



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA Y CONVIVENCIA INTERCULTURAL EN
ESTUDIANTES DE LA I.E.I. N° 31463 RIO NEGRO-2016.

TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL.

AUTOR

Br. HINOSTROZA RIBBECK, WENDY LIZBETH

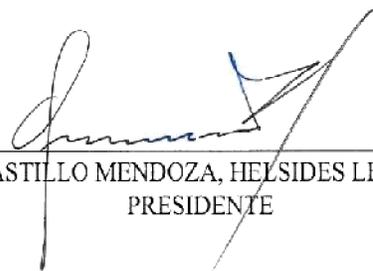
ASESOR

Dr. SALOMÉ CONDORI, EUGENIO

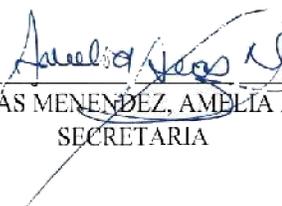
SATIPO – PERÚ

2017

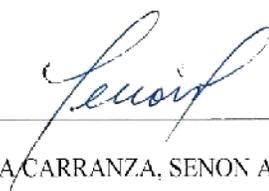
2. Hoja de firma del jurado



Dr. CASTILLO MENDOZA, HELSIDES LEANDRO
PRESIDENTE



Mgtr. SEÁS MENÉNDEZ, AMELIA FLORA
SECRETARIA



Mgtr. INGA CARRANZA, SENON ANTENOR
MIEMBRO

3. Agradecimientos y dedicatoria.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradeceré a Dios por permitirme culminar mis estudios del nivel universitario.

A mis padres por brindarme su amor incondicional, apoyo económico y emocional; por estar siempre a mi lado en las buenas y en las malas, para darme fuerzas y no dejarme vencer por ningún obstáculo que se presentaba.

Agradezco también a la universidad ULADECH y su plana docente por formarme profesionalmente en la carrera de educación inicial.

La Autora.

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicado a Dios en primer lugar, por darme las fuerzas para seguir adelante con mis estudios universitarios y no dejarme vencer por los obstáculos que en el camino se presentan.

Dedicado también a mis padres por su apoyo económico y moral, por la confianza depositada en mí, la cual me ayudo a no darme por vencida y continuar día a día esforzándome para lograr una de las metas trazadas en mi vida.

La Autora.

4. Resumen y abstract.

a. RESUMEN

La presente investigación titulada “Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro–2016”. Está estructurado de acuerdo al reglamento de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Se planteó como problema, ¿Qué relación existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro 2016?

El objetivo general fue: Determinar la relación que existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro -2016

Durante su ejecución se empleó un diseño correlacional. Se trata de un trabajo de tipo cuantitativo, cuyo nivel es correlacional. Se trabajó con una muestra de 15 estudiantes, a los que se aplicó una lista de cotejo para evaluar la convivencia intercultural.

La correlación hallada permitió determinar que la relación entre ambas variables es alta. Por otra parte al determinar el coeficiente de determinación $r^2 = (0,87)^2 = 0,7569$ se interpreta que 75.69% de la variación de la variable convivencia intercultural es explicada por la variación de la variable juegos tradicionales.

PALABRAS CLAVES: Juegos tradicionales, Convivencia intercultural.

b. ABSTRACT

The present research entitled "Traditional games as a didactic strategy and intercultural coexistence in students of the I.E.I. N° 31463 Rio Negro-2016". It is structured according to the regulations of the Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

It was posed as a problem, what is the relationship between traditional games such as didactic strategy and intercultural coexistence in students of the I.E.I. N° 31463 Rio Negro 2016?

The general objective was: To determine the relation that exists between traditional games like didactic strategy and intercultural coexistence in students of the I.E.I. N° 31463 Rio Negro -2016

During its execution, a correlational design was used. It is a work of quantitative type; whose level is correlational. We worked with a sample of 15 students, to whom we applied a checklist to evaluate the intercultural coexistence.

The correlation found allowed to determine that the relationship between both variables is high. On the other hand, when determining the coefficient of determination $r^2 = (0.87)^2 = 0.7569$, it is interpreted that 75.69% of the variation of the variable intercultural coexistence is explained by the variation of the variable traditional games.

KEYWORDS: Traditional games, Intercultural coexistence.

5. Contenido

1.	Titulo	i
2.	Jurado evaluador de tesis	ii
3.	Agradecimientos y dedicatoria.....	iii
4.	Resumen y abstract.....	v
5.	Contenido.....	vii
6.	Índice de gráficos, tablas y cuadros.....	viii
I.	Introducción.	10
II.	Revisión de la literatura.	12
2.1.	Marco Teórico Conceptual.....	12
2.1.1.	Antecedentes.....	12
2.1.2.	Bases teóricas.....	29
A).	Los Juegos tradicionales.....	29
B).	Convivencia intercultural.....	50
III.	Metodología.	65
3.1.	Diseño de investigación.....	65
3.2.	Población y muestra.....	66
3.3.	Definición y operacionalización de las variables.....	67
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	70
3.5.	Plan de análisis.....	70
3.6.	Matriz de consistencia	72
3.7.	Principios éticos.....	74
IV.	Resultados.....	75
4.1.	Resultado.....	75
4.1.1.	Resultados de la variable juegos tradicionales y dimensiones.....	75
4.1.2.	Resultados la variable convivencia intercultural y dimensiones.....	82
4.1.3.	Estudio correlacional por variable y dimensiones de estudio: juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural.....	90
4.2.	Análisis de resultados.....	100
V.	Conclusiones y recomendaciones	111
5.1.	Conclusiones.....	111
5.2.	Recomendaciones.....	112
VI.	Referencias bibliográficas.....	113
Anexos.	118

6. Índice de gráficos, tablas y cuadros.

Índice de gráficos.

Gráfico N° 01: Resultados porcentuales dimensión juego complementario como estrategia didáctica observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463	76
Gráfico N° 02: Resultados porcentuales dimensión juego de mejoramiento como estrategia didáctica observada en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463	78
Gráfico N° 03: Resultados porcentuales dimensión juego cognoscitivo como estrategia didáctica observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463	80
Gráfico N° 04: Resultados porcentuales variable juegos tradicionales como estrategia didáctica de enseñanza en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463	82
Gráfico N° 05: Resultados porcentuales dimensión interculturalidad bilingüe observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463	84
Gráfico N° 06: Resultados porcentuales dimensión educación multicultural observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463	86
Gráfico N° 07: Resultados porcentuales dimensión educación intercultural observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463	87
Gráfico N° 08: Resultados porcentuales variable convivencia intercultural. Observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463	89

Índice de tablas

Tabla N° 01: Distribución de la población de estudio.....	66
Tabla N° 02: Distribución de la muestra de estudio.....	67
Tabla N° 03: Resultados porcentuales dimensión juego complementario como estrategia didáctica observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 3146.....	75
Tabla N° 04: Resultados porcentuales dimensión juego de mejoramiento como estrategia didáctica observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.....	77
Tabla N° 05: Resultados porcentuales dimensión juego cognoscitivo como estrategia didáctica observada en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.....	79
Tabla N° 06: Resultados porcentuales variable juegos tradicionales como estrategia didáctica de enseñanza en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.....	81
Tabla N° 07: Resultados porcentuales dimensión interculturalidad bilingüe observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463	83
Tabla N° 08: Resultados porcentuales dimensión educación multicultural observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.....	85
Tabla N° 09: Resultados porcentuales dimensión educación intercultural observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463	86
Tabla N° 10: Resultados porcentuales variable convivencia intercultural. Observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463	88

I. Introducción.

La presente investigación, titulada “Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro-2016, tuvo como propósito fundamental mejorar significativamente las relaciones interpersonales entre niños asháninkas y niños de padres colonos. Las estrategias a utilizarse para tal fin fue poner en práctica los juegos tradicionales, para que a través del juego los niños y niñas puedan intercambiar experiencias valiosas. Conocemos que el perfil psicológico de estos niños es la introversión, por lo que les es muy difícil expresar sus sentimientos de manera abierta, lo que dificulta sus relaciones interpersonales.

El juego es un poderoso mecanismo de integración social, así lo han determinado muchos documentos oficiales y no oficiales, razón por la cual, en la presente investigación fue utilizado como una estrategia didáctica. Los niños no conocen preceptos de discriminación, racismo ni egocentrismo. Este tipo de conductas lo aprenden en el seno de la familia.

La investigación parte del siguiente problema: ¿Qué relación existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro-2016? la hipótesis de investigación plantea: Existe una relación directa entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Negro-2016. El objetivo que se pretendió lograr con la presente investigación es: Determinar la relación que existe juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia

intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro-2016. La investigación tiene como muestra de estudio a 15 estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro-2016.

Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación, y como instrumento de recolección de datos la lista de cotejo.

El trabajo de investigación está estructurado de acuerdo a los lineamientos de investigación emanados de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

II. Revisión de la literatura.

2.1. Marco Teórico Conceptual.

2.1.1. Antecedentes.

a. Nivel Internacional.

García S. (2012) realizó una investigación titulada: *“Implementación de talleres sobre actividades recreativas para el desarrollo de la socialización en los de niños de 4 años; dirigido a las hermanas cuidadoras del Hogar Madre Anna Vitiello del Municipio de Sumpango, Sacatepéquez – Guatemala”*. Previo a optar el título de licenciatura en educación inicial y preprimaria.

El trabajo se realizó por la necesidad de implementar actividades recreativas que estimulen el área afectiva de los niños quienes por vivir en situación de orfandad y lejos de sus familiares se ven afectados en su área social.

En una población escolar de 135 sujetos entre autoridades administrativas, directivos, auxiliares, padres de familia y población estudiantil se implementó un taller de actividades recreativas para el desarrollo de la socialización en los de niños de 4 años.

Para lo cual se planteó como objetivo desarrollar la socialización de los niños de 4 años de edad a través de los juegos recreativos. Haciendo uso de instrumentos como la ficha de observación y la

encuesta, se arribó a la conclusión: que, las actividades recreativas desarrollan la socialización de los niños de 4 años de edad, en sus diferentes aspectos como la comunicación, la pérdida de timidez.

Por otra parte, Torres Ch. (2013) investigó: *“Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi - Ecuador”*. De la Universidad Técnica de Ambato. Informe del Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación en el país de Ecuador.

Como objetivo general tuvo; Determinar la importancia de la práctica de los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas con los estudiantes del tercero y cuarto año de educación básica del Centro Educativo Reforma Integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

Se aplica la encuesta estructurada a los estudiantes del tercero conformado por 30 estudiantes y cuarto grado también de 30 del Centro Educativo Reforma Integral “CERIT” de la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi, dando un total de 60 estudiantes. Utilizando la encuesta y la entrevista como instrumento de recolección de datos arribó a las siguientes conclusiones: Se puede establecer que existen diferentes tipos de juegos tradicionales como la carrera de los sacos, trompo, rayuela, canicas, los encantados, los mismos que en la

actualidad no son practicados por los niños, debido a que muchas costumbres se han cambiado de generación en generación, además mucho de los niños se interesan por otras actividades entre ellas el internet.

Se ha perdido el impacto en la aplicación de los juegos tradicionales permitiendo así que el estudiante no tenga un excelente desarrollo motriz y permitiendo también el insuficiente desarrollo de sus habilidades y destrezas de una manera óptima.

Se determina que los estudiantes sí tienen conocimiento de algún juego tradicional por lo que está interesado en practicar el desarrollo de los mismos para ver la importancia y el entretenimiento que tiene cada uno de ellos.

Por otra parte, Jiménez F. (2009) investigó: *“los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela”*. Provincia de Granada – España. Informe monográfico para optar el grado de Profesora de educación parvulario. La investigación partió del siguiente problema: ¿Podemos utilizar los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela? Mediante una investigación descriptiva, utilizando un diseño descriptivo, para lo cual se planteó como objetivo: recopilar los juegos tradicionales y populares que los niños juegan generación tras generación y practicarlos como recursos didácticos en la escuela. Concluyó que, los juegos tradicionales pueden servirnos como

recursos didácticos, ya que resultan beneficiosos para el desarrollo integral de los niños y niñas y ayudan a reforzar conceptos, contenidos y actitudes.

Ariza M. y Pertuz M. (2011) desarrollaron la investigación titulada: *“Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos, Corporación Universitaria de la Costa – CUC Barranquilla – Colombia”*. Grado para optar al Título de Especialista en Estudios Pedagógicos. Como objetivo general consideró; Implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la Institución Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos.

La población objetivo se obtuvo a través de una muestra de cuarenta estudiantes y 10 docentes. Utilizando los instrumentos como la ficha de observación y la encuesta arribaron a las siguientes conclusiones:

Los docentes tienden a romper el paradigma tradicional.

Crean que una estrategia como esta debe ser muy bien orientada.

Los juegos no son utilizados como estrategia de aprendizajes más bien en algunas ocasiones se hacen para las evaluaciones en clases.

No existe el manejo dirigido del tiempo libre.

Por otra parte encontramos la investigación realizada por Del Río G. (2013) realizó una investigación titulada: *“El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito*

escolar, de la Universidad de Rioja, España". En la Universidad de la Rioja. Quien para obtener el grado de profesor de Educación Primaria, realizó la investigación en España. Considerando como objetivo general: fomentar las relaciones sociales y la integración del alumnado inmigrante a través de los juegos tradicionales internacionales.

En una muestra de 150 estudiantes del internado de dicha universidad. Utilizando como instrumentos de recolección de datos la ficha de observación, un registro de casos estructurado y la encuesta, arribó a las siguientes conclusiones:

Los juegos tradicionales son elementos y mecanismos enriquecedores y de fortalecimiento de las relaciones interculturales.

Los participantes desinhiben sus emociones para dar apertura a un clima de convivencia armoniosa en la que se comparte experiencias y se relatan vivencias de los lugares de origen.

b. Nivel nacional.

Asmat L.(2013) realizó una investigación titulada *“Opiniones de los estudiantes del 3ro. De secundaria de Educación Básica Regular del Colegio Mayor Secundario Presidente del Perú sobre las estrategias didácticas que sus profesores aplican para promover una educación intercultural”*. En la universidad Pontificia Universidad Católica del Perú. Tesis para optar el grado de Magister en Educación con mención en Currículo. En el país de Perú.

El objetivo que se planteó señalaba: Describir la opinión que tienen los alumnos del 3er grado del Colegio Mayor Secundario Presidente del

Perú sobre las estrategias didácticas que se aplican en el aula para promover una educación intercultural. La investigación corresponde a un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, cuyo diseño es el diseño descriptivo-cualitativo. La población total del estudio estuvo conformada por 280 alumnos que actualmente se encuentran estudiando en el 3er año de educación secundaria del Colegio Mayor Secundario Presidente del Perú. Como muestra de estudio se seleccionaron al azar 24 estudiantes uno de cada región del país. Para recoger la información de los estudiantes se aplicaron las técnicas: de la entrevista y para el análisis de los datos recogidos se tomó en cuenta la técnica del Análisis del contenido. Los instrumentos aplicados fueron una guía para el grupo focal y una guía de entrevista aplicada a los estudiantes en forma individual. Ambas fueron de tipo semi-estructuradas, con preguntas establecidas y repreguntas que se hicieron de acuerdo a las respuestas brindadas por los estudiantes, con la finalidad de ampliar la información. Para la técnica del Análisis documental, se aplicó una matriz de análisis del contenido del discurso. Entre las conclusiones más relevantes de la investigación se puede destacar: Los estudiantes del Colegio Mayor Secundario Presidente del Perú se perciben diferentes y reconocen que se debe a sus distintas procedencias; el colegio al permitirles estar juntos todo el tiempo viene facilitando para que se den cuenta de su diversidad cultural por las formas distintas de hablar y costumbres particulares.

Respecto a interacción sociocultural, los estudiantes opinan que las relaciones entre ellos en un mismo ámbito, no es ni ha sido fácil desde su llegada al colegio. Consideramos que esto se debe en gran parte a la existencia de la competitividad y el individualismo que ellos manifiestan que se da en las aulas de clase y también por la actitud que se le adjudica a los que pertenecen a la cultura dominante limeña. Por lo tanto, estas características que muestran los estudiantes dificultan el avance en el desarrollo de las fases para lograr la educación intercultural.

Se evidencia la existencia de estudiantes, del Colegio Mayor Secundario Presidente del Perú, cuya lengua materna es otra diferente al castellano, como por ejemplo el quechua, y a otros que la tienen como segunda lengua. Esto convierte al colegio en una institución educativa con características bilingües, pero que no se le viene dando el tratamiento adecuado por poseer esta característica.

Por otra parte, Salazar Z. y Schmitz C. (2015) investigaron: *“Prácticas educativas en el nivel de inicial desde la educación intercultural”*. Tesis para optar por el Título de Licenciadas en Educación con especialidad en Educación Inicial, Pontificia Universidad Católica del Perú. El tema que aborda la presente investigación es el de las prácticas educativas en aulas de 3 a 4 años del nivel inicial desde un enfoque educativo intercultural, teniendo como objetivo principal el describir cómo se aborda la educación intercultural en las prácticas educativas en las aulas de tres a cuatro

años de los centros educativos particulares “F” y “H” de Lima. La investigación es una investigación de carácter cualitativo y se optó como método de investigación el estudio de casos. Tiene un nivel descriptivo. La población de la cual se extrajo la muestra son las aulas de dos instituciones educativas de inicial del distrito de Miraflores de Lima, Perú. El trabajo de investigación se realizó en las aulas de 3 a 4 años del nido H y F (un aula por cada institución).

Respecto a las técnicas que se utilizaron en dichas categorías se encuentran, como ya se mencionó anteriormente: la entrevista, la encuesta y la observación. Los instrumentos utilizados fueron la lista de cotejo, la cual es un instrumento de observación que contiene un listado de indicadores. Por otro lado, se empleó el registro anecdótico, el cual es un instrumento de evaluación que se emplea para resaltar o describir acontecimientos que no estaban previstos para ser observados, o que no se han observado con anterioridad. Este instrumento fue el que más duración tuvo dentro de la recolección de datos, siendo aplicado durante tres semanas.

