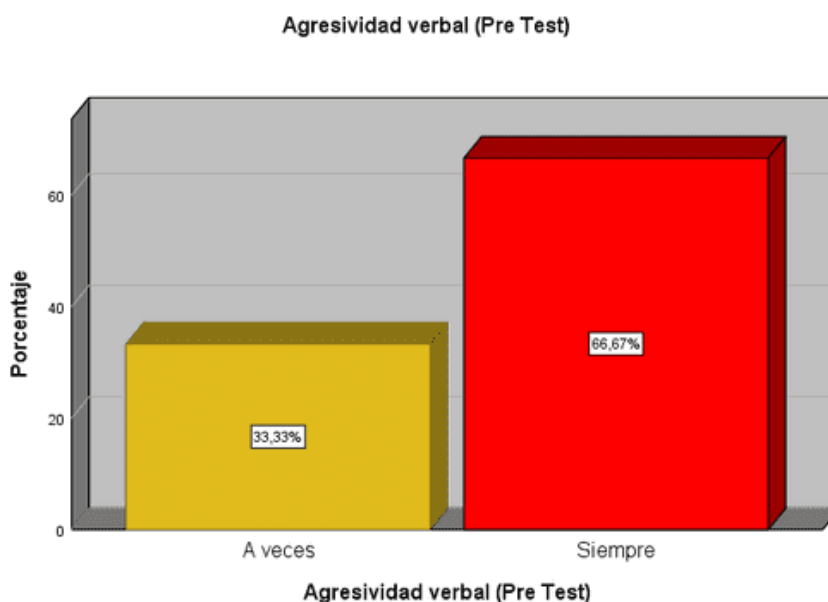
Tabla 7

Distribución de frecuencia de la agresividad verbal (pre test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	6	33,3	33,3	33,3
	Siempre	12	66,7	66,7	100,0
Total		18	100,0	100,0	

Figura 3

Distribución porcentual de frecuencia de la conducta agresiva física (pre test)



Nota. Elaboración en base de datos en SPSS.v25

Los valores de la tabla 6 y figuras 3 reflejan que el 66,67% (12 niños) del total de la muestra refleja que este grupo siempre agredían con groserías, poniendo apodos, gritando, amenazando, entre otras formas verbales a sus víctimas. De igual manera, se observó que el 33,33% (6 niños) de la muestra presentaba estas conductas negativas en contra de sus víctimas.

5.1.4 Descripción de la agresividad contenida (pre test)

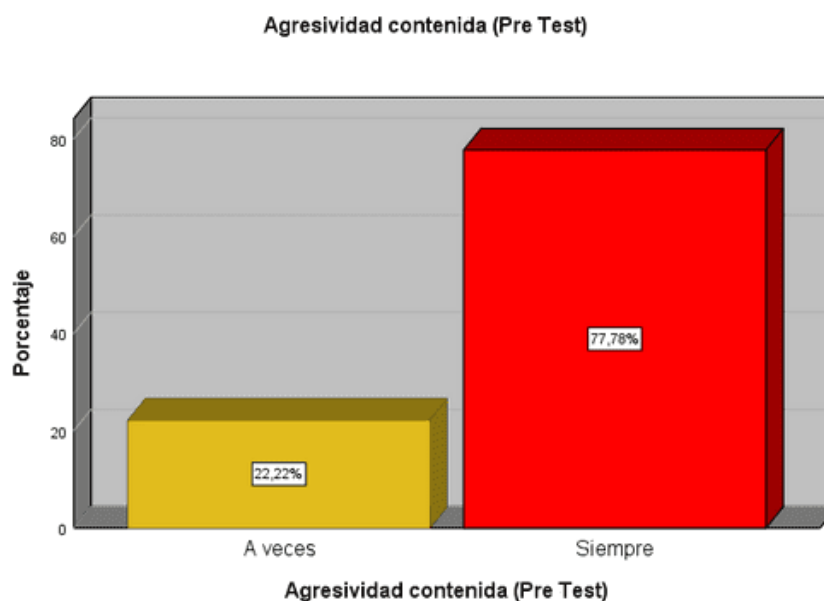
Tabla 8

Distribución de frecuencia de la agresividad contenida (pre test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	A veces	4	22,2	22,2	22,2
Válido	Siempre	14	77,8	77,8	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 4

Distribución porcentual de frecuencia de la conducta agresiva de daño material (pre test)



Nota. Elaboración en base de datos en SPSS.v25

Los datos de la tabla 7 y figuran 4 refleja que el 77,78% (14 niños) del total de la muestra rompía las hojas de su cuaderno sin razón, arrojaba sus materiales y juguetes, botaba sus alimentos, golpeaba la puerta y otras conductas agresiva contenidas generando un daño material. Asimismo, se observó que el 22,22% (4 niños) de la muestra a veces mostraban este tipo de conductas agresivas.

5.1.5 Análisis de la conducta agresiva (post test)

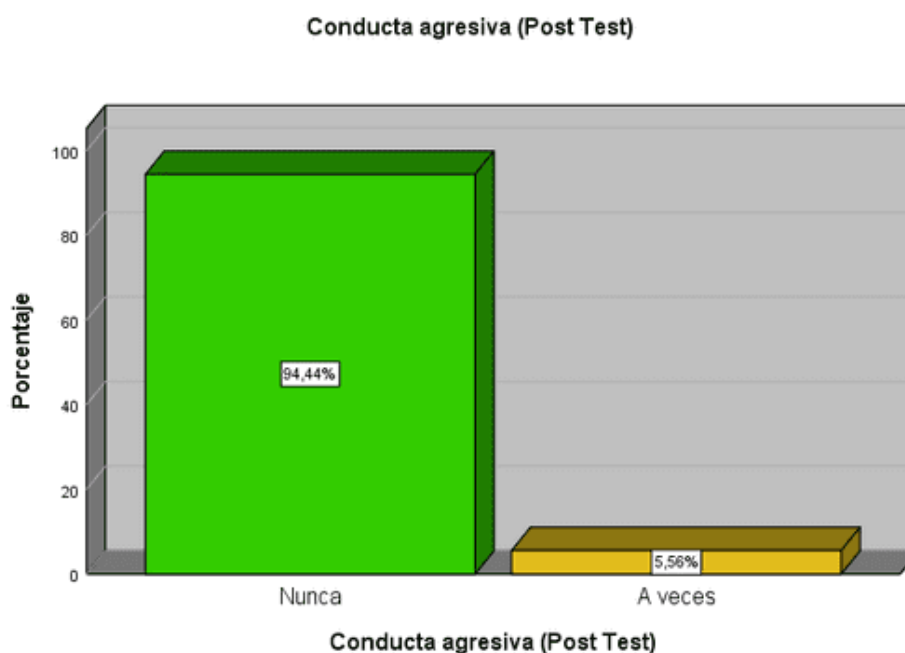
Tabla 9

Distribución de frecuencia de la conducta agresiva (post test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nunca	17	94,4	94,4	94,4
Válido	A veces	1	5,6	5,6	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 5

Distribución porcentual de frecuencias de la conducta agresiva (post test)



Nota. Elaboración en base de datos en SPSS.v25

Los resultados del post test de la distribución de frecuencia detalladas en la tabla 8 y figura 5 sobre la conducta agresiva refleja que el 94.44% del tamaño de la muestra que corresponde a 17 niños no mostraban conductas de agresividad física, verbal o contenida. Mientras que el 5,56% (1 niño) a veces presentaba estos comportamientos negativos.

