

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

Anti Hatun Yachay Wasi Iskay Simi Yachachiypi Umalliq

**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**



TESIS

**El Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los niños de
5 Años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande -
Huancavelica, 2017.**

Presentada por

DORCAS YAURI APARCO

Para optar al título profesional de

LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL Y BILINGÜE

Lircay - Angaraes - Huancavelica – Perú

2017

**“El Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los niños de 5 Años en
las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017”**



Autor:
Dorcas Yauri Aparco
Universidad Para el Desarrollo Andino
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
Escuela Profesional de Educación Inicial y bilingüe
Lircay, Angaraes, Huancavelica, Perú
2017

Asesor:
Jesús Guillermo Caso Álvarez

Nota del autor

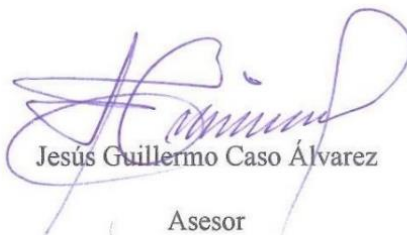
Dorcas Yauri Aparco, Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad Para el Desarrollo Andino.

La información correspondiente a este documento deberá ser enviada a: Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad Para el Desarrollo Andino. Av. Ricardo Fernández n° 108.e- mail: anyelicalieb@gmail.com

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL ASESOR

En condición de asesor de la tesis: *El Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los Niños de 5 Años en las IIEE del nivel inicial de Huayllay Grande, Huancavelica, 2017*, presentada por DORCAS YAURI APARCO, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe, una vez revisado el contenido doy fe que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a presentación y evaluación por parte del Jurado Examinador que se designe. La elaboración de la tesis está culminada en su plenitud, en tal sentido, declaro APROBADA.

Atentamente.



Jesús Guillermo Caso Álvarez

Asesor

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

**EL JUEGO COOPERATIVO Y LA IDENTIDAD PERSONAL DE LOS NIÑOS DE
5 AÑOS EN LAS HEE DEL NIVEL INICIAL DE HUAYLLAY GRANDE -
HUANCAVELICA, 2017**

TESIS

**PRESENTA A LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE COMO REQUISITO PARCIAL PARA
OBTAR EL TITULO PROFESIONAL DE:**

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

APROBADO POR:

PRESIDENTE

:

Dr. WILSON ARTURO RAMOS CLAVIJO

MIEMBRO

:

Mg. EDITH NILDA GUZMÁN ZÚÑIGA

MIEMBRO

:

Lic. NOEMI ROSARIO QUISPE ARIZAPANA

ASESOR

:

Mg. JESÚS GUILLERMO CASO ÁLVAREZ

DEDICATORIA

Esta tesis la dedico a Dios mi padre celestial a mí amado esposo José A. Pineda por su sacrificio y esfuerzo, por darme una carrera para nuestro futuro y por creer en mi capacidad. A mis hijos Joseph, Sherihan, Thiago y Arisbeth por ser mis fuentes de motivación e inspiración para poder superarme cada día más. A mi madre, padre y hermanas quienes con sus palabras de aliento no me dejaban decaer para que siguiera adelante y siempre sea perseverante. A mi compañera Pineda, quien sin esperar nada a cambio compartió su conocimiento, alegrías y tristezas y a todas aquellas personas que durante estos cinco años estuvieron a mi lado apoyándome y lograron que este sueño se haga realidad.

AGRADECIMIENTO

A Dios por protegerme durante mi camino y darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de mi vida.

Agradezco al Mg Jesús Guillermo Caso Álvarez, por su valiosa guía y apoyo incondicional que tuvo conmigo, por su asesoramiento de esta tesis.

A mi madre, quien me apoyo en mi carrera, que sin duda alguna me ha demostrado su amor y ha corregido mis faltas.

Asimismo, a la directora, docente, padres de familia y niños de la I.E N° 123 –Huayllay Grande, I.E N° 232 Huayllay Chico, I.E N°306 Chupas, por haberme permitido realizar la encuesta del presente trabajo.