Asimismo, se utilizó la guía de entrevista, la cual es una herramienta que se utiliza para investigar, y se recurre a esta para recabar información verbal a través de preguntas que hace el investigador. Los entrevistados fueron las tutoras del aula.

Entre las conclusiones más destacadas encontramos lo siguiente: Se puede concluir que se encuentra diversidad cultural en ambas aulas debido a que las costumbres locales y culturas de todos los niños son diversas. Ya sean peruanos con distintas costumbres familiares/locales o sean provenientes de otros países. Estas costumbres se ponen en evidencia en su día a día, tales como sus hábitos alimenticios, formas de expresarse, usos del vocabulario, lengua materna y juegos.

Ambas directoras muestran interés por el enfoque educativo intercultural y plantean que es de gran importancia implementarlo en la institución ya que son conscientes de que existe multiculturalidad en sus instituciones. Asimismo mencionan que de alguna manera u otra este enfoque ya forma parte del currículo escolar puesto que se toman en cuenta las características de los niños que vienen de diferentes culturas al desarrollar las actividades del salón, buscando enriquecer sus aulas con sus aportes para lograr experiencias de aprendizaje en clases con sus otros alumnos. Sin embargo, aunque ambas directoras mencionen que este enfoque sí es tomado en cuenta en el currículo escolar cuando se les preguntó a las profesoras sobre el tema, ellas se encontraban ajenas a la información y mencionaron que desconocían dicho enfoque. Por esto se concluye que en ambas instituciones aún no hay una comunicación clara sobre el que juega este enfoque dentro de la institución. Asimismo las maestras se encuentran desactualizadas o

poco informadas sobre el enfoque educativo intercultural; ya que es un tema nuevo para ellas.

Se denota que en ambas instituciones el enfoque educativo intercultural se trabaja en festividades que son consideradas relevantes por la directora o maestra del aula y aquellas que se encuentran en el calendario cívico peruano, integrando algunas otras fechas importantes que la institución crea necesaria; tales como, el 4 de Julio (independencia de los Estados Unidos) en la cual se trabaja en la institución F. Sinembargo se puede concluir que la mayoría de festividades no están necesariamente relacionadas con la cultura, costumbres y/o religiones de cada niño.

Se apreció que en diversos momentos las maestras realizaron dinámicas en las cuales se veían involucrados los fines de dicho enfoque. Verificando de esta manera, que se promueve en ambas aulas la interculturalidad a través de diversas actividades. Sin embargo estos momentos podrían ser mejor aprovechados de tal manera que el espacio que se cree sea específicamente para crear y promover la convivencia e intercambio entre culturas. Un claro ejemplo es la actividad que se desarrolló por el 4 de Julio donde los chicos solo pintaron una bandera, mas no sabían el verdadero significado de la festividad.

Ambas instituciones cuentan con aulas espaciosas, agradables y acogedoras, sin embargo se pudo notar que solo en la institución F se contaba con afiches que adornaban el salón y que en ellos se mostraban niños de diversos lugares del país y del mundo. Si bien ambas instituciones cuentan con abundantes juguetes didácticos, se pudo comprobar que hacía falta material representativo de diferentes culturas, los cuales invitaran a todos los niños a aprender más sobre las costumbres de sus compañeros; buscando lograr la aceptación y valoración de todos.

Frech La Rosa, (2015) presentó la investigación titulada: “*Creencias y concepciones docentes sobre el juego infantil en comunidades Shipibo-Konibo de Ucayali*”. Tesis para optar por el título de Licenciado en Psicología con mención en Psicología Educacional. PUCP. Para lo cual se planteó como problema de investigación: ¿Cuáles son las Creencias y concepciones docentes sobre el juego infantil en comunidades Shipibo-Konibo de Ucayali? Los participantes de esta investigación son 6 docentes Shipibo-Konibo de primaria de tres escuelas EIB de tres comunidades Shipibo-Konibo de la región Ucayali. La elección de los docentes se hizo de acuerdo a la accesibilidad y disponibilidad de los mismos para formar parte del estudio. Se recogieron datos sociodemográficos de los docentes que incluyen si han recibido algún tipo de formación para trabajar en escuelas EIB, su percepción de dominio de la lengua indígena y del

castellano (en una escala del 1 al 10, siendo 10 el nivel más alto), el tiempo de experiencia en EIB y las principales características de las escuelas en las que trabajan. Para el recojo de la información se utilizaron dos instrumentos: una ficha de datos socio demográficos y una guía de entrevista cualitativa de creencias docentes sobre el juego infantil.

La investigación permitió arribar a la siguiente conclusión: que existe la creencia que el juego es un factor fundamental de distribución de roles en las comunidades Shipibo – Konibo, lo cual se puede notar en la siguiente expresión que dio un docente: De igual manera, disculpa, una niña que utilizaba el juego del varón en cuestión si una niña que juega pelota, fútbol o cualquier cosa. “Ah, con razón era, jugaba a cada rato” entonces ya es lesbiana ya, eso se nota, entonces, no es preferible en el mundo indígena, se nota eso. (P5, M, 49 años)

Por ejemplo, con el trompo, la cometa, tampoco pueden jugar las niñas. No es que pase algo pero mayormente juegan los varones, en el caso de la niña no pasa nada, si juega con trompo o carrito o cometa, se ve mal pero no pasa nada, es más el caso de los varones. (P3, M, 48 años)

También es pertinente citar las investigaciones realizadas por Miranda S. (2012) quien realizó la investigación titulada: “*Posibilidades y*

limitaciones de la educación Intercultural Bilingüe en Bolivia y Perú”. Tesis para obtener el Grado Académico de Doctor en Ciencias Sociales, especialidad de Antropología, UNMSM, Lima. La investigación parte por absolver la siguiente interrogante: ¿Cuáles son las posibilidades y limitaciones de la Educación Intercultural Bilingüe (EIB) dentro del sistema educativo de Bolivia y Perú? La tesis plantea un estudio comparativo para examinar las posibilidades y limitaciones de la EIB en Bolivia y Perú, el propósito es conocer la percepción de los actores claves, la realidad educativa indígena y las posibles respuestas para mejorar la EIB en los sistemas educativos nacionales de ambos países. La metodología utilizada para este estudio, era la de describir cuantitativa y cualitativamente el estado de situación actual de la EIB en los dos países que tienen procesos distintos de Reforma Educativa y desde la perspectiva de los actores de la comunidad educativa en dos regiones distintas: guaraní en Bolivia y shipibo, awajún y matsigenka en la región amazónica peruana. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la entrevista y como instrumento una ficha de entrevista estructurada. Entre las conclusiones más resaltantes podemos describir: La EIB ha tenido una década muy fecunda en transformaciones de las relaciones de poder en los estados de América latina. Los pueblos indígenas son los nuevos actores que con sus propias voces emergen exigiendo una ciudadanía intercultural. La EIB se desarrolló por la participación indígena, los avances en la alfabetización de los principales idiomas indígenas

andinos y amazónicos, la participación de la comunidad académica y la aparición de un nuevo modelo educativo indígena abiertos al control social de los pueblos indígenas.

El BM recomienda a la política que desmantelan progresivamente las políticas estatales de EIB que se venían desarrollando desde el Estado, en los Andes y la Amazonía. Es una de las razones que en el Perú aún la EIB sigue siendo considerada como mero proyecto y no como una política de Estado. Así, la EIB desde el Ministerio de Educación, todavía está ceñida a la ruralidad y a los pueblos indígenas, sin tener una real dimensión para responder a las expectativas de los pueblos.

Los pueblos indígenas del Perú siempre han demandado al Estado y la sociedad nacional la atención de sus derechos reconocidos en la constitución y en el convenio 169, que son principalmente la propiedad ancestral, atención en salud intercultural, educación intercultural escolarizada pertinente y el desarrollo de las culturas respetando las formas de organización social, política y económica de los pueblos indígenas. Estos derechos fueron avasallados y negados por el imperio español en todos los territorios indígenas y, actualmente, por el Estado Republicano Neocolonial. Las organizaciones indígenas se han reapropiado de esta propuesta para

darle un contenido de recuperación cultural y territorial y de insertarlas en el sistema educativo público, tanto rural como urbano.

El empoderamiento docente, es el factor clave de del cambio educativo. El modelo exitoso de formación docente del FORMABIAP en la Amazonia peruana y el Programa de Alfabetización Guaraní en Bolivia; sin embargo, no basta que el maestro hable y enseñe en una lengua indígena; si paralelamente no cambia la percepción que tiene de su rol y del aprendizaje y si no comienza a modificar su comportamiento verbal y no verbal y su desempeño profesional. Sólo en la medida que el maestro bilingüe tome conciencia que la relación vertical maestro-alumno debe cambiar y que su papel es sobre todo el de un facilitador del aprendizaje de sus alumnos y alumnas, protagonistas centrales del proceso, la educación bilingüe podrá elevar su calidad y obtener resultados aún más prometedores.

Esta propuesta se constituye en una alternativa de cambio profundo al actual modelo educativo del país. Esta innovación implica una nueva forma de construir el Estado con la participación de los pueblos y culturas que lo conforman. Experiencias como las escuelas indígenas de Warista en Bolivia o el FORMABIAP en Perú, para citar un ejemplo; han recuperado el proceso de pérdida lingüística y la identidad de la cultura se encontraba avasallada por la presencia cultural de políticas hegemónicas educativas; que miraba con sentido

de inferioridad y arcaicos los sistemas de conocimientos indígenas. La escuela puede devolver la cultura y la lengua que la educación colonial les ha quitado a los pueblos indígenas.

Del mismo modo Camacho M. (2012) realizó la investigación: “*El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, de I.E.P. Católicas de Lima Metropolitana*”. Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial. Para lo cual se planteó como objetivo general: Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. Para la investigación se aplicó la técnica de la observación, cuyo instrumento fue la lista de cotejo. La muestra estaba compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima. Entre las conclusiones más resaltantes podemos mencionar:

El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.

Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.

La metodología de trabajo de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

Mediante los juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo.

Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.

Las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución.

2.1.2. Bases teóricas.

a. Los Juegos tradicionales.

El juego:

Para Díaz (1993) el juego es una actividad pura sin intereses, nace espontáneamente y es placentero. El niño al jugar se siente bien. MINEDU (P113).

Para Flinchum (1988) el juego ayuda al niño a encontrar un lugar en el mundo social, porque aprende a establecer relaciones sociales con otros niños y resuelve problemas propios de la edad.

A pesar de la necesidad que tienen los niños y niñas de jugar los adultos lo hacen a un lado y no le dan el tiempo necesario que ellos deben de jugar. Porque consideran una pérdida de tiempo y no creen en la función que ejerce en el niño por lo que los obligan a realizar actividades no propias para su edad. MINEDU (P114).

De acuerdo con Brower (1988) considera el juego como una necesidad para todo niño o niña en desarrollo. MINEDU (P114).

El papel del juego en el jardín de infantes:

Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”.

Da a entender que los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en lo primordial de cada sesión de clases.

La educación a través del movimiento necesita del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la

contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje. MINEDU (P114).

Bequer (1993) comenta que el niño por medio del juego aprende a compartir, a protegerse a sí mismo y defender sus derechos.

Al correr, saltar, trepar, el niño se divierte y fortifica sus músculos y cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos y patea aprende a ubicarse en el espacio.

El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos.

Comenta también que todo lugar es bueno para jugar y hay juegos para todo lugar. Sin embargo, el lugar donde el niño juega debe ser especial, privado y respetado por los adultos, decorado según los intereses e inquietudes. MINEDU (P114).

El rol del educador en el juego

MINEDU (2001). El educador es un guía el cual debe brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos.

El educador al seleccionar el juego debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe tener comprensión por los niños.

Si en caso de que algún niño no entienda las reglas del juego o no puede realizar algún juego el educador debe conseguir que lo logre para que el niño no se frustre.

El educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan.

Por ejemplo, cuando un alumno es golpeado por un contrario, inmediatamente debe haber un pequeño diálogo entre ellos, ya que si no sucede, la agresión se verá fortalecida y nacerán deseos de venganza, algo que no debe darse.

Se recomienda a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego.

Debe motivar a los alumnos antes y después del juego.

Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo.

Además debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar donde todos puedan escuchar. Debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento.

Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el profesor.

Si no fue lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error.

Si hay un marcador, deje que los jugadores lo vean, y al final mencione al ganador.

Antes de iniciar un juego debe haber enseñado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos.

Cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones del juego.

Si el juego ya se está volviendo monótono debe cambiarse o terminarse, lo que evitará que los niños se cansen o se aburran.

El educador debe involucrarse en el juego, mostrando interés en él.

Antes de presentar un juego se debe pensar en que todos los alumnos van a participar, y cuando se está practicando si alguno de ellos no lo está haciendo hay que averiguar por qué no lo hace.

Cuando se enseña el juego hay que mostrar también sus dificultades y sus peligros.

Para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad.

Se debe tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego.

Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo. (P. 115)

Teorías del juego

El estudio de la naturaleza humana y sus diferentes conductas, a través de muchos años ha involucrado una serie de pensadores, enfocados principalmente a explicar el juego y su influencia en el ser humano.

Para Torbert y Schnieder (1986) el juego es “la llave que abre muchas puertas”. Erickson y Piaget manifiestan que el juego es “un agitado proceso de la vida del niño”; y White lo resumió como “una diversión, pero también como un serio negocio. Durante esas horas el niño estructura firmemente su aptitud en las relaciones con el ambiente”. Todos tratan de resumir conductas del juego y el ser humano y viceversa. MINEDU (P. 118).

El juego como ejercicio complementario

Vargas, (1995) menciona a H. Carl el cual pensaba que: 1- el juego conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño, joven o alumno, y 2- el juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos.

Teoría de crecimiento y mejoramiento

Newman y Newman (1983) hacen mención a Appleton (1910), el cual consideró el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y ensaya sus capacidades.

Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva. MINEDU (P. 121).

Teoría de reestructuración cognoscitiva

Piaget (1951) parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene.

Newman y Newman (1983) comentan que cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos.

Además, acotan que Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta. MINEDU (P. 121).

Juego tradicional

Según Morera M. (2008), Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el

tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación.

Sus reglamentos son iguales, independientemente de donde se desarrollen son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería. El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

Los juegos populares están muy ligados a las actividades de un pueblo, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre.

Se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Andar Egg (2005) señala que los juegos tradicionales son aquellos que durante muchos años y con el pasar de los años se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que se encargan de transmitirlos y a la vez se va transmitiendo de generación en generación.

Según Torres R. (2011) los juegos tradicionales son fruto de la actividad, en la que el hombre transforma la realidad y modifica el mundo, su carácter radica en la actitud de transformar la realidad reproduciéndola, ellos responde a cada sociedad humana, a las diversas agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años, donde se refleja el extraordinario valor que tiene en la formación de la personalidad, de las convicciones morales de las cualidades que contribuyan a dotar al individuo de lo necesario para su mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad.

Lo esencial en este concepto es que los juegos tradicionales forman la personalidad del individuo que la práctica. El hombre es por naturaleza un homo luden, y gracias a esta facultad es que desarrolla toda sus potencialidades. Podemos afirmar además que el juego y el trabajo humanizan al hombre. El juego y el trabajo son elementos esenciales de los cuales el ser humano no puede prescindir. El juego en la niñez y en la infancia desarrolla nuestras cualidades físicas y psicológicas y en la adultez es fuente de aprendizaje.

Además los juegos tradicionales nacen de la iniciativa de los individuos de querer socializarse. Es el punto de inicio de todo un patrón de comportamiento social. Gracias a los juegos tradicionales las sociedades han creado sistemas y normas específicas de comportamiento y relaciones interpersonales.

Los juegos tradicionales han sobrevivido al tiempo pasando de generación en generación hasta llegar a nuestros días. Forman parte de la manera de ser de todo un pueblo.

Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura. Si queremos estudiar estos juegos tradicionales no deberíamos hacer una mirada muy superficial.

Características de los juegos tradicionales.

Lavega P. (2000): señala las siguientes características: voluntario y libre; divertido, agradable, alegre, satisfactorio; espontáneo, instintivo, irracional; gratuito, improductivo, intrascendente; incierto, fluctuante, aventurero; ambivalente, oscilatorio; comprometido, consciente; estético, creativo; fantasioso, simbólico, ficticio; serio, necesario, solemne; reglado, etc. Solo se juegan para divertirse.

Los niños se encuentran bien con ellos, producen placer sólo por jugar.

Sus reglas y normas son de fácil aprendizaje y son pactados por los mismos niños.

Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito infantil.

En la opinión de Lavega, P. (2000), los juegos tradicionales presentan un amplio abanico de posibilidades para que los docentes podamos sacar provecho en beneficio de nuestros estudiantes. Entre ellas podemos destacar:

Aprovechar el juego como único fin “el juego en sí mismo”.

Se puede utilizar para el conocimiento de la cultura local y de su región.

Fomentar la relación entre el alumnado, comunicación y socialización dentro del grupo.

Su carácter motivador favorece la participación del alumnado en las actividades.

Favorecen la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales.

Ayuda a fomentar la autoestima.

Desarrolla la imaginación.

Promueve una convivencia sana y de respeto.

Integra a los niños bajo una sola mística.

Sirve como medio para afianzar la personalidad del niño.

Son una herramienta de trabajo inmejorable para el docente.

Organización de los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales de las niñas y los niños en la zona rural andina.

Según Sebastiani S. (2000) se clasifican en las siguientes dimensiones:

Los que favorecen el desarrollo psicomotriz:

Matagente: Se dividen en dos grupos de igual número de jugadores. Uno de los grupos se coloca en el centro y el otro (de los lanzadores); también se subdivide en dos y se coloca en los extremos del grupo central. El juego se inicia cuando los lanzadores arrojan la pelota tratando de tocar con ella a un jugador del grupo central. Si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego, si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, éste “gana una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el grupo central.

Pesca o chapa-chapa: Tiene similitud con “la pega” que juegan las niñas y niños de la costa en donde un niño perseguidor trata de coger uno de los perseguidos. Cuando lo consigue el atrapado pasa a ser el perseguidor.