5.1.6 Descripción de la agresividad física (post test)

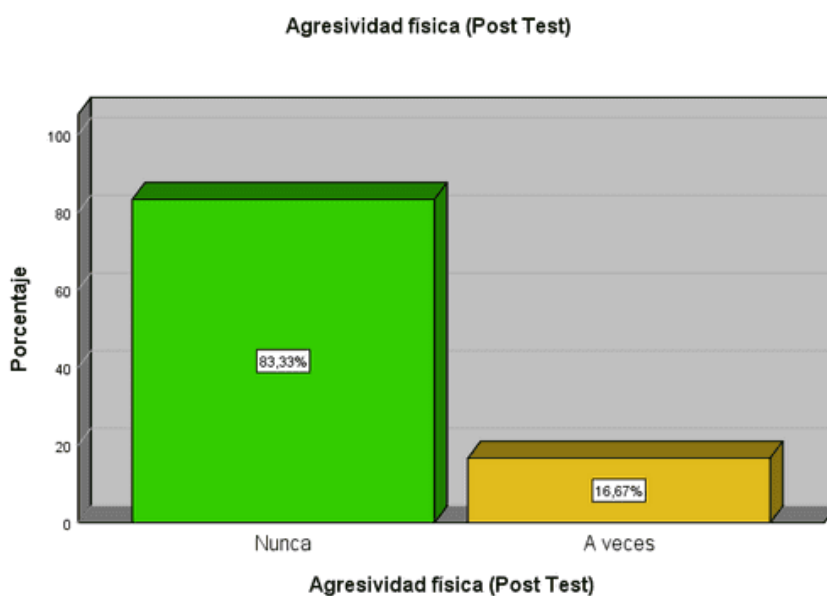
Tabla 10

Distribución de frecuencias de la agresividad física (post test).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nunca	15	83,3	83,3	83,3
Válido	A veces	3	16,7	16,7	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 6

Distribución porcentual de frecuencias de la conducta agresiva verbal (post test)



Nota. Elaboración en base de datos en SPSS.v25



Los resultados de la distribución de frecuencia detalladas en la tabla 9 y figura 6 sobre la dimensión agresividad física en el post test de acuerdo al procesamiento de los datos, refleja que el 83.33% del tamaño de la muestra que corresponde a 15 niños mostraba conductas que permiten indicar la ausencia de maltratos físicos a otros compañeros, debido a que este grupo no empujaban, escupían, arañaban, y otros a sus víctimas. Mientras que el 16,67% (3 niños) a veces ocasionaban abusos físicos a sus compañeros.

5.1.7 Descripción de la agresividad verbal (post test)

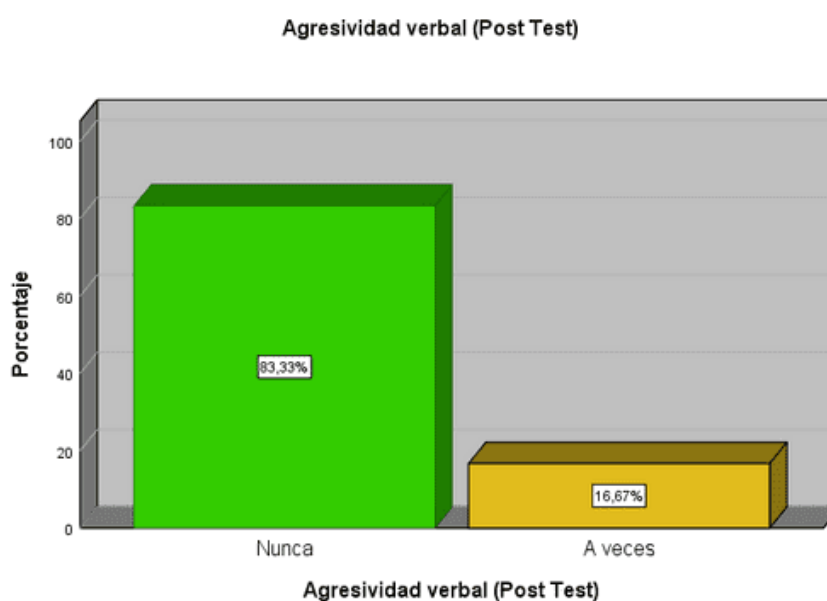
Tabla 11

Distribución de frecuencia de la agresividad verbal (post test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nunca	15	83,3	83,3	83,3
Válido	A veces	3	16,7	16,7	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 7

Distribución porcentual de frecuencia de la agresividad verbal (post test)



Nota. Elaboración en base de datos en SPSS.v25



Los resultados de la distribución de frecuencia que indica la tabla 10 y figura 7 sobre la agresividad verbal en la evaluación post test de acuerdo al procesamiento de datos detalla que el 83.33% del tamaño de la muestra que corresponde a 15 niños no mostraban signo de ser agresores verbales, es decir no decían groserías, no insultaban a sus compañeros, no se burlaban de ellos, respondían adecuadamente a sus compañeros y maestra. Mientras que el 16,67% (3 niños) a veces todavía muestran conductas de agresividad verbal.

5.1.8 Descripción de la agresividad contenida (post test)

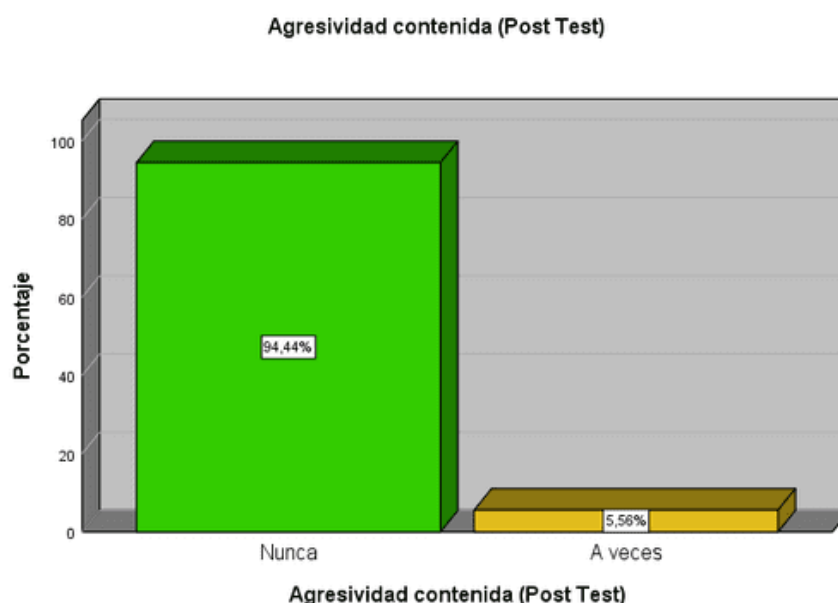
Tabla 12

Distribución de frecuencia de la agresividad contenida (post test)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	17	94,4	94,4
	A veces	1	5,6	100,0
Total	18	100,0	100,0	

Figura 8

Distribución porcentual de frecuencia de la conducta agresiva de daño



Nota. Elaboración en base de datos en SPSS.v25

Los resultados de la distribución de frecuencia que indica en la tabla 11 y figura 8 sobre la dimensión agresividad contenida en el post test, señala que el 94,44% del tamaño de la muestra que corresponde a 17 niños dejaron de arrojar los materiales y sus juguetes, de pintar las paredes, de golpear las puertas y cualquier otra actitud que dañen las cosas o infraestructura. Mientras que un 5,56% (1 niño) aun a veces presentaba estas conductas contenidas.