A todos mis maestros de la Universidad por brindarme sus conocimientos y permitirme aprender de ellos y a todas las personas que ayudaron directamente e indirectamente en la ejecución de este trabajo.

El Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los estudiantes de 5 años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande, Huancavelica, 2017.

RESUMEN

La actividad principal del niño es el juego. El niño como protagonista del juego puede asumir diferentes roles. Precisamente ese rol ha dispuesto que los juegos puedan ser de competencias o cooperativos. Sea una u otra situación el niño siempre es protagonista. En las Instituciones Educativas de la localidad, que es el entorno de los niños más prepondera el de competencia, con presencia importante del cooperativo. Y, por otro lado, la identidad personal se ha trabajado de diferentes maneras, por ello en los niños sí hay presencia de identidad. El trabajo consistió en encontrar la relación directa entre la *El juego cooperativo y la Identidad personal*, para el cual se ha formulado el siguiente problema: ¿De qué manera se relaciona el Juego cooperativo con la identidad Personal de los estudiantes de 5 Años en las Instituciones Educativas del Nivel Inicial de Huayllay Grande, Huancavelica, 2017? Asimismo, la hipótesis fue: El **Juego Cooperativo** se relaciona de manera significativa con la **Identidad Personal** de los estudiantes de 5 Años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay, Huancavelica, 2017. En consecuencia, tanto el juego cooperativo como la identidad personal son actividades y logros que los niños de Huayllay Grande han generado.

Palabra clave: Juego, cooperativo, identidad, personal.

The Cooperative Game and the Personal Identity of the 5-year-old students in the Educational Institutions of the Initial Level of Huayllay, Huancavelica, 2017

ABSTRACT

The principal activity of the child is the game. The child as protagonist of the game can assume different rolls. Precisely this roll has done that the games could be of competences or cooperative. Be one or another situation the child is always a protagonist. In the Educational Institutions of the locality, this is the environment of the children more that of competition prevails, with important presence of the cooperative one. And, on the other hand, the personal identity has been worked in different ways, for it in the children yes there is presence of identity. The work consisted of finding the direct relation between the cooperative game and the personal Identity, for which the following problem has been formulated: Of what way is the cooperative Game related to the Personal identity of the 5-year-old students in the Educational Institutions of the Initial Level of Huayllay Grande, Huancavelica, 2017? Also, the hypothesis was: The Cooperative Game is related in a significant way to the Personal Identity of the 5-year-old students in the Educational Institutions of the Initial Level of Huayllay, Huancavelica, 2017. Both the cooperative game and the personal identity are activities and achievements that the children of Huayllay Grande have generated.

I play, to cooperate, identity, it presents itself.

**Pichqa watayoq yachakuqkuna, Hatun Huayllay, Wanka Willka, 2017, Qallariy
Yachay Wasikunapi Huñunakuypi Pukllaywan Runa kasqan reqsikuy.**

CHINTI

Wawakunapa ancha ñawpaqchasqa llamkayninqa pukllaymi. Umatapas warmaq ruwanmanmi pukllaypi takyapakusqa kasqanpi. Chayna llapa imapas wawapa ruway atipasqanman hinam pukllayqa yallinakuypas ichataq huñullas pukllaypas kanman.

Kay llaqta yachay wasikunapi, maymi pukllanan, kallpanan, yachanan kananpi chay pukllayqa kasqam yallinakuylla, kasqataqmi ancha poorisqa chay huñullakuyllapi pukllaypas. Hukninpiqa, runa kaynin reqsikuy imay manaman llamkasqam kasqa, chay raykum llapa warmachakunapi kasqa qawaylla reqsikuynin. Kay llamakaypin churasqa karqa imaynam kay huñullapi pukllay tinkunakunman chay runa kaynin reqsikuy, chaypaqmi kay sasachakuy mastarisqa karqa: ¿Pichqa watayoq yachakuqkuna, Hatun Huayllay, Wanka Willka, 2017, Qallariy Yachay Wasikunapi imaynam kay huñullapi pukllay tinkunakunman chay runa kaynin reqsikuy Chaynallataqmi qayaman allichasqa churanchasqa karqa: Pichqa watayoq yachakuqkuna, Hatun Huayllay, Wanka Willka, 2017, Qallariy Yachay Wasikunapi kay huñullapi pukllaymi kusata puni tinkunakun chay runa kaynin reqsikuywan. **Chanapim, Hatun Wayllapi warmakunam huñullapi pukllaypas ichataq runa kasqan reqsikuypas kasqa punim llamkayninpi tariyninpi.**