Salta Soga: Dos niñas toman una soga por los extremos y la hacen girar y el resto entra por turnos a saltar. Cuando la soga toca a una jugadora, pierde. Las que saben contar cuentan los saltos buenos.

Ligas: En este juego la soga rodea dos niñas dejando un espacio central. Primero sostienen la soga a la altura de los tobillos, las otras niñas deben saltar adentro y afuera. Luego, la soga va subiendo a las rodillas, la cintura y los hombros en cada una de las posiciones varían la forma de entrar y salir según acuerdan las niñas.

Plicplac: Tiene similitud con el juego del mundo en el que se marca casilleros en el piso, con un comienzo y un final. Los niños por turno arrojan una piedra a un casillero y deben ir a recogerla saltando de un casillero a otro (la dificultad en los saltos está de acuerdo con la habilidad de los niños, generalmente es saltando en un pie) Pierde el turno el niño que pisa la línea al saltar. El juego tiene variantes de complejidad creciente para los más grandes.

Yaxes (pis pis): Consta de una pelotita de jebe y yaxes. El juego consiste en tirar los yaxes al suelo y luego arrojar la pelotita al aire mientras se recogen los yaxes. Se hace más complejo el juego cuando se agregan otros movimientos como palmear antes de recoger los yaxes.

Trompos: Es juego realizado preferentemente por los varones, en éste se utilizan trompos que se encordelan y se lanzan.

Los que favorecen el desarrollo verbal.

Las adivinanzas o watuchis: Este es un juego muy común en la región.

Las niñas y los niños exploran y reflexionan sobre su realidad inmediata y en un proceso creativo formulan adivinanzas que los demás deben resolver. Ésta es una actividad importante para el desarrollo del lenguaje como por ejemplo:

“Arriba del camino, abajo del camino, una soguita arrancada” (la culebra)

Lobo ¿estás? Las niñas y niños forman una ronda, otro niño hace de lobo que se está vistiendo y que a la pregunta: Lobo, ¿estás?; dice lo que está haciendo. Cuando termina de vestirse sale a perseguir a los de la ronda, cuando atrapa a uno, éste pasa a ser el lobo.

El diablo de los siete cuernos: Un niño es el diablo otro el vendedor y otro el ángel, los demás son frutas cada uno con un nombre diferente. El diablo viene a comprar y si acierta el nombre el niño se va con el diablo. Lo mismo sucede con el ángel. Se forman así dos grupos el del diablo y el del ángel gana el equipo que tiene más niños. Con niños más grandes se hace el jala, jala en el que los dos grupos se ponen frente a frente y tomados de la cintura jalan para ver quien pasa la raya que está en el piso. El que la pisa pasa al bando contrario, gana el grupo con más integrantes.

Los que favorecen la percepción:

La gallinita ciega: Se venda los ojos de un niño y éste tiene que coger a uno de los que forman un círculo alrededor de él mientras palmean o hablan para orientarlo. Si atrapa a uno éste pasa a ser la gallinita.

Zapatito cordobés: Las niñas y niños se sientan en círculo. Otro niño o niña da vuelta por detrás de ellos y sin que se den cuenta deja caer detrás de uno de ellos un objeto (chapa, piedra, retazo de tela). Si el que está afuera puede dar una vuelta y llegar de nuevo hasta donde está el objeto, ese niño pasa al centro y debe cumplir una penalización (cantar, bailar, decir una poesía) Si en cambio se da cuenta, coge el objeto, da una vuelta corriendo y se sienta en su lugar y el otro debe repetir el juego de dejar el objeto detrás de otro niño.

Tal como observamos algunos de estos juegos guardan cierta similitud con algunos juegos occidentales.

Entre los juegos de reproducción de hechos de la vida real podemos mencionar:

El mercado, La procesión, La corrida de toros.

También están otros juegos como: El gato y el ratón y las rondas.

Los juegos tradicionales de los niños de la zona rural amazónica.

Son pocas las investigaciones sobre los juegos de las niñas y de los niños en el área rural de selva.

La selva amazónica se caracteriza por la cantidad de culturas que allí se encuentran y las investigaciones sobre el tema de la infancia están restringidas a algunas de ellas, lo que impide tratar el tema con la profundidad requerida.

De la investigación realizada por Teresa Sebastiani Suárez “Estudio de referentes culturales: Juegos para la Educación bilingüe intercultural de niñas y niños de 3 a 5 años de edad del grupo étnico aguaruna” Convenio Ministerio de Educación OEA (2000), hemos extraído la información que nos permite tratar el tema. En la investigación encontramos que, al igual que en la zona rural andina, a los padres les preocupa que los niños dediquen mucho tiempo a jugar. Esta opinión demuestra que no le atribuyen importancia a la actividad lúdica como fuente de aprendizaje y aunque hay mayor permisividad para el juego, se desconoce su valor en el desarrollo integral de las niñas y de los niños.

En el estudio se menciona que el niño no necesita de un estímulo especial para jugar, sino que lo hace por el placer de jugar, ya que el

53.49 % de los juegos reconocidos no tienen como objetivo ganar sino que lo que importa es el disfrute de hacerlo, en tanto que el 46.51% de ellos está relacionado con manifestaciones culturales que constituyen simulacros de la vida adulta como la caza, la pesca, la minga y la crianza de niños. El restante 13.9% está integrado por los juegos de competencia y son de origen mestizo, es decir con influencia de otra cultura así, dos de ellos son comprar y vender y las guerritas con armas. En la vida cotidiana hay también una división de roles entre el hombre (caza, pesca, preparación de la tierra para la chacra y la construcción de la casa) y la mujer (crianza y cuidado de los niños, cosechar y preparar alimentos, lavar la ropa). En el juego de las niñas y niños esta diferencia de roles se pone en evidencia cuando se observa que hay juegos exclusivos para niños (escopeta, lanza, guerritas) y juegos para niñas (muñecas, cocinita).

Como todos sabemos, el juego influye en el desarrollo integral de las niñas y de los niños. En el caso del área rural de selva el impacto mayor se ¿Cuáles son los juegos, los juguetes de los niños de estas zonas? verifica en el área socio afectiva (90.70%), demostrando el impacto que tiene en el desarrollo de la conducta social al estimular la convivencia con los otros y con el medio natural.

El juego es también un espacio para la transmisión y creación cultural a través de los juegos de dramatización el que incluye costumbres, valores, manifestaciones culturales etc.

Según el estudio de Teresa Sebastiani, se ha detectado que en el proceso educativo no se registra continuidad entre la endoculturación (que es la educación que el niño recibe en su familia y comunidad de manera informal, y la formal que recibe en la escuela). Esto muchas veces ocasiona conflictos entre el hogar y la escuela.

Una forma de evitar estos conflictos es incluir en nuestra programación diaria actividades de juego que respeten las características de un contexto intercultural y multilingüe. Esto apoya el aprendizaje y evita el choque cultural que afecta a la niña y el niño.

En esta zona los juegos y juguetes están condicionados por el entorno sociocultural. La mayoría de los juguetes o instrumentos empleados en los juegos son del medio natural como los árboles, las ramas, las hojas, las semillas, el río, los animales y por último el propio cuerpo de las niñas y los niños.

Entre los juegos más conocidos están:

Juegos de caza, Juego con barro (modelar), Mamá y bebe, Tejer canastas., Corretear animales, Criar animales, Guerrita, Jugar en el río,

Trepar árboles, Atrapar mariposas, La chacra, La pesca, Los columpios, Rodar llantas.

Entre los juegos con influencia mestiza encontramos:

El gato y el ratón, La gallinita ciega, Los globos, Comprar y vender, Escondidas, La pega, Apu manda.

Los juguetes mencionados en el estudio al que nos referimos están:

Isana: Son cañas delgadas de 15 cm. de largo con las que se forman figuras.

Wejematai 1: Es una ficha delgada de forma de rombo con dos agujeros en el centro por donde se pasa una pita delgada. Se hace girar la ficha tomando la pita de los dos extremos y luego se jala de ellos para que la ficha siga girando por el impulso.

Wejwmatai 2: Es el trompo que se hace perforando por el centro una semilla y por ese agujero se pasa una varilla, Para jugar se toma entre las manos la parte de la varilla superior y se hace gira para luego ponerlo en el suelo.

Canoa: Confeccionada con vaina de pacaé o tallada en madera para hacerla deslizar en el río.

Collar: Con pedazos de caña de 3 o 4 mm, y semillas que se enhebran siguiendo un diseño.

Según la investigación mencionada en la zona aguaruna se encuentra un “parque de diversiones” en el que encontramos variedad de juguetes y escenarios que tienen en cuenta el desarrollo de todas las dimensiones del niño y de la niña.

Esto nos permite sugerir que tanto en la zona andina como en la amazónica se organicen ludotecas donde haya espacios con juguetes y libros que permitan a las niñas y a los niños jugar en un ambiente extraescolar con materiales en los que se combinen lo autóctono y natural, así con otros materiales provenientes de otras culturas. Esto enriquecería las experiencias de los niños y niñas. La organización de los materiales en estas ludotecas, puede realizarse utilizando diversos criterios.

Los juegos tradicionales como recurso didáctico en el aula.

Los recursos didácticos son todos aquellos medios y materiales que utiliza el docente para hacer efectiva su actividad pedagógica. Son aquellos medios y materiales a los que recurrimos cuando nos proponemos que el aprendizaje de nuestros estudiantes sea significativo.

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los

alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia utilizando los juegos tradicionales hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Hasta, citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto

de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender nuevos juegos y almacenar en su repertorio experiencias que le permitan aceptar al otro con amor y empatía. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2002).

Según Yvern (1998)(p. 36). El juego didáctico surge con un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

Del área físico-biológica: capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.

Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

Del área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.

De la Dimensión Académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

b. Convivencia intercultural.

¿Qué es la “interculturalidad” y cuál es su significado e importancia en el proceso educativo?

Walsh, (1998) señala que, como concepto y práctica, la interculturalidad significa “entre culturas”, pero no simplemente un contacto entre culturas, sino un intercambio que se establece en términos equitativos, en condiciones de igualdad. Además la interculturalidad debería ser entendida como un proceso permanente de relación, comunicación y aprendizaje entre personas, grupos, conocimientos, valores y tradiciones distintas, orientada a generar, construir y propiciar un respeto mutuo, y a un desarrollo pleno de las capacidades de los individuos, por encima de sus diferencias culturales y sociales.

En sí, la interculturalidad intenta romper con la historia hegemónica de una cultura dominante y otras subordinadas y, de esa manera, reforzar las identidades tradicionalmente excluidas para construir, en la vida cotidiana, una convivencia de respeto y de legitimidad entre todos los grupos de la sociedad. MINEDU (P.04)

La educación intercultural es un derecho estipulado en la constitución política del Perú. En el artículo N° 17, a la letra dice: el estado garantiza la erradicación del analfabetismo. Asimismo fomenta la educación bilingüe e intercultural. Según las características de cada zona. Preserva las diversas manifestaciones culturales y lingüísticas del país (...)

En la opinión de Guerrero, (1999), La interculturalidad no es una descripción de una realidad dada o lograda, ni un atributo casi “natural” de las sociedades y culturas, sino un proceso y actividad continua.

La interculturalidad según esta afirmación es el producto de una construcción continua, es inacabado, es un proceso dinámico. Requiere la participación de todos, en equidad de condiciones, sin creernos superior ni uno ni el otro. MINEDU (P.04)

Hall, (1997) sostiene que, la interculturalidad es inseparable de la cuestión de la identidad. El hecho de relacionarse de manera simétrica con personas, saberes, sentidos y prácticas culturales distintas, requiere un autoconocimiento de quién es uno, de las identidades propias que se forman y destacan tanto lo propio como las diferencias. La identidad propia no es algo que podemos elegir, sino algo que se tiene que negociar socialmente con todos los otros significados e imágenes construidos como conocimientos que nuestro propio uso de la identidad activan. Es decir, identificarnos dentro del entorno familiar y cultural requiere, al mismo tiempo, diferenciarnos de otros distintos y diferentes procesos de identificación, muchas veces inconscientes. MINEDU (P.07)

Esta afirmación destaca lo fundamental que es la identidad. Si queremos interrelacionarnos, lo primero que debemos tener en cuenta es la identidad con nuestra propia cultura.

Lo inter es lo que Homi Bhaba (1998) refiere como el espacio intermedio o el “tercer espacio” donde dos o más culturas se encuentran, un espacio de traducción y negociación en el cual cada una mantiene algo de sí, sin asimilarse a la otra.

Esta noción del tercer espacio es útil para entender las relaciones entre interculturalidad e identidad, y unidad y diversidad, porque permite una forma de conceptualizar y a diferencia del multiculturalismo, en el que la diversidad se expresa en su forma más radical, por separatismos y etnocentrismos y, en su forma liberal, por actitudes de aceptación y tolerancia, este tercer espacio de la interculturalidad construye un puente de relación, una articulación social entre personas y grupos culturales diferentes.

La interculturalidad no puede ser reducida a una simple mezcla, fusión o combinación híbrida de elementos, tradiciones, características o prácticas culturalmente distintas. Más bien, la interculturalidad representa procesos (no productos o fines) dinámicos y de doble o múltiple dirección, repletos de creación y de tensión y siempre en construcción.

En consecuencia, la interculturalidad es: un proceso dinámico y permanente de relación, comunicación y aprendizaje entre culturas en condiciones de respeto, legitimidad mutua, simetría e igualdad.

Un intercambio que se construye entre personas, conocimientos, saberes y prácticas culturalmente distintas, buscando desarrollar un nuevo sentido de convivencia de éstas en su diferencia.

Un espacio de negociación y de traducción donde las desigualdades sociales, económicas y políticas, y las relaciones y los conflictos de poder de la sociedad no son mantenidos ocultos sino reconocidos y confrontados.

Una tarea social y política que interpela al conjunto de la sociedad, que parte de prácticas y acciones sociales concretas y conscientes e intenta crear modos de responsabilidad y solidaridad. MINEDU (P.11)

Una meta por alcanzar. Aunque el sistema educativo no es la única institución social que debería reconocer y expresar la diversidad cultural y promover la interculturalidad en todas sus instancias, quizás es la institución con mayores posibilidades de impactar lo personal y lo social en gran escala.

La interculturalidad en el sistema educativo

Al ser el sistema educativo uno de los contextos más importantes para desarrollar y promover la interculturalidad, porque es la base de la

formación humana. Incluir la interculturalidad como elemento básico del sistema educativo implica que se asume la diversidad cultural desde una perspectiva de respeto y equidad social, una perspectiva que todos los sectores de la sociedad tienen que asumir hacia los otros. Esta perspectiva tiene que partir de la premisa de que todas las culturas tienen el derecho a desarrollarse y a contribuir, desde sus particularidades y diferencias, a la construcción del país. Eso quiere decir, como expresa Haro y Vélez (1997), fragilidad de la sociedad a las personas quienes estén en la obligación de conocer la cultura de los actores dominantes: sus lenguas, sus costumbres, sus códigos de comportamiento, sino que más bien la educación se dé en términos de igualdad de condiciones, sin discriminación e irrespeto.

Para que la educación sea realmente intercultural, las culturas implicadas en dicho proceso se den a conocer y se difundan en términos equitativos: con maestros indios, afros, hispano-hablantes y extranjeros; contemplando en los contenidos curriculares los múltiples elementos de conocimiento y sabiduría de las diferentes culturas (p.12).

Interculturalidad bilingüe

(Walsh, 1999) comenta que la educación bilingüe, el uso del término intercultural se inició a principios de los años ochenta. Más que “bicultural”, recalca la necesidad de establecer políticas nacionales de plurilingüismo y multiétnicidad orientadas a la oficialización de lenguas indígenas y la necesidad de promover visiones correctas y no

discriminatorias del conjunto social. En su aplicación no fue asumida como deber de toda la sociedad, sino como reflejo de la condición de marginalización lingüística y cultural.

Dentro de la educación bilingüe, el significado y la práctica de la interculturalidad siguen ligados principalmente a la enseñanza de la cultura propia de cada niño dentro de una institución o fuera de ella.

Según (Gigante, 1995). Bicultural es definido como la participación de dos culturas en el proceso educativo, la interculturalidad busca contribuir a una interacción respetuosa y fecunda entre individuos y culturas, poniendo énfasis en el reconocimiento, respeto y atención pedagógica de las diferencias y la diversidad cultural en todos los niveles, modalidades y aspectos del sistema educativo y en relación a cualquier campo de conocimiento. MINEDU (p.13).

Educación multicultural e interculturalidad

MINEDU (2005) afirma que desde los años 80, varios países del mundo han ampliado su currículum educativo para incorporar la diversidad étnica y cultural local y nacional, estableciendo programas multiculturales e interculturales, muchas veces en escuelas con poblaciones estudiantiles diversas, pero también en escuelas homogéneas dentro de regiones, ciudades y/o países pluriculturales. En general, estos programas han sido parte de Reformas Educativas que intentan “multiculturalizar” los contenidos sin cambiar sustancialmente las estructuras o los enfoques curriculares dominantes, estructuras y enfoques que reproducen las relaciones sociales y culturales y

preparan ciudadanos no muy críticos. La mayoría de estos programas utilizan el referente “multicultural”, lo cual, como mencionamos anteriormente, tiene connotaciones muy distintas a lo “intercultural”. Sin embargo, muchas de las Reformas Educativas latinoamericanas hacen referencia a la última cuando en la práctica se la entiende como a la primera.

No obstante, también hay modelos en varias partes del mundo que pretenden formar estudiantes críticos y cuestionadores, atentos a los problemas reales y actuales de la sociedad, responsables y solidarios y dispuestos a intervenir para construir sociedades justas.

Con la oficialización de la educación bilingüe intercultural (EBI), el lenguaje de instrucción ha sido elemento de atención principal. Pero, en la conceptualización y en la práctica, lo intercultural sigue siendo el componente débil. En este sentido, los modelos curriculares de EBI, difundidos en la lengua materna o en forma bilingüe, muchas veces no tienen mayor diferencia, en términos de interculturalidad, con los modelos previstos en la lengua dominante. Es decir, el problema de cómo incorporar y desarrollar lo intercultural no está trabajándose como debe de ser.