5.2 Contratación de hipótesis

5.2.1 Hipótesis estadística general (Conducta Agresiva)

a) Hipótesis Nula (H_0):

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica no disminuyen la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.

b) Hipótesis Alternativa (H_1):

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuyen la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.

c) Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Señala que las hipótesis estadísticas cumplen las siguientes especificaciones:

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

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

d) Nivel de significancia (α)

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

e) Decisión estadística

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

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



Tabla 13

Rangos de valores obtenidos de la conducta agresiva durante el pre y post test

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	18 ^a	9,50	171,00
Conducta agresiva (Post Test) - Conducta agresiva (Pre Test)			
Rangos positivos	0 ^b	0,00	0,00
Empates	0 ^c		
Total	18		

a. Conducta agresiva (Post Test) < Conducta agresiva (Pre Test)

b. Conducta agresiva (Post Test) > Conducta agresiva (Pre Test)

c. Conducta agresiva (Post Test) = Conducta agresiva (Pre Test)

La tabla 12 da a conocer que el tratamiento (juegos tradicionales) aplicada a 18 niños para disminuir las conductas agresivas dieron resultados favorables, y se puede observar que el 100% de los niños alcanzaron rangos positivos, es decir que disminuyeron las conductas agresivas que presentaban en un inicio.

Tabla 14

Estadísticos de prueba^a de la conducta agresiva

	Conducta agresiva (Post Test) - Conducta agresiva (Pre Test)
Z	-4,001 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.



La tabla 13 permite tomar la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, es decir afirmar que los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuyen la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019. Esto se sustenta debido a que el p valor = 0,000 es menor a $\alpha = 0,05$.

5.2.2 Hipótesis estadística específica (agresividad física)

a) Hipótesis Nula (H_0):

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica no disminuyen la agresividad física en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.

b) Hipótesis Alterna (H_1):

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuyen la agresividad física en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.

c) Discusión

5.2.3 Prueba de Toma de Decisión

Tabla 15

Rangos de valores obtenidos de la agresividad verbal durante el pre y post test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Agresividad verbal (Post Test)	Rangos negativos	18 ^a	9,50	171,00
	Rangos positivos	0 ^b	0,00	0,00
Agresividad verbal (Pre Test)	Empates	0 ^c		
Total		18		

a. Agresividad verbal (Post Test) < Agresividad verbal (Pre Test)

b. Agresividad verbal (Post Test) > Agresividad verbal (Pre Test)

c. Agresividad verbal (Post Test) = Agresividad verbal (Pre Test)



La tabla 16 refleja que la estrategia pedagógica aplicado a 18 niños para disminuir la agresión verbal dieron resultados favorables, y se puede observar que el 100% de los niños alcanzaron rangos positivos es decir que disminuyo esta conducta negativa.

Tabla 16

Estadísticos de prueba^a de la conducta agresiva verbal

	Agresividad verbal (Post Test) - Agresividad verbal (Pre Test)
Z	-3,834 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

La tabla 17 permite tomar la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, es decir señalar que los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuyen la agresividad verbal en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 228 Micaela Bastidas, Abancay-2019. Esto se sustenta debido a que el $p\text{ valor} = 0,000$ es menor a $\alpha = 0,05$.

5.2.4 Hipótesis estadística específica de la agresividad contenida

a) Hipótesis Nula (H_0):

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica no disminuyen la agresividad contenida en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.

b) Hipótesis Alterna (H_1):

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica no disminuyen la agresividad contenida en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.



5.2.5 Prueba de Toma de Decisión

Tabla 17

Rangos de valores obtenidos de la agresividad contenida durante el pre y post test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Agresividad contenida (Post Test)	Rangos negativos	18 ^a	9,50	171,00
	Rangos positivos	0 ^b	0,00	0,00
Agresividad contenida (Pre Test)	Empates	0 ^c		
	Total	18		

a. Agresividad contenida (Post Test) < Agresividad contenida (Pre Test)

b. Agresividad contenida (Post Test) > Agresividad contenida (Pre Test)

c. Agresividad contenida (Post Test) = Agresividad contenida (Pre Test)

La tabla 18 refleja que el tratamiento juegos tradicionales aplicado a 18 niños para disminuir la agresividad contenida que los 18 niños alcanzaron rangos positivos.

Tabla 18

Estadísticos de prueba^a de la agresividad contenida

	Agresividad contenida (Post Test) - Agresividad contenida (Pre Test)
Z	-3,906 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.



La tabla 19 permite tomar la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, es decir que se puede mencionar que Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica no disminuyen la agresividad contenida en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019. Esto se sustenta debido a que el $p\text{ valor} = 0,000$ es menor a $\alpha = 0,05$



CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Primera

Los resultados de la aplicación de los juegos tradicionales como tratamiento de esta investigación pre experimental permitieron demostrar que es una adecuada estrategia pedagógica que permite disminuir de manera significativa la conducta agresiva de los niños problema de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019. Es debido a que se observó después del tratamiento los niños mostraron rangos negativos, esto significa que ya no se percibieron comportamientos de agresión física, verbal y contenida, solo en un niño que a veces mostraba esas características.

Segunda

Los resultados de la aplicación de los juegos tradicionales como tratamiento de esta investigación pre experimental permitieron demostrar que es una adecuada estrategia pedagógica que permite disminuir de manera significativa la agresividad física de 16 niños problema de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019. Mientras que en dos niños no se observó cambio alguno. Esto significa se observó después del tratamiento que 16 niños mostraron rangos negativos, es decir este grupo ya no abusaba de sus compañeros con golpes, empujes, arañazos, entre otras agresiones de carácter física.

Tercera

Los resultados de la aplicación de los juegos tradicionales como tratamiento de esta investigación pre experimental permitieron demostrar que es una adecuada estrategia pedagógica que permite disminuir de manera significativa la agresividad verbal de los niños problema de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019. Es debido a que se observó después del tratamiento que el 100% de los niños mostraron rangos negativos, significa que este grupo ya no agredían verbalmente a sus



compañeros dejaron de decir groserías, poner apodos, gritar, burlarse, responder de manera inadecuada.

Cuarta

Los resultados de la aplicación de los juegos tradicionales como tratamiento de esta investigación pre experimental permitieron demostrar que es una adecuada estrategia pedagógica que permite disminuir de manera significativa la agresividad contenida de los niños problema de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019. Es debido a que se observó después del tratamiento que el 100% de los niños mostraron rangos negativos, significa que este grupo ya no arrojaban sus materiales o juguetes, arrojar las sillas, golpear las puertas o cualquier otro acto que afecta los materiales o infraestructura.