Yuyana rima: Pukllay, huñupi uway, reqsikuy, runa kay

INDICE

Portada	i
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Resúmenes	vii
Índice	x
Índice de tablas	xiii
Índice de figuras	xiv
Introducción	xvi

CAPÍTULO I

Planteamiento del problema

1.1.	Descripción de la situación problemática.	18
1.2.	Formulación del problema.	19
1.2.1.	Problema general.	19
1.2.2.	Problemas específicos.	20
1.3.	Objetivos de la investigación.	20
1.3.1.	Objetivo general	20
1.3.2.	Objetivos específicos	20
1.4.	Hipótesis de la investigación	20
1.4.1.	Hipótesis general	20
1.4.2.	Hipótesis específicas	20
1.5.	Variables de la investigación	21
1.5.1.	Variable 1	21
1.5.2.	Variable 2.	22
1.6.	Justificación del estudio	22
1.6.1.	Justificación teórica.	22
1.6.2.	Justificación Metódica.	22
1.6.3.	Justificación Social.	22

1.7.	Delimitación de la investigación	23
1.7.1.	Delimitación espacial.	23
1.7.2.	Delimitación temporal.	23
1.7.3.	Delimitación Teórica.	23
1.7.4.	Delimitación Práctica	23

CAPÍTULO II

Marco teórico

2.1.	Antecedentes de la investigación.	24
2.1.1.	Investigación internacional	24
2.1.2.	Investigación nacional	25
2.2.	Bases teóricas.	28
2.2.1.	Juego cooperativo.	28
2.2.2.	Identidad personal.	42
2.3.	Teorías que fundamentan la investigación.	47
2.3.1.	Juego cooperativo.	47
2.3.2.	Identidad personal.	47
2.4.	Definición de términos básicos	48

CAPÍTULO III

Metodología

3.1.	Tipo de investigación.	50
3.2.	Nivel de investigación	50
3.3.	Diseño de la investigación.	51
3.4.	Población y muestra	51
3.4.1.	Población.	51
3.4.2.	Muestra.	53
3.5.	Técnicas e Instrumentos	53
3.5.1.	Técnicas de recolección de información	53
3.5.2.	Instrumento de recolección de información	53
3.5.3.	Confiabilidad del instrumento de base de datos	58

CAPÍTULO IV

Resultados y discusión

4.1.	Nivel descriptivo: tablas y gráficos estadísticos	63
4.2.	Nivel inferencial: prueba de hipótesis	74
4.2.1.	Hipótesis general	78
4.2.2.	Hipótesis específica 1	80
4.2.3.	Hipótesis específica 2	82
4.2.4.	Hipótesis específica 3	85
4.3.	Discusión de resultados	88
4.3.1.	De hipótesis general.	88
4.3.2.	De hipótesis específica 1.	91
4.3.3.	De hipótesis específica 2.	93
4.3.4.	De hipótesis específica 3.	95
CONCLUSIONES		98
RECOMENDACIONES		99
REFERENCIA BIBLIOGRAFÍA		100
ANEXOS		.. 105
A) Declaración jurada de autoría de la tesis		.. 106
B) Cesión de Derecho de Autor para publicar en el Repositorio de la UDEA		.. 107
C) Matriz de operacionalización de variables		.. 108
D) Matriz de consistencia		.. 109
E) Cuestionario de entrevista		.. 110
F) Evidencias de la Validación del instrumento		.. 112
G) Evidencias de utilización de evidencia física confiable		.. 115
H) Fotografías de evidencia		.. 116
I) Constancias		.. 118
J) Curriculum Vitae		.. 121