Con la oficialización de la educación bilingüe intercultural (EBI), el lenguaje de instrucción ha sido elemento de atención principal. Pero, en la conceptualización y en la práctica, lo intercultural sigue siendo el componente débil. En este sentido, los modelos curriculares de EBI, difundidos en la lengua materna o en forma bilingüe, muchas veces no

tienen mayor diferencia, en términos de interculturalidad, con los modelos previstos en la lengua dominante. Es decir, el problema de cómo incorporar y desarrollar lo intercultural no está puesto en práctica adecuadamente.

A continuación, se presenta una descripción breve de los modelos relacionados con la multi- e interculturalidad como base, para luego considerar cuáles deberían ser los fines de la educación intercultural, en general, las premisas centrales de su tratamiento en el contexto peruano y los criterios específicos de aplicación.

Contribuciones étnicas

Más que programas en sí, la inclusión de contribuciones étnicas ocurre como una ampliación limitada y superficial del currículum usual, normalmente centrada en la celebración de días festivos y en la folclorización de las diferencias culturales, artesanía, baile y comidas.

Currículum aditivo

Este modelo intenta ir un poco más allá de la folclorización y añade varios contenidos étnicos al programa escolar, sin proveer una reestructuración curricular.

Programas del desarrollo de autoconcepto

Estos programas parten de la noción que existe una relación directa entre autoestima y aprendizaje. En sí, contribuyen a fortalecer el autoconcepto del alumno por medio de la incorporación curricular de unidades que subrayen contribuciones de su grupo étnico como parte importante de la riqueza histórico, culturalde la nación.

Programas de etnoeducación o de promoción cultural

Estos programas promueven identificaciones y pertenencias étnicas de todos los alumnos, y atienden a los contenidos culturales específicos. Su objetivo es mantener culturas y tradiciones propias y promover una afirmación cultural colectiva.

Programas de integración pluralista

Los programas con este enfoque pretenden preparar a los alumnos para vivir en una sociedad pluricultural, donde las diferencias se consideren como riqueza y donde la lengua materna se considere como un punto de apoyo importante.

Programas de educación antirracista.

La educación antirracista busca desarrollar un entendimiento crítico de la sociedad en el cual el racismo es comprendido no simplemente en término de prejuicios, actitudes o creencias por superar, sino como ideología que justifica un sistema en el cual ciertos grupos gozan de ventajas y privilegios sociales, culturales, económicos, políticos e históricos.

Programas reestructuristas de transformación intercultural

Estos programas contemplan los conceptos, temas y problemas curriculares desde diferentes perspectivas culturales con el objetivo de proporcionar a todos los alumnos habilidades para analizar críticamente la diversidad cultural, ser ciudadanos activos y respetuosos de las diferencias, participar eficazmente en la resolución

de problemas concretos que impiden la interculturalidad, y ser responsables y solidarios.

Fines generales de la educación intercultural

MINEDU (2005) A diferencia de la etnoeducación, que se focaliza en el aprendizaje-enseñanza de lo propio, y la educación multicultural, generalmente enfocada en el reconocimiento de la diversidad, la educación intercultural intenta promover una relación comunicativa y crítica entre seres y grupos distintos, y también extender esa relación en la tarea de construir sociedades realmente plurales y equitativas. Hay cinco fines amplios y generales que definen la educación intercultural:

Fortalecer y legitimar las identidades culturales de todos los estudiantes en la forma que ellos y sus familias la definen.

Promover un ámbito de aprendizaje en el cual todos los estudiantes puedan expresarse y comunicarse desde su propia identidad y práctica cultural, y enriquecerse mutuamente con las experiencias de unos y otros.

Desarrollar capacidades de comunicación, diálogo e interrelación y fomentar la comunicación, diálogo e interrelación equitativa entre personas, grupos, y saberes y conocimientos culturalmente distintos.

Contribuir a la búsqueda de la equidad social y mejores condiciones de vida. (p. 23)

La competencia afectiva para la convivencia intercultural.

La competencia afectiva puede definirse como la capacidad de proyectar y recibir respuestas emocionales positivas en las interacciones interculturales. En otras palabras, consiste en una sensibilidad intercultural, cuyos componentes serían: empatía, actitud de no juzgar al otro, motivación para la comunicación intercultural, control de la ansiedad.

Los componentes de la competencia afectiva.

Motivación para la comunicación intercultural. Este quizás sea el componente básico para la competencia comunicativa intercultural que necesariamente tiene que partir del deseo de comunicarse con personas distintas culturalmente. Esta motivación implica el interés en conocer y aprender otros referentes culturales, la reflexión y el deseo de reconstruir la propia identidad a partir de la experiencia intercultural.

Empatía. Mientras que la simpatía parte de los propios referentes culturales, en el caso de la empatía hay que situarse en la mente de una persona culturalmente distinta y desarrollar la interacción sobre esta base. Es una capacidad y una estrategia que supone un paso más en la comunicación intercultural.

Actitud de no juzgar. Nuestros patrones de evaluar y juzgar al otro también están condicionados culturalmente. Solemos juzgar como positivo lo que se inserta en el marco de nuestros propios referentes culturales, y como negativo, lo que desconocemos. El reconocimiento

del Otro y la comprensión del Otro son dos pasos imprescindibles en la comunicación intercultural.

El control de la ansiedad. Se ha llegado a formular el concepto de aprensión comunicativa intercultural. Se define como la ansiedad asociada a las interacciones con personas de grupos diferentes en cuanto a cultura, etnia y/o raza. La incertidumbre provoca la ansiedad que, a su vez, es la causa de la aprensión. El control de la ansiedad consistiría en identificar esta emoción y, acto seguido, desarrollar cierta tolerancia y aceptación de las ambigüedades.

Las competencias sociocultural e intercultural como subgrupos de la competencia comunicativa.

El concepto de competencia comunicativa, propuesto por Hymes D. (1972), parte de un análisis de carácter sociolingüístico y se reduce al conocimiento de las normas y convenciones que rigen los actos de habla, haciendo referencia a la significación sociocultural. Según él, existen reglas de uso sin las cuales las reglas de la gramática son estériles.

En los últimos años el enfoque comunicativo ha sido enriquecido al incluir la capacidad del hablante para ser creativo con estas normas, para adaptarlas y modificarlas durante la comunicación.

Según García S. (1995) la competencia comunicativa es un concepto complejo, compuesto por varias competencias relacionadas entre sí:

La competencia gramatical, que se refiere a lo que Chomsky denomina competencia lingüística, y que consiste en el dominio de la

gramática y el léxico. Recordemos la dicotomía que establece entre competencia y actuación.

La competencia sociolingüística, que se refiere al contexto social en el que se produce la comunicación y que incluye el tipo de relación entre las personas, la información que comparten y la intención comunicativa de su interacción.

La competencia discursiva, que se refiere tanto a la interpretación de las relaciones que se producen entre los elementos del mensaje como a la relación del mensaje con el resto del discurso.

La competencia estratégica, que se refiere a la capacidad de los usuarios de la lengua para iniciar, terminar, mantener, corregir y reorientar la comunicación. Es la capacidad que necesita el alumno para desenvolverse en situaciones comunicativas cuando no dispone de recursos adecuados o cuando estos no son suficientes. Los estudios sobre la competencia comunicativa han ido limitando el concepto de competencia estratégica a las estrategias utilizadas para compensar las deficiencias en la comunicación.

La competencia sociocultural, que tiene que ver con el desarrollo de un cierto grado de familiaridad con el contexto sociocultural en el que se usa la lengua. La competencia sociocultural es la que necesitan dominar los alumnos para disminuir el choque cultural y para cumplir con las exigencias de los distintos tipos de adecuación. Abarca también el estudio de las variables sociales edad y sexo, los tabúes y los eufemismos.

La competencia social, que tiene que ver con el deseo y la confianza para relacionarse con otros, así como con la capacidad para desenvolverse en situaciones sociales.

A todos estos subgrupos de competencias nosotros añadiríamos el de la competencia intercultural, que se refiere al conocimiento y las habilidades necesarias.

III. Metodología.

3.1. Diseño de investigación.

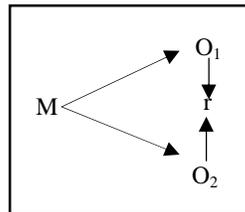
Ramírez G. (2015) dice que el término “diseño” se refiere al plan o estrategia concebida de una manera práctica y concreta para responder a la investigación en forma clara y no ambigua. Es decir, es un proceso por el que el investigador elabora los aspectos más importantes a desarrollar en su trabajo; la estrategia que seguirá para evaluar, abordar y resolver el problema.

Esta estrategia, le indicara lo que se debe de hacer para alcanzar los objetivos de estudio, analizar la certeza de las hipótesis formulada en un contexto particular y controlar la varianza; organizar y seleccionar los procedimientos sistemáticos de acuerdo a un orden lógico (p. 99).

Según Sánchez y Reyes citado por Ramírez G. (2015), El diseño de investigación es una estructura que adopta el investigador para relacionar y controlar las variables de estudio. El objetivo de cualquier diseño es imponer restricciones controladas a las observaciones de los fenómenos. (p.99).

En tal sentido el diseño elegido para la presente investigación es el diseño correlacional del cual Ramírez G. (2015), define como el diseño más utilizado en las ciencias sociales, está relacionado entre el grado de relación existente entre dos o más variables. De interés en una misma muestra de estudio o evento observado (p. 103).

El diseño correlacional tiene el siguiente esquema:



Donde:

M: Muestra.

O₁: variable 1

O₂: variable 2.

r: relación de variables.

3.2. Población y muestra.

a. Población.

Según Levín citado por Ramírez G. (2015) “la población o universo es el conjunto de individuos que comparten por lo menos una característica, sea una ciudadanía común, la calidad de ser miembros de una asociación voluntaria o de una raza, la matrícula en una misma universidad, o similares (...)” (p. 164)

La población de estudio está constituido por 45 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro–2016.

Tabla N° 01

Distribución de la población

EDAD	SECCION	N° DE ESTUDIANTES		TOTAL
		Varones	Mujeres	
3 años	Platanitos	5	3	8
4 años	Manguitos	7	5	12
5 años	Naranjitas	12	13	25
Total		24	21	45

FUENTE: Nómina de matrícula.

b. Muestra.

Según Ramírez G. (1015), la muestra es una parte pequeña de la población o un subconjunto de esta, que sin embargo posee las principales características de aquella.

Esta es la principal propiedad de la muestra (poseer las principales características de la población) la que hace posible que el investigador, que trabaja con la muestra, generalice sus resultados a la población. (p. 165)

La muestra estará integrado por 15 estudiantes de 5 años de edad de la sección naranjitas de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro- 2016.

Distribuidos de la siguiente manera:

Tabla N° 02

Distribución de la muestra de estudio

Varones	Mujeres
6	9
Total = 15	

FUENTE: Tabla N° 01

3.3. Definición y operacionalización de las variables.

VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
JUEGOS TRADICIONALES	<p>Según Morera M. (2008), “Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.</p> <p>Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos</p>	<p>Se desarrollará a través del uso de materiales y existentes dentro de la Institución Educativa.</p> <p>Se desarrollará los juegos de mejoramiento con la imitación de algunos juegos ya existentes con el apoyo de su maestra y sus padres de familia.</p> <p>Se desarrollará los juegos cognoscitivos con el uso de los materiales que existen dentro de la Institución a fin de desarrollar el aspecto de ordenamiento mental.</p>	<p>a) JUEGO COMPLEMENTARIO Vargas, (1995) menciona a H. Carl el cual pensaba que: el juego conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño, joven o alumno, y el juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos. MINEDU(P.121)</p> <p>b) JUEGO DE MEJORAMIENTO Newman y Newman (1983) hacen mención a Appleton (1910), el cual consideró el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y ensaya sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva. MINEDU(P.121)</p> <p>c) JUEGO COGNOSCITIVO Piaget (1951) parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. .MINEDU(P.121)</p>	<p>Realiza el juego e dentro del salón y fuera con el objetivo de renovar los conocimientos habilidades y destrezas del niño con sus compañeros en presencia de la maestra.</p> <p>Estructura los juegos para aumentar las capacidades del niño para descubrir y ensayar sus capacidades dirigir a una actitud más madura con sus compañeros en presencia de la maestra y sus padres.</p> <p>Desarrolla los juegos con el objetivo de lograr esquemas de ordenamiento mental como espacio tiempo y velocidad con sus compañeros en el salón de clases orientado por la maestra.</p>	
	<p>La convivencia intercultural se entiende como el entramado de relaciones interpersonales que se dan entre todos los miembros</p>	<p>Se desarrollará a través de orientaciones charlas a sus padres e hijos en grupo en forma mensual.</p>	<p>INTERCULTURALIDAD BILINGÜI orientadas a la oficialización de lenguas indígenas y la necesidad de promover visiones correctas y no discriminatorias del conjunto social. MINEDU (P.13)</p>	<p>-Comprende que la interculturalidad bilingüe es un necesidad no discriminatoria con juntamente con sus padres.</p>	<p>Intervalar</p>

<p>CONVIVENCIA INTERCULTURAL</p>	<p>de la comunidad educativa, y en el que se configuran procesos de comunicación, sentimientos, valores, actitudes, roles, status y poder (Ortega, 1997)</p>	<p>Se desarrollará por medio de presentación de videos y otros medios a fin que conozcan que es una obligación mantener nuestras culturas tradicionales.</p> <p>Se desarrollará mediante la práctica constante con otros estudiantes con orientación a sus padres.</p>	<p>EDUCACIÓN MULTICULTURAL es mantener culturas y tradiciones propias y promover una afirmación cultural colectiva. MINEDU (P.21)</p> <p>EDUCACIÓN INTERCULTURAL enfocada en el reconocimiento de la diversidad, la educación intercultural intenta promover una relación comunicativa y crítica entre seres y grupos distintos, y también extender esa relación en la tarea de construir sociedades realmente plurales y equitativas MINEDU (P.23)</p>	<p>-Comprende que la educación multicultural mantiene las culturas tradicionales que existen dentro de las comunidades con sus compañeros en el salón de clases.</p> <p>-Comprende que la educación intercultural intenta promover una relación comunicativa entre los seres y grupos distintos en el salón de clases juntamente con sus compañeros.</p>	
---	--	--	---	--	--

Definición y operacionalización de “juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de

la I.E.I. N° 31463 Rio Negro- 2016”

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.4.1. Técnicas.

Técnica de la observación: según Ramírez G. (1015) es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación. (169).

Es decir esta técnica nos permite observar de manera sistemática cada una de las manifestaciones actitudinales que muestran los estudiantes durante el proceso de administración de los módulos.

3.4.2. Instrumentos.

Lista de Cotejo. Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros.

3.5. Plan de análisis.

En la presente investigación titulada “juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I.

N° 31463 Rio Negro- 2016”. Se aplicó una lista de cotejo a los niños y niñas de la muestra de estudio.

Los resultados de la observación se llevaban a un registro auxiliar para su respectiva cuantificación.

Al terminar se pasó la información a la base de datos en el programa de Excel.

Luego se procedió a realizar el análisis de los datos. Para lo cual se han utilizado el sistema SPSS, en la que se determinó los resultados. Y para la correlación de las variables se aplicó el estadígrafo r de Pearson.

3.6. Matriz de consistencia

“Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro -2016”.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE E INDICADORES	METODOLOGÍA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Qué relación existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro-2016?</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>1.- ¿Qué relación existe entre el juego complementario y la interculturalidad bilingüe en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016?</p> <p>2.- ¿Qué relación existe</p>	<p>GENERAL</p> <p>Determinar la relación que existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016.</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>1.- Determinar la relación que existe entre el juego complementario y la interculturalidad bilingüe en estudiantes de la I.E.I.</p>	<p>GENERAL</p> <p>H1. Existe una relación directa entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016.</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>1.-Existe una relación directa entre el juego complementario y la interculturalidad bilingüe en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro -</p>	<p>VI Juegos tradicionales</p> <p>Realiza el juego dentro del salón y fuera con el objetivo de renovar los conocimientos habilidades y destrezas del niño con sus compañeros en presencia de la maestra.</p> <p>Estructura los juegos para aumentar las capacidades del niño para descubrir y ensayar sus capacidades dirigir a una actitud más madura con sus compañeros en presencia de la maestra y sus padres.</p> <p>Desarrolla los juegos con el objetivo de lograr esquemas de</p>	<p>Tipo de Investigación:</p> <p>Según su finalidad: Aplicada.</p> <p>Según su carácter: correlacional</p> <p>Según su naturaleza: Cuantitativa</p> <p>Según su alcance temporal:</p> <p>Transversal</p> <p>Según la orientación que asume: Orientada a la aplicación</p> <p>Diseño de la investigación</p> <p>Correlacional descriptivo</p>	<p>Variable 1</p> <p>O1: Juegos tradicionales</p> <p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Variable 2</p> <p>O2: la convivencia intercultural</p> <p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos</p> <p>Lista de cotejo</p>	<p>POBLACIÓN</p> <p>La población de estudio está constituida por 45 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro – 2016.</p> <p>MUESTRA</p> <p>La muestra la constituyen 15 estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro -2016.</p>

<p>entre el juego de mejoramiento y la educación multicultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016?</p> <p>3.- ¿Qué relación existe entre el juego cognoscitivo y la educación intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro -2016?</p>	<p>N° 31463 Rio Negro - 2016.</p> <p>2.-Fijar la relación que existe entre el juego de mejoramiento y la educación multicultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016.</p> <p>3.-Señalar la relación que existe entre el juego cognoscitivo y la educación intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016.</p>	<p>2016.</p> <p>2.-Existe una relación directa entre el juego de mejoramiento y la educación multicultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016.</p> <p>3.-Existe una relación directa entre el juego cognoscitivo y educación intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro -2016.</p>	<p>ordenamiento mental como espacio tiempo y velocidad con sus compañeros en el salón de clases orientado por la maestra.</p> <p>V2.La convivencia intercultural</p> <p>-Comprende que la interculturalidad bilingüe es un necesidad no discriminatoria con juntamente con sus padres.</p> <p>Comprende que la educación multicultural mantiene las culturas tradicionales que existen dentro de las comunidades con sus compañeros en el salón de clases.</p> <p>Comprende que la educación intercultural intenta promover una relación comunicativa entre los seres y grupos distintos en el salón de clases juntamente con sus compañeros.</p>	<div data-bbox="1306 358 1495 521" data-label="Diagram"> <pre> graph LR M --> O1 M --> O2 O1 <--> r O2 </pre> </div> <p>Donde: M = Muestra O₁ = Variable 1 O₂ = Variable 2 r = Relación de las variables de estudio.</p>		
--	--	---	--	--	--	--

3.7. Principios éticos.

Respeto por las personas. Se basa en reconocer la capacidad de las personas para tomar sus propias decisiones, es decir, su autonomía. A partir de su autonomía protegen su dignidad y su libertad. El respeto por las personas que participan en la investigación, se expresa a través del proceso de consentimiento informado, que se detalla más adelante.