6.2 Recomendaciones

Primera

Los directores de las Instituciones Educativas del Nivel Inicial deben realizar actividades de fortalecimiento de las capacidades de sus docentes y de esta manera fomentar la aplicación de los juegos tradicionales en los 3 niveles de educación inicial para enfrentar el problema de las conductas agresivas que presentan los niños en su segunda etapa de la infancia donde se observa que es más notorio. De esta manera disminuir la agresión física, verbal y contenida.

Segunda

Las Instituciones Educativas del Nivel Inicial deben desarrollar talleres orientales padres y madres de familia acerca de cómo cumplir a cabalidad su rol como padres educadores, los padres y madres de familia deben coordinar estrechamente con los docentes de esta manera fomentar la aplicación de los juegos tradicionales una educación tanto en valores e impartir en los 3 Niveles de Educación Inicial, para enfrentar el problema de la agresividad física que presentan los niños en la segunda etapa de la infancia.

Tercera

En las Institución Educativas del Nivel inicial deben realizar charlas con los padres de familia donde se den consejos para combatir la violencia verbal a través de los juegos tradicionales donde cada padre de familia debe evaluar su forma de hablar ya que ello provoca emociones y reacciones intensas y de esa manera disminuir la agresión verbal.



Cuarta

En las Instituciones Educativas del Nivel Inicial es necesario el uso de técnicas e instrumentos como registros etnográficos y la observación directa para combatir la conducta agresiva y daños materiales en los niños de Nivel Inicial a través de los juegos tradicionales.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Celi Apolo, R. M. (2012). *Fundamentos de Pedagogía y Didáctica*. Loja - Ecuador: EDILOJA Cía. Ltda.
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *El juego en la educación inicial*. Bogotá - Colombia: Rey Naranjo Editores.
- Angulo Alvarado, B. G., & Cabrera Cruz, W. M. (2017). *Relación entre los juegos cooperativos y la disminución de las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E. 208 María Inmaculada - Trujillo en el año 2017*. Trujillo - Perú: Universidad Privada Antenor Orrego.
- Baldeón Arce , R. M. (2017). *Estilos de crianza y conductas agresivas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°628. Distrito de Villa El Salvador, 2017*. Lima - Perú: Escuela de posgrado UCV.
- Camacho Medina, L. J. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. San Miguel - Lima: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ.
- Cárdenas Restrepo, A. B., & Gómez Díaz, C. M. (2014). *El juego en la educación inicial*. Bogotá - Colombia: Panamericana Formas e Impresiones S.A.
- Chagas Dorrey, R. (2012). La teoría de la agresividad en Donald W. Winnicott. *Perfiles educativos*, 29-37.
- Delval, J. (2008). *El desarrollo humano*. Madrid - España: Siglo XXI de España Editores S.A.
- en tribu wordpress. (23 de febrero de 2011). *Para criar un niño hace falta una tribu entera (Teorías sobre el juego)*. <https://entribu.wordpress.com/2011/02/23/teorias-sobre-el-juego/>.
- Etxeberria, F. (2011). Video juegos violentos y agresividad. *Pedagogía social*, (12). 31-39. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3430207>.



- Euceda Amaya, T. M. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. Tegucigalpa MDC - México: Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.
- Instituto para el matrimonio y la familia. (2018). *Estado de la violencia en el Perú*. Lima - Perú: Universidad Católica San Pablo.
- León Martínez , Á. C., & Botina Naranjo, J. P. (2016). *Juego, interactúo y aprendo: Desarrollo de la inteligencia emocional a traves de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de grado cuarto*. Bogotá - Colombia: Universidad Libre.
- Martin , G., & Pear, J. (2007). *Modificación de conducta. ¿Qué es y cómo aplicarla?* Madrid - España: Pearson Prentice Hall.
- Martín Martín , J. (2011). La modificación de conductas agresivas y violentas. *Revista Arista Digital*, 200 - 215.
- Martínez Criado, G. (2012). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona - España: OCTAEDRO S.L.
- Mato, D. (1995). *El arte de narrar y la noción de literatura oral* . Caracas : Universidad Central de Venezuela, Consejo de Desarrollo Científico y humanístico .
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *EDUCERE La revista venezolana de educación*, 289-296.
- Ministerio de Educación. (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre*. Lima - Perú: MINEDU.
- Núñez Zegarra , D. A., & Núñez Zegarra, A. (2011). *Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011*. Abancay- Perú: UNAMBA.
- Olivares Cardoza , S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa san juan bautista de catacaos*. Piura - Perú: Universidad de Piura.
- Pasten I., L., Lobos D., P., & Mosqueda D., A. (2011). Comportamiento agresivo en varones de 10 a 12 años pertenecientes a colegios de Valparaíso. *Ciencia y Enfermería XXII*, 97-109.



- Saco Porras, M., Acedo Gracia, E., & Vicente Felipe, C. (2001). *Los juegos populares y tradicionales. Una propuesta de aplicación*. Mérida: Junta de Extremadura Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología. Secretaría General de Educación.
- Sánchez, G. E. (2000). *"El juego en la Educación física básica"*. Colombia: Kinesis.
- Sequera, I. (24 de septiembre de 2012). *El juego en la educación inicial (El juego como aprendizaje y enseñanza)*. <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/09/el-juego-como-aprendizaje-y-ensenanza.html>.
- Sierra Salcedo, R. A. (2007). La estrategia pedagógica. . *SUS PREDICTORES DE ADECUACIÓN VARONA*, 16-25.
- Trigueros, C., Giles, F., & Herencia, M. (2015). El Juego tradicional ¿puente entre culturas? *Revista infancia, educación y aprendizaje EIYA*, 1, (1). 81-109. <https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/572/589>.
- Villavicencio, M. (2010). *Conductas agresivas de los niños y niñas en el aula de clases*. Maracaibo - Venezuela: Universidad del Zulia.
- William, T. (1999). *"Educación Psicomotriz y Física"*. España: Graó.