Es importante tener una atención especial a los grupos vulnerables, como pobres, niños, marginados. Estos grupos pueden tomar decisiones empujados por su situación precaria o sus dificultades para salvaguardar su propia dignidad o libertad.

Integridad: Considera la veracidad y transparencia de las acciones personales, por tanto, se opone a la falsedad o el engaño. Cuando éste es requerido en la intervención o indagación, se deben cumplir las condiciones previstas por la tradición en ética aplicada.

Beneficencia. La beneficencia hace que el investigador sea responsable del bienestar físico, mental y social de los sujetos de la investigación. De hecho, la principal responsabilidad del investigador es la protección del participante. Esta protección es más importante que la búsqueda de nuevo conocimiento o que el interés personal, profesional o científico de la investigación.

IV. Resultados.

4.1. Resultado

Presentación.

Los resultados que presentamos están dirigidos a las variables, juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. N° 31463. Presentamos los resultados del trabajo de campo.

4.1.1. Resultados de la variable juegos tradicionales y dimensiones.

La variable se operacionalizó en 3 dimensiones: juego complementario, juego de mejoramiento y juego cognoscitivo.

Tabla 03: Resultados porcentuales dimensión juego complementario como estrategia didáctica observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463

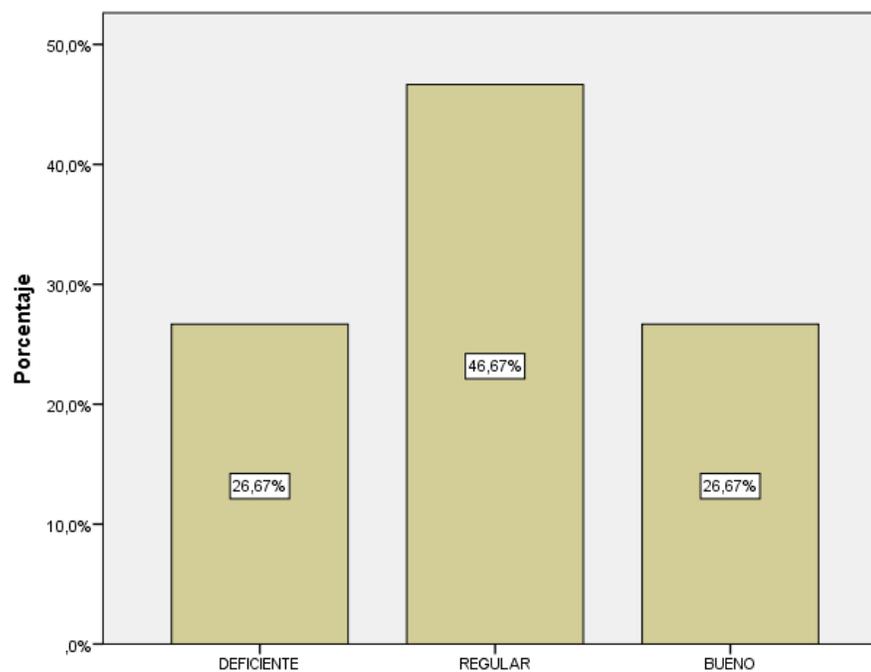
Niveles	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	4	26,7
REGULAR	7	46,7
BUENO	4	26,7
Total	15	100,0

Fuente: Resultado de la encuesta

Interpretación

En la tabla se puede observar en el nivel deficiente del juego complementario, juego que conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño, joven o alumno, donde el juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos. Se encuentran 4 estudiantes haciendo un total de 26,7% en el nivel regular se encuentran 7 estudiantes haciendo un total de 46,7% en el nivel bueno se encuentran 4 estudiantes haciendo un total de 26,7% haciendo un total del 100% del total de estudiantes.

Gráfico 01: Resultados porcentuales dimensión juego complementario como estrategia didáctica observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.



Fuente: tabla N° 1

Interpretación

En el gráfico se observa que en el nivel bueno del juego complementario se encuentran 26,7% del total de estudiantes en el nivel regular se encuentran 46,7% y en el nivel regular se encuentran 26,7% del total de estudiantes.

Tabla 04: Resultados porcentuales dimensión juego de mejoramiento como estrategia didáctica observada en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.

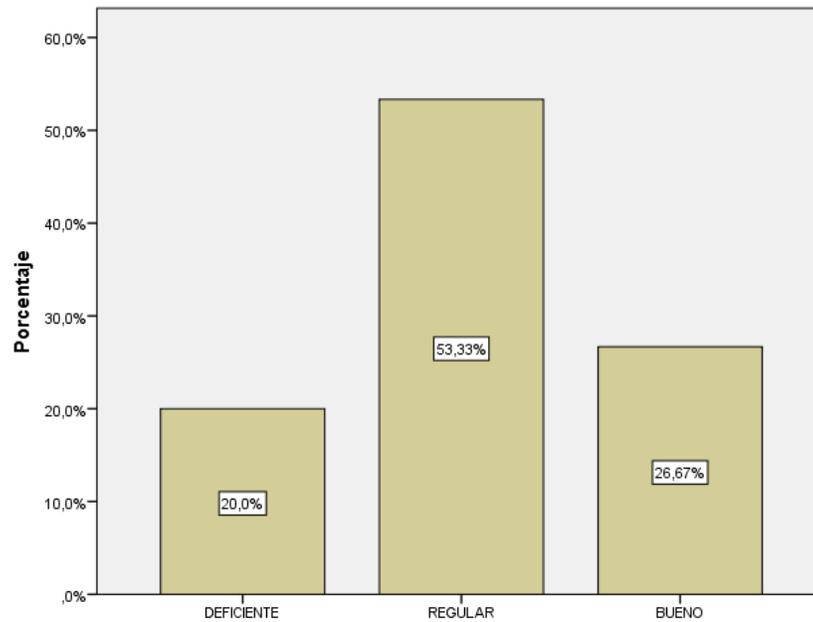
Niveles	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	3	20,0
REGULAR	8	53,3
BUENO	4	26,7
Total	15	100,0

Fuente: Resultado de la encuesta

Interpretación

En la tabla se puede observar en el nivel deficiente del juego de mejoramiento, juego como un modo de aumentar las capacidades del niño dirige donde el niño se dirige hacia una actitud más madura y efectiva. Se encuentran 3 estudiantes haciendo un total de 20,0% en el nivel regular se encuentran 8 estudiantes haciendo un total de 53,3% en el nivel bueno se encuentran 4 estudiantes haciendo un total de 26,7% haciendo un total del 100% del total de estudiantes.

Gráfico 02: Resultados porcentuales dimensión juego de mejoramiento como estrategia didáctica observada en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.



Fuente: tabla N° 2

Interpretación

En el gráfico se observa que en el nivel bueno del juego de mejoramiento se encuentran 26,7% del total de estudiantes en el nivel regular se encuentran 53,3% y en el nivel deficiente se encuentran 20,0% del total de estudiantes.

Tabla 05: Resultados porcentuales dimensión juego cognoscitivo como estrategia didáctica observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.

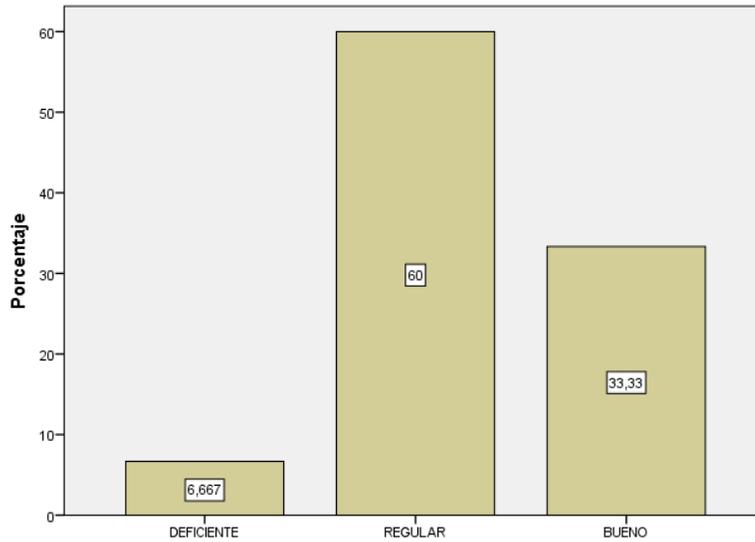
	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	1	6,7
REGULAR	9	60,0
BUENO	5	33,3
Total	15	100,0

Fuente: Resultado de la encuesta

Interpretación

En la tabla se puede observar en el nivel deficiente del juego cognoscitivo, donde desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Se encuentran 1 estudiante haciendo un total de 6,7% en el nivel regular se encuentran 9 estudiantes haciendo un total de 60,0% en el nivel bueno se encuentran 5 estudiantes haciendo un total de 33,3% haciendo un total del 100% del total de estudiantes.

Gráfico 03: Resultados porcentuales dimensión juego cognoscitivo como estrategia didáctica observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.



Fuente: tabla N° 3

Interpretación

En el gráfico se observa que en el nivel bueno del juego de mejoramiento se encuentran 33,3% del total de estudiantes en el nivel regular se encuentran 60% y en el nivel deficiente se encuentran 6,7% del total de estudiantes.

Tabla 06: Resultados porcentuales variable juegos tradicionales como estrategia didáctica de enseñanza en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.

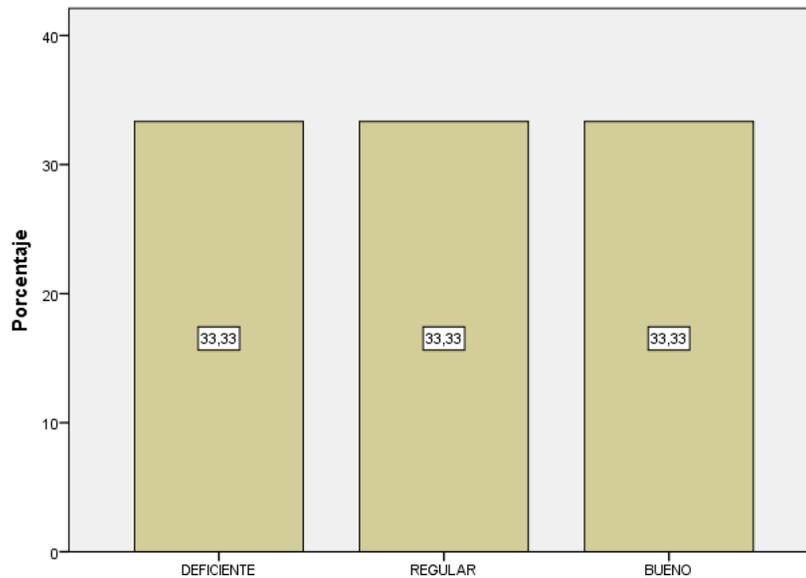
Niveles	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	5	33,3
REGULAR	5	33,3
BUENO	5	33,3
Total	15	100,0

Fuente: Resultado de la encuesta

Interpretación

En la tabla se puede observar en la variable juegos tradicionales, son los que forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno. Se encuentran 5 estudiante haciendo un total de 33,3% en el nivel regular se encuentran 5 estudiantes haciendo un total de 33,3% en el nivel bueno se encuentran 5 estudiantes haciendo un total de 33,3% haciendo un total del 100% del total de estudiantes.

Gráfico 04: Resultados porcentuales variable juegos tradicionales como estrategia didáctica de enseñanza en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.



Fuente: tabla N° 4

Interpretación

En el gráfico se observa que en el nivel bueno de la variable juegos tradicionales se encuentran 33,3% del total de estudiantes en el nivel regular se encuentran 33,3% y en el nivel deficiente se encuentran 33,3% del total de estudiantes.

4.1.2. Resultados la variable convivencia intercultural y dimensiones.

La variable estuvo operacionalizada en 3 dimensiones: interculturalidad bilingüe, educación multicultural, y educación

intercultural.

Tabla 07: Resultados porcentuales dimensión interculturalidad bilingüe observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.

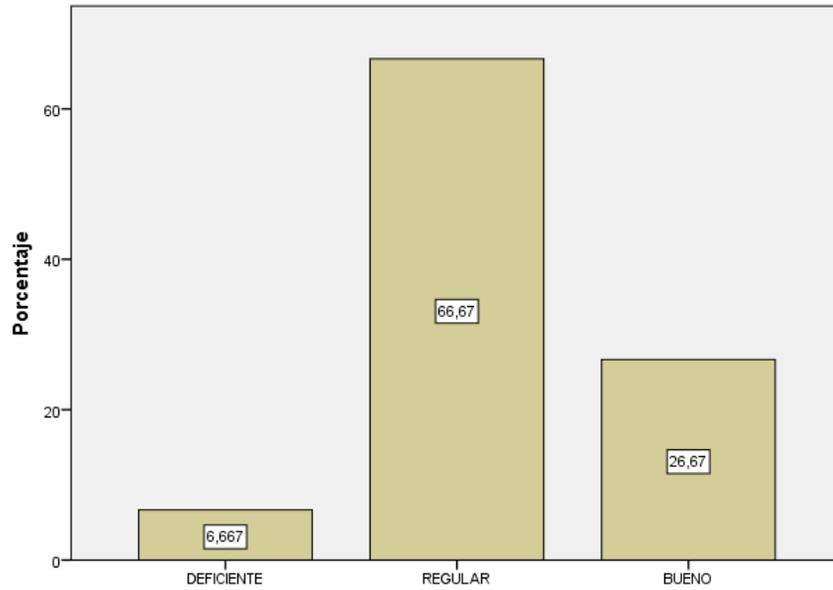
NIVELES	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	1	6,7
REGULAR	10	66,7
BUENO	4	26,7
Total	15	100,0

Fuente: encuesta aplicada a niños y niñas

Interpretación

En la tabla se puede observar en la interculturalidad bilingüe, orientadas a la oficialización de lenguas indígenas y la necesidad de promover visiones correctas y no discriminatorias del conjunto social, en el nivel deficiente. Se encuentran 1 estudiante haciendo un total de 6,7% en el nivel regular se encuentran 10 estudiantes haciendo un total de 66,7% en el nivel bueno se encuentran 4 estudiantes haciendo un total de 26,7% haciendo un total del 100% del total de estudiantes.

Gráfico 05. Resultados porcentuales dimensión interculturalidad bilingüe observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.



Fuente: tabla N° 5

Interpretación

En el gráfico se observa que en el nivel bueno de interculturalidad bilingüe se encuentran 26,7% del total de estudiantes en el nivel regular se encuentran 66,7% y en el nivel deficiente se encuentran 6,7% del total de estudiantes.

Tabla 08: Resultados porcentuales dimensión educación multicultural observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.

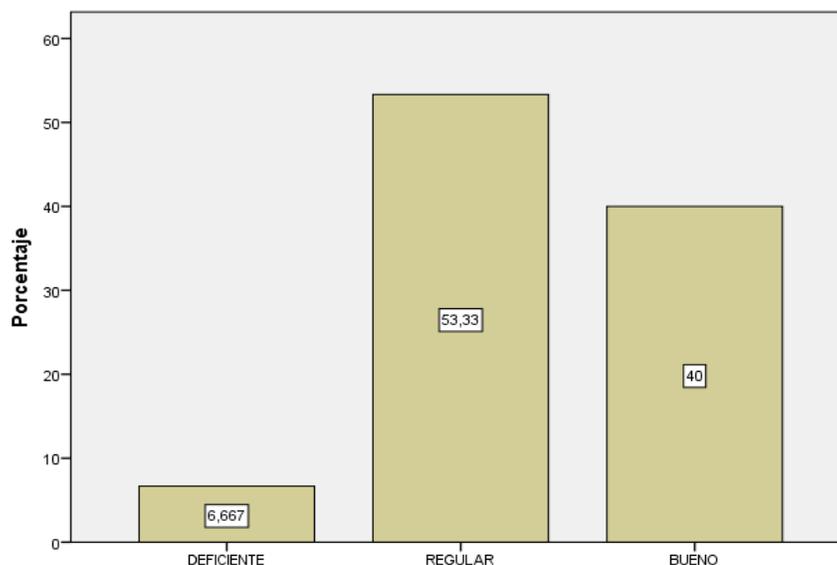
	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	1	6,7
REGULAR	8	53,3
BUENO	6	40,0
Total	15	100,0

Fuente: Resultado de la encuesta

Interpretación

En la tabla se puede observar en la educación multicultural, donde es mantener culturas y tradiciones propias y promover una afirmación cultural, en el nivel deficiente. Se encuentran 1 estudiante haciendo un total de 6,7% en el nivel regular se encuentran 8 estudiantes haciendo un total de 53,3% en el nivel bueno se encuentran 6 estudiantes haciendo un total de 40,0% haciendo un total del 100% del total de estudiantes.

Grafico 06: Resultados porcentuales dimensión educación multicultural observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.



Fuente: tabla N° 6

Interpretación

En el gráfico se observa que en el nivel bueno de educación multicultural se encuentran 40,0% del total de estudiantes en el nivel regular se encuentran 53,3% y en el nivel deficiente se encuentran 6,7% del total de estudiantes.

Tabla 09: Resultados porcentuales dimensión educación intercultural observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.

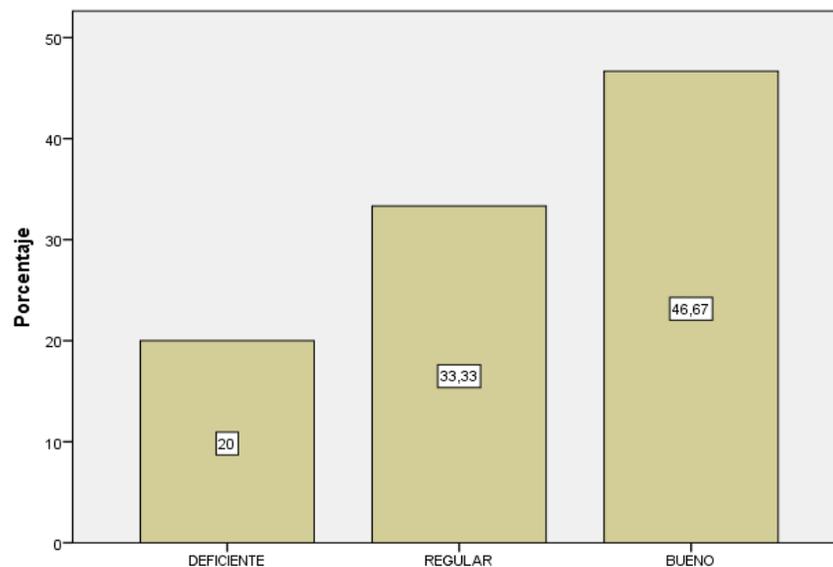
	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	3	20,0
REGULAR	5	33,3
BUENO	7	46,7
Total	15	100,0

Fuente: Resultado de la encuesta

Interpretación

En la tabla se puede observar en la educación intercultural, enfocada en el reconocimiento de la diversidad, intenta promover una relación comunicativa y crítica entre seres y grupos distintos, y también extender esa relación en la tarea de construir sociedades realmente plurales y equitativas, en el nivel deficiente. Se encuentran 3 estudiantes haciendo un total de 20,0% en el nivel regular se encuentran 5 estudiantes haciendo un total de 33,3% en el nivel bueno se encuentran 7 estudiantes haciendo un total de 46,7% haciendo un total del 100% del total de estudiantes.

Gráfico 07: Resultados porcentuales dimensión educación intercultural observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.



Fuente: tabla N° 7

Interpretación

En el gráfico se observa que en el nivel bueno de educación multicultural se encuentran 46,7% del total de estudiantes en el nivel regular se encuentran 33,3% y en el nivel deficiente se encuentran 20,0% del total de estudiantes.

Tabla 10: Resultados porcentuales variable convivencia intercultural. Observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	1	6,7
REGULAR	7	46,7
BUENO	7	46,7
Total	15	100,0

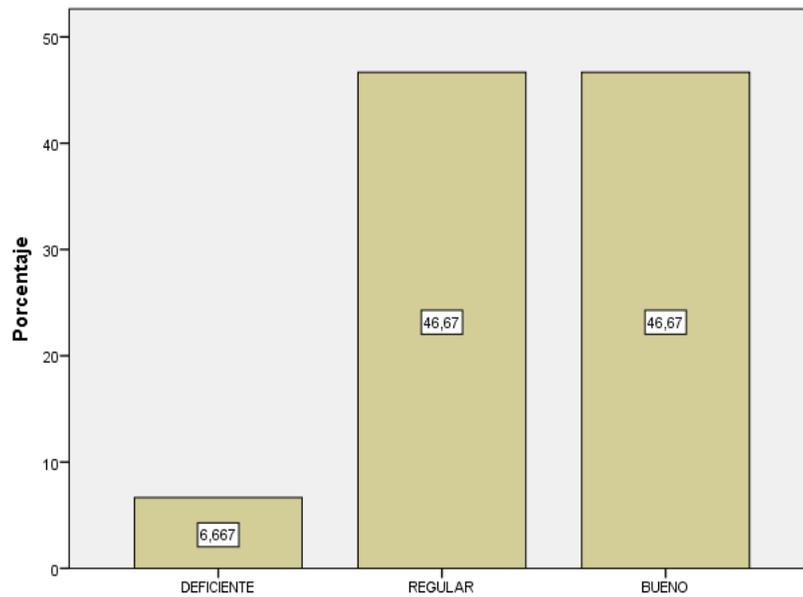
Fuente: Resultado de la encuesta

Interpretación

En la tabla se puede observar en la variable convivencia intercultural, que es el entramado de relaciones interpersonales que se dan entre todos los miembros de la comunidad educativa, y en el que se configuran procesos de comunicación, sentimientos, valores, actitudes, roles, status y poder, en el nivel deficiente. Se encuentran 1 estudiante haciendo un total de 6,7% en el nivel regular se encuentran 5 estudiantes haciendo un total de 46,7% en el nivel bueno se

encuentran 7 estudiantes haciendo un total de 46,7% haciendo un total del 100% del total de estudiantes.

Gráfico 08: Resultados porcentuales variable convivencia intercultural. Observados en niños y niñas de la I.E.I. N° 31463.



Fuente: tabla N° 8

Interpretación

En el gráfico se observa que en el nivel bueno de la convivencia intercultural se encuentran 46,7% del total de estudiantes en el nivel regular se encuentran 46,7% y en el nivel deficiente se encuentran 6,7% del total de estudiantes.

**4.1.3. Estudio correlacional por variable y dimensiones de estudio:
juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia
intercultural.**

Interpretación de índices de interpretación del coeficiente rho de Spearman:

0,01 a 0,19 correlación positiva muy baja

0,20-0,39: correlación positiva baja

0,40-0,69: correlación positiva moderada

0,70-0,89: correlación positiva alta

0,90 a 0,99: correlación positiva muy alta

1: correlación positiva grande y perfecta.

Hipótesis general

Existe una relación directa entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Satipo-2016

Correlación entre la variable: Juegos tradicionales y la convivencia intercultural

El coeficiente de correlación se halló haciendo uso del software SPSS-

22

Correlaciones

		JUEGOS TRADICIONALES	CONVIVENCIA
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	1,000	,868**
	JUEGOS TRADICIONALES		
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	15	15
	CONVIVENCIA		
	Coefficiente de correlación	,868**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	15	15

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación estadística

La correlación hallada fue $r_{xy}=0,87$ y de acuerdo a la escala de interpretación se tiene que la correlación entre ambas variables es positiva alta

Conclusión

La correlación hallada permite determinar que la relación entre ambas variables es alta. Por otra parte al determinar el coeficiente de determinación $r^2 = (0,87)^2 = 0,7569$ se interpreta que 75.69% de la variación de la variable convivencia intercultural es explicada por la variación de la variable juegos tradicionales.

Significancia del coeficiente de correlación hallado para las variables convivencia intercultural y juegos tradicionales.

Planteamiento de Hipótesis estadística

$H_0: r_{xy}=0$ El coeficiente de correlación obtenido procede de una población cuya correlación es cero ($r_{XY} = 0$)

$H_a: r_{xy} \neq 0$ El coeficiente de correlación obtenido procede de una población cuyo coeficiente de correlación es distinto de cero ($r_{xy} \neq 0$).

Nivel de error ()

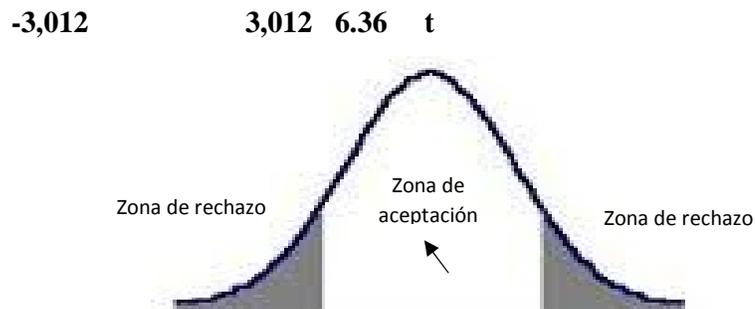
El nivel de error (de significación) en el problema es $\alpha = 0,01$

Calculo del estadístico

empírica =

empírica = **6.36**

t crítica $t_{(0,01, 13)} = 3.012$



Toma de decisión

Como $6.36 > 3.012$ rechazamos la hipótesis nula con un riesgo (máximo) de 1% y aceptamos la hipótesis alterna. El coeficiente de correlación obtenido procede de una población cuyo coeficiente de correlación es diferente de cero $r_{xy} \neq 0$

Conclusión

El valor hallado procede de la población objeto de estudio, en consecuencia el variable juego tradicional y convivencia intercultural están relacionados de manera significativa.

Correlación entre las dimensiones: juego complementario e interculturalidad bilingüe

El coeficiente de correlación se halló haciendo uso del software SPSS-22.

Hipótesis específica 1

Existe una relación directa entre el juego complementario y la interculturalidad bilingüe en estudiantes de la I.E.I. N° 31463Rio Negro-2016.

Correlaciones

			JUEGO COMPLEMENTARIO	INTERCULTURALIDAD BILINGÜE
Rho de Spearman	JUEGO COMPLEMENTARIO	Coefficiente de correlación	1,000	,532*
		Sig. (bilateral)	.	,041
		N	15	15
	INTERCULTURALIDAD BILINGÜE	Coefficiente de correlación	,532*	1,000
		Sig. (bilateral)	,041	.
		N	15	15

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación estadística

La correlación hallada fue $r_{xy}=0,53$ y de acuerdo a la escala de interpretación existe una correlación positiva moderada entre ambas dimensiones.

Conclusión

La correlación hallada entre ambas dimensiones permite especificar que existe una correlación positiva moderada entre las dimensiones juego complementario e interculturalidad bilingüe, el coeficiente de determinación $r^2 = (0,53)^2 = 0,2809$ explica que el 28,09% de la variación de la dimensión interculturalidad bilingüe es explicada por la variación de la dimensión juego complementario como estrategia didáctica.

Significancia del coeficiente de correlación hallado para las dimensiones de estudio juego complementario e interculturalidad

Planteamiento de Hipótesis estadística

$H_0: r_{xy}=0$ El coeficiente de correlación obtenido procede de una población cuya correlación es cero ($r_{XY} = 0$)

$H_a: r_{xy} \neq 0$ El coeficiente de correlación obtenido procede de una población cuyo coeficiente de correlación es distinto de cero ($r_{xy} \neq 0$).

1. Nivel de error ()

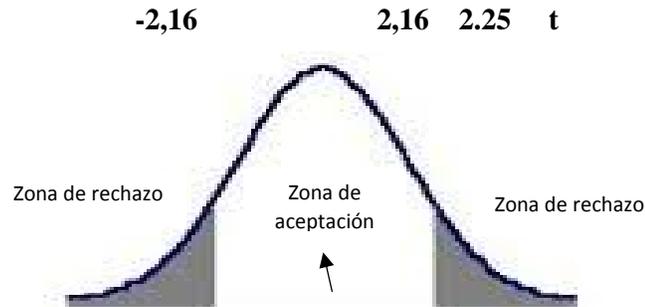
El nivel de error (de significación) en el problema es $\alpha = 0,05$

2. Cálculo del estadístico

empírica=

$$t_{empírica} = 2.25$$

$$t_{crítica} t_{(0.05, 13)} = 2.16$$



Toma de decisión

Como t calculada es mayor que t crítica $2.25 > 2.16$ rechazamos la hipótesis nula con un riesgo (máximo) de 5% y aceptamos la hipótesis alterna. El coeficiente de correlación obtenido procede de una población cuyo coeficiente de correlación es diferente de cero $r_{xy} \neq 0$

Conclusión

El valor hallado procede de la población objeto de estudio y llegamos a la conclusión que juego complementario como estrategia didáctica e interculturalidad bilingüe en los estudiantes es significativo. El resultado de la prueba de hipótesis nos dice que el coeficiente hallado es significativo a un nivel de confianza del 95%

Hipótesis específica 2

Existe una relación directa entre el juego de mejoramiento y la educación multicultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro-2016.

			JUEGO MEJORAMIENTO	EDUCACION MULTICULTURAL
Rho de Spearman	JUEGO MEJORAMIENTO	Coeficiente de correlación	1,000	,803**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	15	15
	EDUCACION MULTICULTURAL	Coeficiente de correlación	,803**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	15	15

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación estadística

La correlación hallada fue $r_{xy}=0,80$ y de acuerdo a la escala de interpretación existe una correlación positiva alta entre ambas dimensiones.

Conclusión

La correlación hallada entre ambas dimensiones permite señalar que existe una correlación positiva alta entre las dimensiones juego de mejoramiento y educación multicultural, el coeficiente de determinación $r^2 = (0,80)^2 = 0,64$ explica que el 64% de la variación de la dimensión educación multicultural se explica por la variación de la dimensión juego de mejoramiento estrategia didáctica.

Significancia del coeficiente de correlación hallado para las dimensiones de estudio juego de mejoramiento y educación multicultural

Planteamiento de Hipótesis estadística

Ho: $r_{xy}=0$ El coeficiente de correlación obtenido procede de una población cuya correlación es cero ($r_{XY} = 0$)

Ha: $r_{xy} \neq 0$ El coeficiente de correlación obtenido procede de una población cuyo coeficiente de correlación es distinto de cero ($r_{xy} \neq 0$).

Nivel de error ()

El nivel de error (de significación) en el problema es $\alpha = 0,01$

Calculo del estadístico

empírica =

empírica = **4.81**

t crítica $t_{(0,01, 13)} = 3.012$

-3,012



Toma de decisión

Como t calculado es mayor que t crítica $4.81 > 3.012$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna con un riesgo (máximo)

de 1%. El coeficiente de correlación obtenido procede de una población cuyo coeficiente de correlación es diferente de cero $r_{xy} \neq 0$

Conclusión

El valor hallado procede de la población objeto de estudio, se concluye que la relación es positiva alta la prueba de hipótesis se refiere que tanto de significatividad tiene el coeficiente hallado en la muestra de estudio. El resultado de la prueba de hipótesis dice que el coeficiente es significativo a un nivel de confianza del 99%

Hipótesis específica 3

Existe una relación directa entre el juego cognoscitivo y educación intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro- 2016”

Interpretación estadística

Correlaciones

		JUEGO COGNOSC ITIVO	EDUCACIÓ N INTERCULT URAL
Rho de Spearman	JUEGO COGNOSCITIVO	1,000	,524*
	Coefficiente de correlación	.	,045
	Sig. (bilateral)	15	15
	N	,524*	1,000
	EDUCACIÓN INTERCULTURA	,045	.
	Sig. (bilateral)	15	15
N			

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

La correlación hallada fue $r_{xy}=0,52$ y de acuerdo a la escala de interpretación existe una correlación positiva moderada entre ambas dimensiones.

Conclusión

Existe una relación positiva moderada entre las dimensiones juego cognoscitivo y educación intercultural, el coeficiente de determinación $r^2 = (0,52)^2 = 0.2704$ explica que el 27.04% de la variación de la dimensión educación intercultural se explica por la variación de la dimensión juego cognoscitivo como estrategia didáctica.

Significancia del coeficiente de correlación hallado para las dimensiones de estudio juego cognoscitivo y educación intercultural

Planteamiento de Hipótesis estadística

$H_0: r_{xy}=0$ El coeficiente de correlación obtenido procede de una población cuya correlación es cero ($r_{XY} = 0$)

$H_a: r_{xy} \neq 0$ El coeficiente de correlación obtenido procede de una población cuyo coeficiente de correlación es distinto de cero ($r_{xy} \neq 0$).

Nivel de error ()

El nivel de error (de significación) en el problema es $\alpha = 0,05$

Calculo del estadístico

empírica=

$$t_{empírica} = 2.19$$

$$t_{crítica} t_{(0.05, 13)} = 2.16$$



Toma de decisión

Como t calculado es mayor que t crítica $2.19 > 2.16$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna con un riesgo (máximo) de 5%. El coeficiente de correlación obtenido procede de una población cuyo coeficiente de correlación es diferente de $\rho_{xy} = 0$.

Conclusión

El coeficiente de correlación hallado procede de la población objeto de estudio, llegamos a la conclusión que juego cognoscitivo como estrategia didáctica y educación intercultural observados en los niños y niñas de la institución educativa es significativo a un nivel de confianza del 95%.

4.2. Análisis de resultados.

Del Río G. (2013) realizó una investigación titulada: “El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar, de la Universidad de Rioja, España”. En la Universidad de la Rioja.

Quien para obtener el grado de profesor de Educación Primaria, realizó la investigación en España.

El cual obtuvo las siguientes conclusiones:

Los juegos tradicionales son elementos y mecanismos enriquecedores y de fortalecimiento de las relaciones interculturales.

Y en la investigación presente con las variables juegos tradicionales y convivencia intercultural se obtuvo como conclusión que. La correlación hallada permitió determinar que la relación entre ambas variables es positiva alta. Por otra parte al determinar el coeficiente de determinación $r^2 = (0,87)^2 = 0,7569$ se interpreta que 75.69% de la variación de la variable convivencia intercultural es explicada por la variación de la variable juegos tradicionales.

El cual da a entender que los juegos tradicionales influyeron positivamente en convivencia intercultural de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro- 2016.

Con respecto a la investigación de Ríos G. Y la investigación presente los juegos tradicionales es una estrategia adecuada que el docente puede utilizar para tener una buena convivencia intercultural con sus estudiantes.

Por otra parte, Torres Ch. (2013) investigó: “Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi - Ecuador”. De la Universidad Técnica de Ambato. Informe del Trabajo de Titulación previo a

la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación en el país de Ecuador.

Obtuvo la siguiente conclusión.

Se puede establecer que existen diferentes tipos de juegos tradicionales como la carrera de los sacos, trompo, rayuela, canicas, los encantados, los mismos que en la actualidad no son practicados por los niños, debido a que muchas costumbres se han cambiado de generación en generación, además mucho de los niños se interesan por otras actividades entre ellas el internet.