ANEXO



MATRIZ DE CONSISTENCIA INTERNA DE LA INVESTIGACIÓN

Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la disminución de la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿De qué manera los juegos tradicionales disminuyen la conducta agresiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 ¿Micaela Bastidas, Abancay-2019?	Determinar de qué manera los juegos tradicionales disminuye la conducta afectiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019	Los juegos tradicionales al ser actividades, participativos, de cooperación, con reglas y no aislados entonces, disminuyen la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019	V. Independiente Juegos tradicionales V. Dependiente Conducta agresiva	<u>TIPO DE INVESTIGACIÓN</u> Investigación Aplicada Por el objetivo: Explicativa <u>DISEÑO ESTADÍSTICO</u> Pre y post prueba <i>Carrasco, S. (2016)</i>
Problemas específicos)	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Dimensiones	
¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye la conducta agresiva verbal en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 ¿Micaela Bastidas, Abancay-2019?	Demostrar que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuyen la conducta agresiva verbal en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019	La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye significativamente la conducta agresiva verbal en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019	VI: Juegos tradicionales VD: Conducta agresiva Verbal	Población: 25 niños Muestra: 18 niños Material en investigación: Por ser la población pequeña se considera un muestreo no probabilístico intencionado por lo que se considerará a 18 niños de cinco años de la I.E.I. N°218 Micaela Bastidas, Abancay-2019. Técnica e instrumentos de recolección de datos: Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos. Tratamiento y proceso de datos: Utilización del paquete estadístico SPSS, (estadísticas descriptivas y gráficos estadísticos). Prueba de hipótesis Prueba de rangos de Wilcoxon
¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye la conducta agresiva física en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 ¿Micaela Bastidas, Abancay-2019?	Demostrar que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuyen la conducta agresiva física en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019	La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye significativamente la conducta agresiva física en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019	Física Contenida (Daño material)	
¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye la conducta agresiva de daño material en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 ¿Micaela Bastidas, Abancay-2019?	Demostrar que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuyen la conducta agresiva de daño material en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019	La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye significativamente la conducta agresiva de daño material en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019		



LISTA DE COTEJO

“CONDUCTA AGRESIVA”

Proyecto de tesis: “Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 228 Micaela Bastidas, Abancay-2019”

Línea de investigación: Gestión pública

Tesistas: Bach. Noemi Luz Guizado Cruz

Bach. Diana León Ancco

Este instrumento, ha sido elaborado y estructurado con el propósito de poder recolectar información sobre la conducta agresiva de los niños de cinco años, a través de la observación directa de los investigadores.

El instrumento es anónimo, considerando la protección del menor de edad, estipulado en la normatividad peruana.

	Agresividad física	Nunca	A veces	Siempre
1	Agrede a sus compañeros con los pies			
2	El niño muerde a sus compañeros			
3	El niño empuja a otros niños sin razón			
4	Escupe a otros niños			
5	Araña a otros niños			
6	Jala del cabello a otros niños			
7	Agrede con los puños a otros niños			
	Agresividad verbal	Nunca	A veces	Siempre

08	Agrede con groserías a otros niños			
09	Llama con apodos a otros niños			
10	Se burla de otros niños			
11	Levanta la voz a otros niños			
12	Amenaza a otros niños			
13	Responde inadecuadamente a otros niños o a su profesora			
14	Se auto agrede verbalmente			
Agresividad contenida		Nunca	A veces	Siempre
15	Sin razón rompe las hojas en donde está trabajando			
16	Avienta sus materiales al suelo			
17	Arroja las sillas de su aula			
18	Bota la comida que se le entrega			
19	Pinta con fuerza en las paredes o mesa de trabajo			
20	Golpeando las puertas			
21	Arroja sus juguetes o los juguetes de la institución			

Fecha de validación del Instrumento: Abancay, 12 de Setiembre de 2019

Profesional que valida el Instrumento: _____

DNI: _____





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 01

TÍTULO DEL TALLER	Participamos todos.
--------------------------	---------------------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
P.S.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Participa en juegos y otras actividades de la vida cotidiana sin hacer distinciones de género.	Participa y socializa junto a sus compañeros y/o amigos

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Canicas - Palo (Pequeño)

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 5 min
<ul style="list-style-type: none"> - Observan imágenes de las canicas y se les presenta siluetas 	





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

- Responden a interrogantes: ¿Qué hay en las imágenes? ¿Alguna vez jugaron? ¿Saben cómo se juega?
- Se rescata los saberes previos: ¿Quiénes participarán? ¿Cómo nos adecuaremos?
- Presentamos el propósito del taller:
Hoy aprenderemos a jugar con las canicas y quien tiene más canicas
- Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller
 - ✓ Escuchar a mi maestra y compañeros.

Desarrollo	Tiempo aproximado: 15min.
<ul style="list-style-type: none"> - Se presenta imágenes de diferente tamaño de las canicas - En el juego de las canicas necesitamos un hoyo o gua y luego se pinta en el suelo una línea a unos cinco metros del hoyo. - Desde esta línea es de donde los jugadores lanzaran sus canicas en dirección al hoyo y el que más cerca que quedo de la línea será el primero y así sucesivamente. - El objeto del juego de las canicas es ganarle canicas a los oponentes. - Con el dedo pulgar debes introducir la canica en el hoyo para luego poder tirar a las canicas de tus rivales y apoderarte de ellas. - Evalúa junto con los niños y niñas su participación indicando en qué debemos mejorar. ¿Qué les gustó más?, ¿Por qué? 	
Cierre	Tiempo aproximado: 2 min.
<ul style="list-style-type: none"> - Se conversa acerca del juego responden a interrogantes: ¿Les gustó? ¿Durante el juego dificultades tuvieron? 	

I.E.I. N° 718 MICAELA BASTIDAS

 Lic. Jhony Ríos Zegarra





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO DEL TALLER	Salta Soga
--------------------------	------------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Psicomotricidad	Desarrolla contacto, afirmación, estima y cofinancia consigo mismo y con su acompañante en el juego.	Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa.	Bienestar de la persona y la relación y la respiración.

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Soga

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 5 min
<ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento: Los adultos deben guiar y hacer con el niño – niña estos ejercicios podemos acompañarlo con música. <ol style="list-style-type: none"> 1.- Rotación del tronco con las piernas abiertas a la anchura del hombro (5 veces en cada dirección) 2.- Circulación de hombros (5 veces) 3.- Rotación de cuello (5 veces) - La docente debe ayudar al niño o niña a preparar anticipadamente los materiales para realizar los ejercicios 	





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC



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

- Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller ✓ Escuchar a mi maestra y compañeros.	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 15min.
- En cada mano cogemos un extremo de la sogá y saltamos elevando la sogá de atrás hacia adelante. - Debemos asegurarnos que la sogá cruce por nuestros pies a la hora del salto. - Repetimos la acción las veces que sea necesaria hasta lograr saltar más seguido - Recordemos que todo aprendizaje se toma su tiempo, respetemos la habilidad de cada niño o niña	
Cierre	Tiempo aproximado: 2 min.
- Se conversa acerca del juego	

I.E.I. N° 218 MICAELA BASTIDAS

[Firma]
Luz Johana V.C. Fajardo





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO DEL TALLER	Carrera de sacos
-------------------	------------------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Psicomotricidad	Desarrolla contacto, afirmación, estima y cofinancia consigo mismo y con su acompañante en el juego	Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales	Desarrollo humano en armonía en su ambiente.

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sacos

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 5 min
<ul style="list-style-type: none"> - Organización grupal tanto individual. - La docente debe ayudar al niño o niña a preparar anticipadamente los materiales para realizar el juego. - Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escuchar a mi maestra y compañeros. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 15min.
<ul style="list-style-type: none"> - Se establece una distancia a recorrer, cada jugador introduce las piernas dentro del saco y desplazándose mediante saltos, sujetado el saco a la altura de la cintura con las manos, deberá recorrer la distancia establecida. 	





**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC**



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

- Gana el jugador que antes llegue a la meta.
- Variantes: Aumentar la distancia de recorrido. Colocar obstáculos. En parejas por relevos. Dos estudiantes introducidos a la vez dentro del saco (sacos grandes)

Cierre

Tiempo aproximado: 2 min.

- Se conversa acerca del juego responden a interrogantes: ¿Les gustó? ¿Durante el juego dificultades tuvieron?

I.E.I. N° 218 MICAELA BASTIDAS

[Firma]
Lta. Reng Rjos Zegarra
31018-127





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

TÍTULO DEL TALLER	Juego de las frutas
-------------------	---------------------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Psicomotricidad	Demuestra coordinación en sus movimientos y control del equilibrio dinámico.	Practica movimientos para controlar sus movimientos y la motora gruesa.	Coordinación, movimiento y postura

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuerda larga, soportes de salto o voleibol, frutas.

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 5 min
<ul style="list-style-type: none"> - se les muestra siluetas a cada niño y niñas con diferentes imágenes y frutas. - Responden a interrogantes: ¿Qué hay en las imágenes? ¿Alguna vez jugaron? ¿Saben cómo se juega? - Se rescata los saberes previos: ¿Quiénes participarán? ¿Cómo nos adecuaremos? - Presentamos el propósito del taller: <p>Hoy aprenderemos a jugar con las frutas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller ✓ Escuchar a mi maestra y compañeros. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 15min.





**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC**



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

- De una cuerda atada a los postes de voleibol o futbol, se cuelgan frutas atadas a la misma por pequeñas cuerdas de esta se establecerá en función de la altura de los jugadores. Colocado cada competidor de la fruta con las manos a la espalda. Deberán comerse la fruta antes que sus compañeros.
- La fruta no debe ser tocada con las manos.
- Evalúa junto con los niños y niñas su participación indicando en qué debemos mejorar. ¿Qué les gustó más?, ¿Por qué?

Cierre

Tiempo aproximado: 2 min.

- Se conversa acerca del juego responden a interrogantes: ¿Les gustó? ¿durante el juego dificultades tuvieron?

I.E.I. N° 218 MICAELA BASTIDAS

[Firma]
Lid. Rene Rios Zegarra
31070 127





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 05

TÍTULO DEL TALLER	Kiwi
-------------------	------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de vida cotidiana.	Adquiere coordinación, agilidad, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos	Participa y socializa junto a sus compañeros y/o amigos. Desarrolla coordinación óculo-manual.

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Latas - Pelotas

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 10 min
<ul style="list-style-type: none"> - Hacemos media luna para la asamblea. - Realizamos algunos movimientos del cuerpo, las manos. - Jugamos a las miradas sin parpadear. - Presentamos el propósito del taller: 	





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

Hoy aprenderemos a derrumbar la torre de latas con la pelota	
- Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller ✓ Escuchar a mi maestra y compañeros.	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 15min.
- El juego consiste en derrumbar la torre de latas con una pelota y para ello se debe formar dos grupos. Se pondrán en fila de tras de una línea establecida. - Se entrega al primero de cada fila una pelota, posteriormente se da inicio el juego. El primero de la fila lanza la pelota hacia la torre de latas, el niño deberá entregarle la pelota a su compañero de atrás para este lance nuevamente la pelota para que cada miembro del equipo pueda derrumbar la torre. - El juego terminara juego la torre de las latas este totalmente derrumbado. Evalúa junto con los niños y niñas su participación indicando en qué debemos mejorar. ¿qué les gustó más?, ¿por qué?	
Cierre	Tiempo aproximado: 2 min.
- Se conversa acerca del juego responden a interrogantes: ¿Les gustó? ¿Durante el juego dificultades tuvieron?	

I.E.I. N° 218 MICAELA BASTIDAS
[Firma]
Lic. Rene Rios Zagarra
3/07/2012





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 06

TÍTULO DEL TALLER	Gallinita Ciega
--------------------------	-----------------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Psicomotricidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa.	Participa y socializa junto a sus compañeros y/o amigos

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Un pañuelo o venda para cubrir los ojos

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 5 min
<ul style="list-style-type: none"> - Se les presenta algunas prendas como: chompa, chalina, pañuelo, etc. - Responden a interrogantes: ¿Qué es lo que observan? ¿Para que servirán? ¿Qué haremos con las prendas? ¿Saben cómo se juega? - Se rescata los saberes previos: ¿Quiénes participarán? ¿Cómo nos adecuaremos? ¿El lugar será adecuado? - Presentamos el propósito del taller: Hoy aprenderemos a jugar la gallinita ciega 	





**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC**



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

<ul style="list-style-type: none"> - Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller ✓ Escuchar a mi maestra y compañeros. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 15min.
<ul style="list-style-type: none"> - En primer lugar se debe elegir a quien llevara la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar el resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no puede ver nada. - El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre la misma antes de empezar a buscar. Para que no sepa dónde está. - La tarea de la gallinita consiste en atrapar a algunos de los niños, que pueden moverse pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles. Para jugar este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: gallinita gallinita ¿que se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... da tres vueltas y la encontraras. - Evalúa junto con los niños y niñas su participación indicando en qué debemos mejorar. ¿Qué les gustó más?, ¿Por qué? ¿De hoy para adelante jugaran la gallinita ciega? 	
Cierre	Tiempo aproximado: 2 min.
<ul style="list-style-type: none"> - Se conversa acerca del juego responden a interrogantes: ¿Les gustó? ¿Durante el juego dificultades tuvieron? 	

I.E.I. N° 218 MICAELA BASTIDAS

[Firma]
Lic. Beño-Ríos Zegarra
31010464





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 07

TÍTULO DEL TALLER	San Miguel
-------------------	------------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Psicomotricidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa.	Participa y socializa junto a sus compañeros y/o amigos

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	-----

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 10 min
<ul style="list-style-type: none"> - En grupo clase - Se reúnen todos los niños y las niñas para salir del aula. - Se dirigen al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases y se sientan en un círculo. Explicamos que para iniciar el taller siempre se juntarán en un círculo para poder conversar y organizarse. - Preguntamos sobre las características de este espacio. Por ejemplo: Si es una loza multideportiva, quizá tenga demarcadas las líneas de los deportes más populares. Puedes hacer preguntas como: ¿De qué color son esas líneas?, ¿para qué creen que les servirá ese espacio?, ¿han usado espacios similares antes? 	





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC



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

Después de realizar el diálogo con los estudiantes, puedes hacer un recorrido exploratorio con ellos por todo el campo.	
<ul style="list-style-type: none">- Se les da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios.- Mencionan el nombre de las y los amiguitos que ya conocían.- Presentamos el propósito del taller: Hoy aprenderemos a jugar San Miguel- Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller<ul style="list-style-type: none">✓ Escuchar a mi maestra y compañeros.	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 15min.
<ul style="list-style-type: none">- Mediante un sorteo se elige a San Miguel el protector de los hijos, y al ladrón que roba a los hijos y los demás participantes son los hijos.- Los participantes se sientan en el suelo bien enganchados por el brazo, San Miguel cuenta a sus hijos, el que roba hijos , engaña a San Miguel diciendo "tu casa se está quemando", "la leche se está quemando"... una vez tímido San Miguel sale corriendo a ver su casa.- El roba hijos empieza a llevarse a los participantes rompiendo barrera jalándolos del brazo, los participantes gritan San Miguel- San Miguel viene de rescate y de nuevo cuenta a los hijos realizando una suma y resta continua el juego- Evalúa junto con los niños y niñas su participación indicando en qué debemos mejorar. ¿Qué les gustó?, ¿Por qué?	
Cierre	Tiempo aproximado: 2 min.
<ul style="list-style-type: none">- Se conversa acerca del juego responden a interrogantes: ¿Les gustó? ¿Durante el juego dificultades tuvieron? ¿Cómo les fue durante la actividad?	