Y en la investigación presente con las variables juegos tradicionales y convivencia intercultural su obtuvo como conclusión que. La correlación hallada permitió determinar que la relación entre ambas variables es positiva alta. Por otra parte al determinar el coeficiente de determinación $r^2 = (0,87)^2 = 0,7569$ se interpreta que 75.69% de la variación de la variable convivencia intercultural es explicada por la variación de la variable juegos tradicionales.

Si bien es cierto la conclusión de Torres Ch. de generación en generación aparecen con la tecnología nuevos juegos los cuales hacen que los niños ya no compartan y se relacionen con otros niño, sino con una máquina y ya sea el celular, las tablets o las computadoras, por tal motivo no la convivencia en la institución educativa no es la adecuada.

Entonces para que los niños se relacionen adecuadamente con otros niños los juegos tradicionales son una estrategia apropiada que el docente puede usar en el aula, según los resultados de esta tesis.

Por otra parte, Jiménez F. (2009) investigó: “los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela”. Provincia de Granada – España. Informe monográfico para optar el grado de Profesora de educación parvulario. La investigación concluyó que, los juegos tradicionales pueden servirnos como recursos didácticos, ya que resultan beneficiosos para el desarrollo integral de los niños y niñas y ayudan a reforzar conceptos, contenidos y actitudes.

Considero la conclusión de este autor muy cierto ya que debido a los diferentes juegos tradicionales que existen los niños logran un desarrollo integral y con resultados de mi investigación agrego que logran una convivencia intercultural en la institución educativa según. La correlación hallada permitió determinar que la relación entre ambas variables es alta. Por otra parte al determinar el coeficiente de determinación $r^2 = (0,87)^2 = 0,7569$ se interpreta que 75.69% de la variación de la variable convivencia intercultural es explicada por la variación de la variable juegos tradicionales.

García S. (2012) realizó una investigación titulada: “Implementación de talleres sobre actividades recreativas para el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años; dirigido a las hermanas cuidadoras del Hogar Madre Anna Vitiello del Municipio de Sumpango, Sacatepéquez – Guatemala”.
Previo a optar el título de licenciatura en educación inicial y preprimaria.

Realizó la siguiente conclusión. Las actividades recreativas desarrollan la socialización de los niños de 4 años de edad, en sus diferentes aspectos como la comunicación y la pérdida de timidez.

Con respecto a la investigación presente dio como conclusión.

La correlación hallada entre ambas dimensiones permitió especificar que existe una correlación positiva moderada entre las dimensiones juego complementario e interculturalidad bilingüe, el coeficiente de determinación $r^2 = (0,53)^2 = 0.2809$ explica que el 28,09% de la variación de la dimensión interculturalidad bilingüe es explicada por la variación de la dimensión juego complementario como estrategia didáctica.

Según los resultados estadísticos 26,7% de estudiantes lograron un nivel bueno de interculturalidad bilingüe y que el 66,7% de estudiantes se encuentra en un nivel regular.

Entonces concluiré diciendo que el juego es indispensable para lograr una socialización y convivencia excelente en los estudiantes.

Ariza M. y Pertuz M. (2011) desarrollaron la investigación titulada: “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos, Corporación Universitaria de la Costa – CUC Barranquilla – Colombia”. Grado para optar al Título de Especialista en Estudios Pedagógicos.

Arribaron a la siguiente conclusión:

Los juegos no son utilizados como estrategia de aprendizajes más bien algunas ocasiones se hacen para las evaluaciones en clases.

En la actualidad muchas veces tanto los padres de familia como algunos docentes se olvidan de la importancia del juego para el desarrollo y socialización del niño. Y quieren que toda la mañana el niño este encerrado

en el salón sentado y con su ficha escribiendo o contando el cual, es una forma inadecuada de enseñanza.

Es por ello que en la presente tesis da a conocer que a través de juegos tradicionales con las dimensiones de juego complementario, utilizándolo como una estrategia didáctica. La interculturalidad bilingüe se puede lograr en un aula de clase.

De acuerdo a los siguientes resultados:

La correlación hallada entre ambas dimensiones permitió especificar que existe una correlación positiva moderada entre las dimensiones juego complementario e interculturalidad bilingüe, el coeficiente de determinación $r^2 = (0,53)^2 = 0.2809$ explica que el 28,09% de la variación de la dimensión interculturalidad bilingüe es explicada por la variación de la dimensión juego complementario como estrategia didáctica.

Por otra parte, Salazar Z. y Schmitz C. (2015) investigaron: “Prácticas educativas en el nivel de inicial desde la educación intercultural”. Tesis para optar por el Título de Licenciadas en Educación con especialidad en Educación Inicial, Pontificia Universidad Católica del Perú.

Entre la conclusión más destacadas encontramos lo siguiente: Se puede concluir que se encuentra diversidad cultural en ambas aulas debido a que las costumbres locales y culturas de todos los niños son diversas. Ya sean peruanos con distintas costumbres familiares/locales o sean provenientes de otros países. Estas costumbres se ponen en evidencia en su día a día, tales

como sus hábitos alimenticios, formas de expresarse, usos del vocabulario, lengua materna y juegos.

Con respecto a esta conclusión de los autores Salazar Z. y Schmitz C. Las diferentes culturas que cada niño tiene muchas veces hace que no puedan convivir adecuadamente en el aula ya que cada quien defiende su cultura.

Debido a este problema aporto con mi tesis lograr una educación multicultural utilizando el juego de mejoramiento como estrategia didáctica ambas son dimensiones de juegos tradicionales y convivencia intercultural las cuales según mis resultados tienen una relación significativa.

La correlación hallada entre ambas dimensiones permitió señalar que existe una correlación positiva alta entre las dimensiones juego de mejoramiento y educación multicultural, el coeficiente de determinación $r^2 = (0,80)^2 = 0,64$ explica que el 64% de la variación de la dimensión educación multicultural se explica por la variación de la dimensión juego de mejoramiento estrategia didáctica.

Frech La Rosa, (2015) presentó la investigación titulada: “Creencias y concepciones docentes sobre el juego infantil en comunidades Shipibo-Konibo de Ucayali”. Tesis para optar por el título de Licenciado en Psicología con mención en Psicología Educacional.

La investigación permitió arribar a la siguiente conclusión: que existe la creencia que el juego es un factor fundamental de distribución de roles en las comunidades Shipibo – Konibo, lo cual se puede notar en la siguiente

expresión que dio un docente: De igual manera, disculpa, una niña que utilizaba el juego del varón en cuestión si una niña que juega pelota, fútbol o cualquier cosa. “Ah, con razón era, jugaba a cada rato” entonces ya es lesbiana ya, eso se nota, entonces, no es preferible en el mundo indígena, se nota eso. (P5, M, 49 años)

Por ejemplo, con el trompo, la cometa, tampoco pueden jugar las niñas. No es que pase algo pero mayormente juegan los varones. En el caso de la niña no pasa nada, si juega con trompo o carrito o cometa, se ve mal pero no pasa nada, es más el caso de los varones. (P3, M, 48 años)

Este autor tiene su conclusión para ello aporato que los juegos de mejoramiento ayudan a una convivencia multicultural considerando que ambos son dimensiones de juegos tradicionales y convivencia intercultural.

Teniendo como sustento mis resultados del trabajo de investigación presente. La correlación hallada entre ambas dimensiones permitió señalar que existe una correlación positiva alta entre las dimensiones juego de mejoramiento y educación multicultural, el coeficiente de determinación $r^2 = (0,80)^2 = 0,64$ explica que el 64% de la variación de la dimensión educación multicultural se explica por la variación de la dimensión juego de mejoramiento estrategia didáctica.

También es pertinente citar las investigaciones realizadas por Miranda S. (2012) quien realizó la investigación titulada: “Posibilidades y limitaciones de la educación Intercultural Bilingüe en Bolivia y Perú”. Tesis para obtener

el Grado Académico de Doctor en Ciencias Sociales, especialidad de Antropología, UNMSM, Lima.

Entre las conclusiones más resaltantes podemos describir: La EIB ha tenido una década muy fecunda en transformaciones de las relaciones de poder en los estados de América latina. Los pueblos indígenas son los nuevos actores que con sus propias voces emergen exigiendo una ciudadanía intercultural. La EIB se desarrolló por la participación indígena, los avances en la alfabetización de los principales idiomas indígenas andinos y amazónicos, la participación de la comunidad académica y la aparición de un nuevo modelo educativo indígena abiertos al control social de los pueblos indígenas.

La conclusión de este autor es innegable y a través de esta tesis se puede mejorar una convivencia intercultural con las siguientes dimensiones juego cognoscitivo y educación intercultural. Teniendo como prueba los siguientes resultados.

Existe una relación positiva moderada entre las dimensiones juego cognoscitivo y educación intercultural, el coeficiente de determinación $r^2 = (0,52)^2 = 0.2704$ explica que el 27.04% de la variación de la dimensión educación intercultural se explica por la variación de la dimensión juego cognoscitivo como estrategia didáctica.

Del mismo modo Camacho M. (2012) realizó la investigación: “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, de I.E.P. Católicas de Lima Metropolitana”. Tesis para optar el Título de

Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial. Tiene la siguiente conclusión.

Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.

Esta conclusión tuvo una relación a los resultados de mi trabajo en investigación con las dimensiones juego cognoscitivo y educación intercultural.

Existe una relación positiva moderada entre las dimensiones juego cognoscitivo y educación intercultural, el coeficiente de determinación $r^2 = (0,52)^2 = 0.2704$ explica que el 27.04% de la variación de la dimensión educación intercultural se explica por la variación de la dimensión juego cognoscitivo como estrategia didáctica.

Y es muy cierto que el juego ayuda a los niños a relacionarse y convivir en armonía en un aula de clase.

Asmat L. (2013) realizó una investigación titulada: “Opiniones de los estudiantes del 3ro. De secundaria de Educación Básica Regular del Colegio Mayor Secundario Presidente del Perú sobre las estrategias didácticas que sus profesores aplican para promover una educación intercultural”. En la universidad Pontificia Universidad Católica del Perú. Tesis para optar el grado de Magister en Educación con mención en Currículo. En el país de Perú.

Respecto a interacción sociocultural, los estudiantes opinan que las relaciones entre ellos en un mismo ámbito, no es ni ha sido fácil desde su llegada al colegio. Consideramos que esto se debe en gran parte a la existencia de la competitividad y el individualismo que ellos manifiestan que se da en las aulas de clase y también por la actitud que se le adjudica a los que pertenecen a la cultura dominante limeña. Por lo tanto, estas características que muestran los estudiantes dificulta el avance en el desarrollo de las fases para lograr la educación intercultural.

Las diferentes culturas que los estudiantes pueden tener en la institución educativa pueden hacer que se dificulte el avance para lograr una educación intercultural, en relación a esto mi tesis plantea con las dimensiones juego cognoscitivo para una educación intercultural, probándolo con los siguientes resultados. Existe una relación positiva moderada entre las dimensiones juego cognoscitivo y educación intercultural, el coeficiente de determinación $r^2 = (0,52)^2 = 0.2704$ explica que el 27.04% de la variación de la dimensión educación intercultural se explica por la variación de la dimensión juego cognoscitivo como estrategia didáctica.

V. Conclusiones y recomendaciones

5.1. Conclusiones.

En cumplimiento al objetivo general de la investigación con los variables juegos tradicionales y convivencia intercultural, la correlación hallada permitió determinar que la relación entre ambas variables es alta. Por otra parte al determinar el coeficiente de determinación $r^2 = (0,87)^2 = 0,7569$ se interpreta que 75.69% de la variación de la variable convivencia intercultural es explicada por la variación de la variable juegos tradicionales.

En cumplimiento al primer objetivo específico, la correlación hallada entre ambas dimensiones permitió especificar que existió una correlación positiva moderada entre las dimensiones juego complementario e interculturalidad bilingüe, el coeficiente de determinación $r^2 = (0,53)^2 = 0,2809$ explica que el 28,09% de la variación de la dimensión interculturalidad bilingüe es explicada por la variación de la dimensión juego complementario como estrategia didáctica.

En cumplimiento al segundo objetivo específico, la correlación hallada entre ambas dimensiones permitió señalar que existió una correlación positiva alta entre las dimensiones juego de mejoramiento y educación multicultural, el coeficiente de determinación $r^2 = (0,80)^2 = 0,64$ explica que el 64% de la variación de la dimensión educación multicultural se explica por la variación de la dimensión juego de mejoramiento estrategia didáctica.

En cumplimiento al tercer objetivo específico. Concluyo que existió una relación positiva moderada entre las dimensiones juego cognoscitivo y educación intercultural, el coeficiente de determinación $r^2 = (0,52)^2 = 0.2704$ explica que el 27.04% de la variación de la dimensión educación intercultural se explica por la variación de la dimensión juego cognoscitivo como estrategia didáctica.

5.2. Recomendaciones.

La presente investigación tiene las siguientes recomendaciones.

A los padres de familia le recomiendo que brinden todos los medios, recursos, materiales y demás para que sus hijos puedan jugar y a través de ellas desarrollar sus capacidades físicas, intelectuales, psicológicas de manera integral.

A los docentes de educación inicial y en general a quienes tienen bajo la responsabilidad de educar a los niños utilicen el juego como estrategia para ayudar a los niños a desarrollar sus capacidades y superar algunas conductas antisociales.

A las instituciones educativas se recomienda implementar áreas en las que los niños puedan jugar con plenitud. Implementar las áreas relacionadas al desarrollo psicomotriz y socialización con materiales que permitan utilizar el tiempo y el espacio para jugar. Pues gracias a la presente investigación he comprendido que el mejor recurso didáctico que podemos emplear los docentes de educación inicial es el juego.

VI. Referencias bibliográficas.

- Abdallah-Preteuille, M. (2001): *“La educación intercultural”*. Barcelona, Idea Books.
- Albó, X. (1999) *“Iguales aunque diferentes”*. Ministerio de Educación, UNICEF y Cipca, La Paz.
- Bartolomé, M. (2002) *“Identidad y ciudadanía: Un reto a la educación intercultural”*. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones.
- Convenio Ministerio de Educación OEA (2000)
- Degregori, Carlos Iván et. Al. 1978 *“Indigenismo, clases sociales y problema nacional”*. Lima: Ediciones CELATS.
- Degregori, C.I. (1999) *“Estado nacional e identidades étnicas en Perú y Bolivia”*, en K.Koonings y P. Silva (editores), *Construcciones étnicas y dinámica sociocultural en América Latina*, AbyaYala, Quito.
- Delors J. (1996) *“La educación encierra un tesoro”*, Santillana, Ediciones UNESCO, París – Francia.
- Díaz M. y Rebollo J. A. (1994) *“Una aproximación a los juegos populares”*. Huelva, Universidad de Huelva.
- Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210> (2001). Revista Educación. Costa Rica. Universidad de Costa Rica
- Diversificación curricular y programación a corto plazo con énfasis en aulas multigrado EIB. 2007. Lima: DEIB-DIGEIBIRMINEDU.

Documento de trabajo. Lima. 2005 *“Propuesta pedagógica para la Educación Intercultural Bilingüe”*.

Educación Inicial. Lima: DINEIBIRMINEDU. 2006 *“Propuesta Pedagógica de Educación Intercultural Bilingüe para niños y niñas de 3 a 5 años de edad, de contextos bilingües y pluriculturales”*.

Galino, A. y Escribano, A. (1990): *“La educación intercultural en el enfoque y desarrollo del currículum”*. Madrid, Narcea e Instituto de Estudios Pedagógicos Somosaguas.

García S. (2012) *“Implementación de talleres sobre actividades recreativas para el desarrollo de la socialización en los de niños de 4 años; dirigido a las hermanas cuidadoras del Hogar Madre Anna Vitiello del Municipio de Sumpango, Sacatepéquez – Guatemala”*.

García Carrasco, J. (1992): *“Bases sociales y antropológicas de la educación intercultural”*, en Sociedad Española de Pedagogía (SEP): X Congreso Nacional de Pedagogía, Vol. 1, pp. 15-37.

García, José María y Mujica, Rosa María (2010) *“Propuesta de modelo de intervención para garantizar la permanencia de la niña rural en la escuela”*. Lima: IPEDEHP y FE Y ALEGRÍA 44.

García Pastor, C. (2003): *“Segregación, integración e inclusión”*, en Bordón, Vol. 55, nº 1, pp. 9-26

Godenzzi, J.C. (1996). *“Educación e Interculturalidad en los Andes y la Amazonía”*, Cusco, Centro de Estudios Regionales Andinos “Bartolomé de las Casas”.

Hall, S. (1997) *“Old and new identities, old and new ethnicities”*, en A. King (editor). *Culture, globalization and the world system*, University of Minnesota Press,

HomiBhaba (1994; 1998)

Huanacuni, Fernando (2010) *Buen Vivir / Vivir Bien. Filosofía, políticas, estrategias y experiencias regionales andinas*. Lima: Coordinadora Andina de Organizaciones Indígenas (CAOI).

Hymes, Dell (1971). *Foundations in sociolinguistics: an ethnographic approach*, Volume 6 (Reprinted in 2001 by Routledge) London. *International Journal of Cross Cultural Management*.

Imbernón, F. (1999): *“La educación en el siglo XXI”*. Barcelona, Graó.

IPEDEHP y FE Y ALEGRÍA 44.

Jiménez F. (2009) *“los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela”*. Provincia de Granada – España. *Revista educativa*, N° 23 – 2009.

Kerlinger, y otros (2002:403).

Kogan, L. y Tubino, F. (2001) *“Identidades Culturales y Políticas de reconocimiento”*. En: HEISE, María (compilación y edición). *Interculturalidad: creación de un concepto y desarrollo de una actitud*. Lima: Programa FORTE-PE - Ministerio de Educación.

Lavega, P. (2000). “Juegos y deportes populares tradicionales”. Barcelona: Inde.
Biblioteca temática del Deporte.

Ley General de Educación, Ley Nro. 28044

Lineamientos de Educación Intercultural Bilingüe (EIB) 2005. Resolución
Directoral N° 176-2005-ED.

López, N. y Bautista, J. (2002) “*El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*”. Disponible en:
http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF.

Medina A. (1987) “*Juegos populares infantiles*” Valladolid – Miñón.