I.E.I. N° 218 MICAELA BASTIDAS

Ripz Zagarra
Lic. Ripz Zagarra



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 08

TÍTULO DEL TALLER	La rueda
-------------------	----------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
P.S.	Realiza y practica actividades de relajación y respiración como parte de su vida cotidiana	Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa.	Bienestar de la persona, la relación y la respiración.

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aro de jebe - Palo - Alambre

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 5 min
<ul style="list-style-type: none"> - Se reúnen todos los niños y las niñas para salir del aula. - Se dirigen al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases - Se les da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. - Presentamos el propósito del taller: <p style="margin-left: 20px;">Hoy aprenderemos a jugar con los aros</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller <li style="margin-left: 20px;">✓ Escuchar a mi maestra y compañeros. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 15min.
<ul style="list-style-type: none"> - Este juego consiste en utilizar una vieja llanta para cortar finamente la circunferencia para jugar. 	





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC



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

- Luego se consigue un palo u rama de árbol se colocaba en el canal de él rin de la llanta y se empuja hasta que se caía la llanta o llegabas al final de la competencia.
- Se realizan carreras con los compañeros o amigos al que se le cayera el rin queda descalificado y el que llega primero a la meta gana la carrera.
- Evalúa junto con los niños y niñas su participación indicando en qué debemos mejorar. ¿qué les gustó más?, ¿por qué?

Cierre

Tiempo aproximado: 2 min.

- Se conversa acerca del juego responden a interrogantes: ¿Les gustó? ¿Durante el juego dificultades tuvieron?

I.E.I. N° 218 MICAELA BASTIDAS

[Firma manuscrita]
Luz Loreto de la garra





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 09

TÍTULO DEL TALLER	La guerra de peonzas
-------------------	----------------------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
P.S.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Participa en juegos y otras actividades de la vida cotidiana sin hacer distinciones de género.	Participa y socializa junto a sus compañeros y/o amigos

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trompo - Cordel o cuerda

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 5 min
<ul style="list-style-type: none"> - Observan imágenes de trompos se les presenta siluetas - Responden a interrogantes: ¿Qué hay en las imágenes? ¿Alguna vez jugaron? ¿Saben cómo se juega? - Se rescata los saberes previos: ¿Quiénes participarán? ¿Cómo nos adecuaremos? - Presentamos el propósito del taller: <p>Hoy aprenderemos a jugar con las canicas y quien tiene más canicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller ✓ Escuchar a mi maestra y compañeros. 	





**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC**



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

Desarrollo	Tiempo aproximado: 15min.
<ul style="list-style-type: none">- A cada niño se entrega un trompo con una cuerda- Se les indicara como enrollar la cuerda por completo empezando desde el rejo de hierro. Una vez enrollada, se coloca el dedo pulgar en el rejo y los dedos indice y corazón en la parte superior del trompo.- Es importante que la cuerda quede enganchada entre estos dos dedos para que al lanzarla no se escape. Una vez que se tenga el trompo listo, hay que lanzarlo contra el suelo y tirar de la cuerda hacia atrás rápidamente con un movimiento seco, de esta forma, el roce de la cuerda hará girar la peonza en el suelo- La 'guerra de peonzas' consiste en dibujar un círculo en el suelo y lanzar varias peonzas sobre él. El trompo que más dure bailando dentro del círculo será el ganador. Si uno de los jugadores no consigue hacer 'bailar' su trompo, el resto podrá picarlo con su rejo- Evalúa junto con los niños y niñas su participación indicando en qué debemos mejorar. ¿Qué les gustó más?, ¿Por qué?	
Cierre	Tiempo aproximado: 2 min.
<ul style="list-style-type: none">- Se conversa acerca del juego responden a interrogantes: ¿Les gustó? ¿Durante el juego dificultades tuvieron?	

LEI. N° 218 MICAELA BASTIDAS
[Firma]
Luz Reyes Rojas Eggarra
3/10/2018





**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC**



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

TÍTULO DEL TALLER	Mata Gente
-------------------	------------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Psicomotricidad	Desarrolla contacto, afirmación, estima y coherencia consigo mismo y con su acompañante en el juego.	Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa.	Bienestar de la persona y la relación y la respiración.

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> - pelota

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 5 min
<ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento: Los adultos deben guiar y hacer con el niño – niña estos ejercicios podemos acompañarlo con música. 1.- Rotación del tronco con las piernas abiertas a la anchura del hombro (5 veces en cada dirección) 2.- Circulación de hombros (5 veces) 3.- Rotación de cuello (5 veces) - La docente debe ayudar al niño o niña a preparar anticipadamente los materiales para realizar los ejercicios 	





**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC**



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

- Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller ✓ Escuchar a mi maestra y compañeros.	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 15min.
- Consiste en 2 personas situados en los extremos que tiraban las pelotas (de Vóley de preferencia) y todo un grupo en medio que debía escapar de las pelotas esquivándolas. Si alguien recibía el pelotazo al siguiente juego era de quienes tenían que lanzar ósea "los mata gentes". - Si recibe la pelota de lleno con las manos y las pegabas al estómago se decía "VIDA" y eso te daba opción a que entre un compañero que haya salido o tener 1 vida más. - Cuando quedaba 1 solo Jugador a Eliminar se cuenta hasta 10, si lo esquivaba todo, todos sus demás compañeros volvían al campo.	
Cierre	Tiempo aproximado: 2 min.
- Se conversa acerca del juego	

I.E.I. N° 218 MICAELA BASTIDAS
[Firma]
Lic. René Ríos Zeparra





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 11

TÍTULO DEL TALLER	La Pesca
-------------------	----------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Psicomotricidad	Desarrolla contacto, afirmación, estima y cofinancia consigo mismo y con su acompañante en el juego	Practicar y conocer diferentes juegos tradicionales	Desarrollo humano en armonía en su ambiente.

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 5 min
<ul style="list-style-type: none"> - Organización grupal tanto individual. - La docente debe ayudar al niño o niña a preparar anticipadamente los materiales para realizar el juego. - Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escuchar a mi maestra y compañeros. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 15min.
<ul style="list-style-type: none"> - la pesca se juega en un espacio abierto para poder correr sin peligro. - Los niños tienen que escoger a uno que sea el que atrape, para ello se realiza un sorteo. - Una vez definido hay que delimitar el área de acción, ya que si la zona es demasiado extensa el juego será 	





**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC**



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

aburrido. Se especifica quienes se tendrán que escapar y que niño que tendrá que buscar.	
Cierre	Tiempo aproximado: 2 min.
- Se conversa acerca del juego responden a interrogantes: ¿Les gustó? ¿Durante el juego dificultades tuvieron?	