Morera, María (2008) “*Generación Tras Generación, Se Recobran Los Juegos Tradicionales*”. Editorial MH salud. Costa Rica.

Política Nacional de Educación Bilingüe 1972. Lima.

Propuesta pedagógica para la *Educación Intercultural Bilingüe* 2005. Documento de trabajo. Lima.

Propuesta Pedagógica de Educación Intercultural Bilingüe 2006. Para niños y niñas de 3 a 5 años de edad, de contextos bilingües y pluriculturales. Educación Inicial. Lima: DINEIBIRMINEDU.

Propuesta del Nuevo Diseño curricular Nacional. 2016.

Ramírez G. (2015) “*Metodología de la investigación*”.

- Rivera Cusicanqui, S. (1999) “*Anotaciones fragmentarias en torno a la interculturalidad*”, en M.A. García Blanco (comp.), Encuentro México-Bolivia sobre Cultura, Identidad y Globalización, UmaPhajsi Ediciones, La Paz.
- San Román, T. (1996): “*Los muros de la separación*”. Barcelona, Tecnos.
- Sánchez Carlessi, H. (1986). “*Metodología de la investigación científica*”. Lima: San Marcos.
- Sebastiani, Teresa y Aranda E. (2000) “*Propuesta Técnica de Educación Bilingüe Intercultural Temprana*”. Proyecto MATEBITE MED/OEA. Agosto 2000.
- Silva, F. y Martorell, M.C (1982): Bas1,2 Batería de socialización (para profesores y padres) Madrid. TEA
- Torres Ch. (2013) “*Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi - Ecuador*”.
- Walsh, C. (1999) “*La interculturalidad en el Ecuador: Visión, principio y estrategia indígena para un nuevo país*”, Revista Identidades (IADAP/Convenio Andrés Bello, Quito), 20, 1999.
- Walsh, C. (1998) “*La interculturalidad y la educación básica ecuatoriana: Propuestas para la reforma educativa,*” Procesos. Revista Ecuatoriana de Historia 12, 1998, 119-128.
- Yvern, A. (1998) *¿A qué jugamos?* Buenos Aires: Bonum.

ANEXOS.

Base de datos.

PRIMER EVALUACION MUESTRA 15 ESTUDIANTES VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTREATEGIA DIDACTICA Y CONVIVENCIA INTERCULTURAL I.E.I. N° 31463 RIO NEGRO – 2016.																
ITEMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL
PUNTAJE																
SUJETO																
1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	24
2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	27
3	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	25
4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
5	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	26
6	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	26
7	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	28
8	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	25
9	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	25
10	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	26
11	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	28
12	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	24
13	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
14	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	26
15	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28

SEGUNDA EVALUACION MUESTA 15 ESTUDIANTES VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTREATEGIA DIDACTICA Y CONVIVENCIA INTERCULTURAL I.E.I. N° 31463 RIO NEGRO – 2016.																	
ITEMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL	
PUNTAJE																	
SUJETO																	
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	
2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	27	
3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	29	
4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	
5	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	28	
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	
7	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	
8	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	
9	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	28	
10	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	28	
11	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	28	
12	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	28	
13	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	28	
14	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	
15	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	

PUNTAJE DIMENSIONES JUEGO COMPLEMENTARIO E INTERCULTURALIDAD BILINGÜE EN ESTUDIANTES DE LA I.E.I. N° 31463 RIO NEGRO – 2016.													
ITEMS	PRIMER EVALUACION					TOTAL	SEGUNDA EVALUACION					TOTAL	
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5		
SUJETOS													
1	2	1	1	1	2	7	2	2	2	2	2	10	
2	2	1	1	2	2	8	2	1	2	2	2	9	
3	2	1	1	2	2	8	2	2	2	2	2	10	
4	2	1	1	2	2	8	2	2	1	2	2	9	
5	2	1	1	2	2	8	2	2	1	2	2	9	
6	2	1	1	2	2	8	2	2	2	2	2	10	
7	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	
8	2	1	1	2	2	8	2	1	1	2	2	8	
9	2	1	1	1	2	7	2	2	1	2	2	9	
10	2	1	1	1	2	7	2	2	1	2	2	9	
11	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	
12	2	1	1	1	2	7	2	1	2	2	2	9	
13	2	2	2	1	2	9	2	2	1	2	2	9	
14	2	1	1	2	2	8	2	1	2	2	2	9	
15	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	

PUNTAJE DIMENSIONES JUEGO DE MEJORAMIENTO Y EDUCACIÓN MULTICULTURAL EN ESTUDIANTES DE LA I.E.I. N° 31463 RIO NEGRO – 2016.												
ITEMS	PRIMER EVALUACION					TOTAL	SEGUNDA EVALUACION					TOTAL
	6	7	8	9	10		6	7	8	9	10	
SUJETOS												
1	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10
2	2	2	2	1	2	9	1	2	2	2	1	8
3	1	2	2	1	2	8	2	2	2	1	2	9
4	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10
5	2	2	2	1	2	9	2	2	2	1	2	9
6	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	10
7	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	10
8	1	2	2	1	2	8	2	2	2	2	2	10
9	2	2	2	1	2	9	2	2	2	1	2	9
10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9
11	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9
12	1	2	2	1	2	8	2	2	2	1	2	9
13	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9
14	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10
15	1	2	2	2	2	9	1	2	2	2	2	9

PUNTAJE DIMENSIONES JUEGO COGNOSCITIVO Y EDUCACIÓN INTERCULTURAL EN ESTUDIANTES DE LA I.E.I. N° 31463RIO NEGRO – 2016.												
ITEMS	PRIMER EVALUACION					TOTAL	SEGUNDA EVALUACION					TOTAL
	11	12	13	14	15		11	12	13	14	15	
SUJETOS												
1	1	1	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10
2	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10
3	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10
4	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10
5	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10
6	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10
7	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10
8	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	10
9	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10
10	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10
11	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10
12	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10
13	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10
14	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10
15	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10

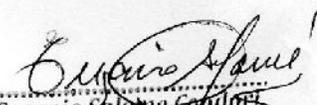
Estructura del instrumento de convivencia intercultural

Director:.....

Investigadora:.....

Estudiante:.....

Nº	Ítems	Respuesta	
		SI	NO
1.	Disfruta el contacto físico con otros niños		<input checked="" type="checkbox"/>
2.	Se interesa por hacer amigos nuevos.		<input checked="" type="checkbox"/>
3.	Entiende las reglas de los juegos		<input checked="" type="checkbox"/>
4.	Se divierte con los amigos y muestra alegría y deseo de compartir con ellos.		<input checked="" type="checkbox"/>
5.	Defiende sus derechos con firmeza pero sin atacar a los demás		<input checked="" type="checkbox"/>
6.	Expresa afecto por sus amigos		<input checked="" type="checkbox"/>
7.	Se siente parte del grupo. Expresa complicidades con sus miembros.		<input checked="" type="checkbox"/>
8.	Es aceptado y querido por sus compañeros (pocos o muchos).		<input checked="" type="checkbox"/>
9.	Se interesa por ayudar a sus amigos o por su bienestar		<input checked="" type="checkbox"/>
10.	Frente a un problema se desespera y le cuesta trabajo encontrar una solución		<input checked="" type="checkbox"/>
11.	Se le dificulta compartir.		<input checked="" type="checkbox"/>
12.	Manifiesta temor de que sus compañeros se burlen de él, lo rechacen o hieran física o verbalmente. No se siente perteneciente a ningún grupo		<input checked="" type="checkbox"/>
13.	Le cuesta trabajo decir "no". Cede a la presión de sus amigos		<input checked="" type="checkbox"/>
14.	Le cuesta trabajo hacer amigos nuevos		<input checked="" type="checkbox"/>
15.	Se queja frecuentemente de que no encuentra con quién jugar en el recreo		<input checked="" type="checkbox"/>


 Eugenio Salinas Condori
 Dr. en Ciencias de la Educación

Estructura del instrumento de convivencia intercultural

Director: ME: José Arcángel Hurtado

Investigadora: Hinojosa Ribbeck Wendy

Estudiante: 1

N°	Ítems	Respuesta	
		SI	NO
1.	Disfruta el contacto físico con otros niños	X	
2.	Se interesa por hacer amigos nuevos.	X	
3.	Entiende las reglas de los juegos	X	
4.	Se divierte con los amigos y muestra alegría y deseo de compartir con ellos.	X	
5.	Defiende sus derechos con firmeza pero sin atacar a los demás	X	
6.	Expresa afecto por sus amigos	X	
7.	Se siente parte del grupo. Expresa complicidades con sus miembros.	X	
8.	Es aceptado y querido por sus compañeros (pocos o muchos).	X	
9.	Se interesa por ayudar a sus amigos o por su bienestar	X	
10.	Frente a un problema se desespera y le cuesta trabajo encontrar una solución		X
11.	Se le dificulta compartir.		X
12.	Manifiesta temor de que sus compañeros se burlen de él, lo rechacen o hieran física o verbalmente. No se siente perteneciente a ningún grupo		X
13.	Le cuesta trabajo decir "no". Cede a la presión de sus amigos		X
14.	Le cuesta trabajo hacer amigos nuevos		X
15.	Se queja frecuentemente de que no encuentra con quién jugar en el recreo		X

24

Eugenio Salomé
 Eugenio Salomé Condori
 Dr. en Ciencias de la Educación

Definición y operacionalización de “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463Rio Negro – 2016”.

VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<p>JUEGOS TRADICIONALES</p>	<p>Según Morera M. (2008), “Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.</p> <p>Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos</p>	<p>Se desarrollará a través del uso de materiales y existentes dentro de la Institución Educativa.</p> <p>Se desarrollará los juegos de mejoramiento con la imitación de algunos juegos ya existentes con el apoyo de su maestra y sus padres de familia.</p> <p>Se desarrollará los juegos cognoscitivos con el uso de los materiales que existen dentro de la Institución a fin de desarrollar el aspecto de ordenamiento mental.</p>	<p>a) JUEGO COMPLEMENTARIO Vargas, (1995) menciona a H. Carl el cual pensaba que: el juego conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño, joven o alumno, y el juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos. MINEDU(P.121)</p> <p>b) JUEGO DE MEJORAMIENTO Newman y Newman (1983) hacen mención a Appleton (1910), el cual consideró el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y ensaya sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva. MINEDU (P.121)</p> <p>c) JUEGO COGNOSCITIVO Piaget (1951) parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. MINEDU(P.121)</p>	<p>Realiza el juego e dentro del salón y fuera con el objetivo de renovar los conocimientos habilidades y destrezas del niño con sus compañeros en presencia de la maestra.</p> <p>Estructura los juegos para aumentar las capacidades del niño para descubrir y ensayar sus capacidades dirigir a una actitud más madura con sus compañeros en presencia de la maestra y sus padres.</p> <p>Desarrolla los juegos con el objetivo de lograr esquemas de ordenamiento mental como espacio tiempo y velocidad con sus compañeros en el salón de clases orientado por la maestra.</p>	

<p>CONVIVENCIA INTERCULTURAL</p>	<p>La convivencia intercultural se entiende como el entramado de relaciones interpersonales</p> <p>que se dan entre todos los miembros de la comunidad educativa, y en el que se configuran procesos de comunicación, sentimientos, valores, actitudes, roles, status y poder (Ortega, 1997)</p>	<p>Se desarrollará a través de orientaciones charlas a sus padres e hijos en grupo en forma mensual.</p> <p>Se desarrollará por medio de presentación de videos y otros medios a fin que conozcan que es una obligación mantener nuestras culturas tradicionales.</p> <p>Se desarrollará mediante la práctica constante con otros estudiantes con orientación a sus padres.</p>	<p>INTERCULTURALIDAD BILINGÜE orientadas a la oficialización de lenguas indígenas y la necesidad de promover visiones correctas y no discriminatorias del conjunto social. MINEDU (P.13)</p> <p>EDUCACIÓN MULTICULTURAL es mantener culturas y tradiciones propias y promover una afirmación cultural colectiva. MINEDU (P.21)</p> <p>EDUCACIÓN INTERCULTURAL enfocada en el reconocimiento de la diversidad, la educación intercultural intenta promover una relación comunicativa y crítica entre seres y grupos distintos, y también extender esa relación en la tarea de construir sociedades realmente plurales y equitativas MINEDU (P.23)</p>	<p>-Comprende que la interculturalidad bilingüe es un necesidad no discriminatoria con juntamente con sus padres.</p> <p>-Comprende que la educación multicultural mantiene las culturas tradicionales que existen dentro de las comunidades con sus compañeros en el salón de clases.</p> <p>-Comprende que la educación intercultural intenta promover una relación comunicativa entre los seres y grupos distintos en el salón de clases juntamente con sus compañeros.</p>	<p>Intervalar</p>
---	--	---	--	--	-------------------

Matriz de consistencia “Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro -2016”.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE E INDICADORES	METODOLOGÍA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Qué relación existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro-2016?</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>1.- ¿Qué relación existe entre el juego complementario y la interculturalidad bilingüe en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016?</p>	<p>GENERAL</p> <p>Determinar la relación que existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016.</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>1.- Determinar la relación que existe entre el juego complementario y la interculturalidad bilingüe en estudiantes de la I.E.I.</p>	<p>GENERAL</p> <p>H1. Existe una relación directa entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016.</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>1.-Existe una relación directa entre el juego complementario y la interculturalidad bilingüe en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro -</p>	<p>VI Juegos tradicionales</p> <p>Realiza el juego dentro del salón y fuera con el objetivo de renovar los conocimientos habilidades y destrezas del niño con sus compañeros en presencia de la maestra.</p> <p>Estructura los juegos para aumentar las capacidades del niño para descubrir y ensayar sus capacidades dirigir a una actitud más madura con sus compañeros en presencia de la maestra y sus padres.</p> <p>Desarrolla los juegos con el objetivo de lograr esquemas de</p>	<p>Tipo de Investigación:</p> <p>Según su finalidad: Aplicada.</p> <p>Según su carácter: correlacional</p> <p>Según su naturaleza: Cuantitativa</p> <p>Según su alcance temporal:</p> <p>Transversal</p> <p>Según la orientación que asume: Orientada a la aplicación</p> <p>Diseño de la investigación</p> <p>Correlacional descriptivo</p>	<p>Variable 1</p> <p>O1: Juegos tradicionales</p> <p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Variable 2</p> <p>O2: la convivencia intercultural</p> <p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos</p> <p>Lista de cotejo</p>	<p>POBLACIÓN</p> <p>La población de estudio está constituida por 45 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro – 2016.</p> <p>MUESTRA</p> <p>La muestra la constituyen 15 estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro -2016.</p>

<p>2.- ¿Qué relación existe entre el juego de mejoramiento y la educación multicultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016?</p> <p>3.- ¿Qué relación existe entre el juego cognoscitivo y la educación intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro -2016?</p>	<p>N° 31463 Rio Negro - 2016.</p> <p>2.-Fijar la relación que existe entre el juego de mejoramiento y la educación multicultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016.</p> <p>3.-Señalar la relación que existe entre el juego cognoscitivo y la educación intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016.</p>	<p>2016.</p> <p>2.-Existe una relación directa entre el juego de mejoramiento y la educación multicultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016.</p> <p>3.-Existe una relación directa entre el juego cognoscitivo y educación intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro -2016.</p>	<p>ordenamiento mental como espacio tiempo y velocidad con sus compañeros en el salón de clases orientado por la maestra.</p> <p>V2.La convivencia intercultural</p> <p>-Comprende que la interculturalidad bilingüe es un necesidad no discriminatoria con juntamente con sus padres.</p> <p>Comprende que la educación multicultural mantiene las culturas tradicionales que existen dentro de las comunidades con sus compañeros en el salón de clases.</p> <p>Comprende que la educación intercultural intenta promover una relación comunicativa entre los seres y grupos distintos en el salón de clases juntamente con sus compañeros.</p>	<div data-bbox="1314 321 1503 483" data-label="Diagram"> </div> <p>Donde: M = Muestra O₁ = Variable 1 O₂ = Variable 2 r = Relación de las variables de estudio.</p>		
---	--	---	--	---	--	--

SOLICITO: Autorización para trabajo
aplicativo de investigación.

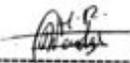
Señor director de la I.E. "RIO BERTHA" yo Wendy Lizbeth Hinostrza Ribbeck identificada con DNI N° 71609214, ante Ud. Con el debido respeto me presento y expongo.

Que, habiendo presentado mi proyecto de investigación titulado: "JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA INTERCULTURAL EN ESTUDIANTES DE LA I.E. RIO BERTHA", Solicito se me autorice realizar la aplicación de 10 módulo de juegos tradicionales con los niños de 5 años de edad.

Por lo expuesto:

Ruego a Ud. Sr. Director acceder a mi solicitud.

Satipo 31 de marzo del 2017.



Wendy Lizbeth Hinostrza Ribbeck
DNI: 71609214




Rechido 03-04-2017
9.35 am.
MR. JOSE ANDRÉS HURTADO
CM. 1021122304
DIRECTOR

“AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO”

AUTORIZACIÓN

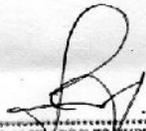
**EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INTEGRADO N° 31463
“RIO BERTHA” COMPRESIÓN DE LA UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA
LOCAL N° 302 DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION JUNIN
AUTORIZA:.....**

A la Br. Hinostroza Ribbeck Wendy Lizbeth, identificada con DNI N° 71609214, realizar la aplicación de su investigación, titulado “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia intercultural en la I.E.I. Rio Bertha”. Se llevara a cabo con los niños de 5 años del nivel inicial.

Se otorga autorización para fines que crea conveniente.

Satipo, 04 de abril del 2017




Mg. JOSE ARDILES HURTADO
CUI. 1021122304
DIRECTOR

Fotografías



Los niños participan del juego rompeolla entre niños y niñas.



Los niños participan en el juego de las canicas.



Las niñas participan en el juego de yaxes.



Las niñas participan en el juego de rompe olla.



Niños y niñas participan en el juego del lobo.



Otro grupo de niños participan en el juego de canicas.



Los niños y niñas participan en el juego del gato y el ratón.



Los niños y niñas participan en el juego de adivinanzas.