I.E.I. N° 219 MICAELA BASTIDAS
[Firma]
31010467





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 12

TÍTULO DEL TALLER	Pan caliente
--------------------------	--------------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Psicomotricidad	Demuestra coordinación en sus movimientos y control del equilibrio dinámico.	Practica movimientos para controlar sus movimientos y la motora gruesa.	Coordinación, movimiento y postura

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> - .una maqueta en forma de pan

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 5 min
<ul style="list-style-type: none"> - se les muestra siluetas a cada niño y niñas con diferentes imágenes y frutas. - Responden a interrogantes: ¿Qué hay en las imágenes? ¿Alguna vez jugaron? ¿Saben cómo se juega? - Se rescata los saberes previos: ¿Quiénes participarán? ¿Cómo nos adecuaremos? - Presentamos el propósito del taller: Hoy aprenderemos a jugar el pan caliente - Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escuchar a mi maestra y compañeros. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 15min.
<ul style="list-style-type: none"> - Ese juego consiste en esconder un objeto seleccionado por un niño que ejerce el rol de coordinador, este esconderá el objeto en algún lugar y gritará fuerte. <ul style="list-style-type: none"> Se quema el pan quemado Se quema el pan quemado - Cuando los niños salen corriendo en busca del pan, 	





**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC**



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

- El coordinador deberá indicar si esta.
- si esta legos del pan frío frío
- Caliente, caliente si está cerca
- Gana el que encuentra el pan y será el siguiente coordinador.
- Evalúa junto con los niños y niñas su participación indicando en qué debemos mejorar. ¿Qué les gustó más?, ¿Por qué?

Cierre

Tiempo aproximado: 2 min.

- Se conversa acerca del juego responden a interrogantes: ¿Les gustó? ¿durante el juego dificultades tuvieron?

LEI. N° 218 MICAELA BASTIDAS

Rene Rios Zegarra
Lic. Rene Rios Zegarra
3/10/16



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 13

TÍTULO DEL TALLER	La Cometa
--------------------------	-----------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de vida cotidiana.	Adquiere coordinación, agilidad, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos	Participa y socializa junto a sus compañeros y/o amigos. Desarrolla coordinación óculo-manual.

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Palos -plásticos - Papel cometa - hilo

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 10 min
<ul style="list-style-type: none"> - Hacemos media luna para la asamblea. - Realizamos algunos movimientos del cuerpo, las manos. - Jugamos a las miradas sin parpadear. - Presentamos el propósito del taller: 	





**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC**



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

Hoy jugaremos hacer volar las cometas	
- Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller ✓ Escuchar a mi maestra y compañeros.	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 30min.
- El juego consiste ir a un lugar despejado, puede ser parque, el campo, algún lugar en donde los cables eléctricos impidan el objetivo que es hacer volar la cometa. - Los niños empiezan hacer volar lo más alto que puedan la cometa y también mantenerlo un buen tiempo en el aire, se requiere de mucha agilidad y destreza motriz dominio del equilibrio. - Recomendación - Elaborar con los mismos niños las cometas. - Evalúa junto con los niños y niñas su participación indicando en qué debemos mejorar. ¿qué les gustó más?, ¿por qué?	
Cierre	Tiempo aproximado: 2 min.
- Se conversa acerca del juego responden a interrogantes: ¿Les gustó? ¿Durante el juego que dificultades tuvieron?	

I.E.I. N° 216 MICAELA BASTIDAS
[Firma]
Lic. *[Firma]* Rigoberto Aguirre





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 14

TÍTULO DEL TALLER	Las Escondidas
--------------------------	----------------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Psicomotricidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa.	Participa y socializa junto a sus compañeros y/o amigos

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	-----

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 5 min
<ul style="list-style-type: none"> - Se les presenta algunas prendas como: chompa, chalina, pañuelo, etc. - Responden a interrogantes: ¿Qué es lo que observan? ¿Para que servirán? ¿Qué haremos con las prendas? ¿Saben cómo se juega? - Se rescata los saberes previos: ¿Quiénes participarán? ¿Cómo nos adecuaremos? ¿El lugar será adecuado? - Presentamos el propósito del taller: Hoy aprenderemos a jugar a las escondidas 	





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

- Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller	
✓ Escuchar a mi maestra y compañeros.	
✓ Respetar a mis compañeros	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 30min.
- En primer lugar, Se forma un grupo de amigos, uno de ellos se dirige a un lugar y tapándose los ojos y empieza a contar en voz alta una cierta cantidad de números según las reglas que se den por decir contar hasta el 20. Mientras los demás se esconden.	
- Cuando ha terminado de contar grita: ¡listos o no allá voy ¡y va en busca de sus amiguitos que están escondidos.	
- Al último que lo encuentre será la próxima persona que cuente y así sigue el juego. Hasta que todos hayan contado.	
- Evalúa junto con los niños y niñas su participación indicando en qué debemos mejorar. ¿Qué les gustó más?, ¿Por qué? ¿De hoy para adelante jugaran a las escondidas?	
Cierre	Tiempo aproximado: 2 min.
- Se conversa acerca del juego responden a interrogantes: ¿Les gustó? ¿Durante el juego dificultades tuvieron?	

I.E.I. N° 219 MICAELA BASTIDAS
[Firma]
Lic. Rente Ríos Zagarra
31010 187





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



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

TALLER DE APRENDIZAJE N° 15

TÍTULO DEL TALLER	charada
--------------------------	---------

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Psicomotricidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa.	Participa y socializa junto a sus compañeros y/o amigos

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

2. PREPARACIÓN DEL TALLER

¿Qué se debe hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en el taller?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer el Taller - Acuerdos sobre el juego. - Reglas. 	-----

3. MOMENTOS DEL TALLER

Inicio	Tiempo aproximado: 10 min
<ul style="list-style-type: none"> - El juego consiste en hacer mímicas en el que los niños, deben comunicar alguna palabra, frase, acción o cosa por medio del lenguaje no verbal, utilizando destrezas de la expresión corporal sin emitir ningún sonido o escribir letras en el aire que den pistas de lo que se quiere expresar. - El resto de los participantes debe estar callado y concentrado en los gestos que realiza el participante encargado de llevar a cabo la mímica, para poder adivinar y descubrir que es lo que quiere decir con su cuerpo lo más rápido posible. - Evalúa junto con los niños y niñas su participación indicando en qué debemos mejorar. ¿Qué les gustó 	





**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC**



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

más?, ¿Por qué?	
Cierre	Tiempo aproximado: 2 min.
- Se conversa acerca del juego responden a interrogantes: ¿Les gustó? ¿Durante el juego dificultades tuvieron? ¿Cómo les fue durante la actividad?	

I.E.I. N° 219 MICAELA BASTIDAS
[Firma]
- Lic. René Ríos Zagarra
31616-167



Fotografía: 1 Salta sog



Fotografía: 2 Trompos



Fotografía: 3 Tejos



Fotografía: 4 Canicas o tiros



Fotografía:5 Mata gente



Fotografía: 6 Kiwi



Fotografía: 7 La pesca



Fotografía: 8 Gallinita ciega