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de las variables de estudio: juego cooperativo e identidad personal.	22
Tabla 2	Cuadro comparativo entre juego cooperativo y juego competitivo	41
Tabla 3	Cuadro de aspectos del juego cooperativo y competitivo.	42
Tabla 4	Distribución de la población y muestra de estudio de estudiantes de 5 Años de las IE del Nivel Inicial de Huayllay Grande, Huancavelica.	53
Tabla 5	Tabla de especificaciones para el Cuestionario sobre los juegos cooperativos.	54
Tabla 6	Niveles y rangos del Cuestionario sobre los juegos cooperativos.	55
Tabla 7	Tabla de especificaciones para el cuestionario evaluación de la Identidad personal.	56
Tabla 8	Niveles y rangos del cuestionario para la identidad personal	56
Tabla 9	Informe de expertos sobre validez y aplicabilidad del instrumento.	57
Tabla 10	Valores de los niveles de validez.	58
Tabla 11	Criterio y valores del proceso de confiabilidad para la variable de estudio Juego Cooperativo	59
Tabla 12	Tabulación de la variable 1: piloto: Juego Cooperativo.	59
Tabla 13	Criterio y valores del proceso de confiabilidad para la variable de estudio Identidad Personal.	60
Tabla 14	Tabulación de variable 2: piloto: Identidad Personal	60
Tabla 15	Tabla distribución de frecuencia de la variable juego cooperativo.	64

Tabla 16	Tabla distribución de frecuencia de la dimensión juego libre de competir.	65
Tabla 17	Tabla distribución de frecuencia de la dimensión juego libre de agresión.	66
Tabla 18	Tabla distribución de frecuencia de la dimensión juego libre de exclusión.	67
Tabla 19	Tabla distribución de frecuencia de la dimensión juego libre para elegir.	68
Tabla 20	Tabla distribución de frecuencia de la dimensión juego libre para crear.	69
Tabla 21	Tabla distribución de frecuencia de la variable Identidad Personal.	70
Tabla 22	Tabla distribución de frecuencia de la dimensión autoestima.	71
Tabla 23	Tabla distribución de frecuencia de la dimensión conciencia emocional.	72
Tabla 24	Tabla distribución de frecuencia de la dimensión autonomía.	73
Tabla 25	Tabla de normalidad.	75
Tabla 26	Índices de correlación juego cooperativo identidad personal.	79
Tabla 27	Índices de correlación juego cooperativo autoestima.	81
Tabla 28	Índice de correlación juego cooperativo conciencia emocional.	84
Tabla 29	Índice de correlación juego cooperativo autonomía.	86

INDICE DE FIGURAS

Figura 1	Juego cooperativo.	64
Figura 2	Juego libre de competir.	65
Figura 3	Juego libre de agresión.	66
Figura 4	Juego libre de exclusión.	67
Figura 5	Juego libre para elegir.	68
Figura 6	Juego libre para crear.	69
Figura 7	Identidad Personal.	70
Figura 8	Autoestima.	71
Figura 9	Conciencia emocional	72
Figura 10	Autonomía	73
Figura 11	Distribución de frecuencia de los puntajes de los juegos cooperativos.	76
Figura 12	Distribución de frecuencia de los puntajes de identidad personal	78
Figura 13	Diagrama de dispersión juego cooperativo vs identidad personal	80
Figura 14	Diagrama de dispersión juego cooperativo vs autoestima	82
Figura 15	Diagrama de dispersión juego cooperativo vs conciencia emocional	85
Figura 16	Diagrama de dispersión juego cooperativo vs autoestima	87
Figura 17	Biblioteca de la Nación del Perú	115
Figura 18	Biblioteca Central de la Universidad para el Desarrollo Andino – UDEA	115
Figura 19	Realizando las preguntas del instrumento en la I.E N°306 de Chupas	116
Figura 20	Realizando las preguntas del instrumento en la I.E N°123 de Huayllay Grande	116
Figura 21	Realizando las preguntas del instrumento en la I.E N°232 de Huayllay Chico	117
Figura 22	Realizando las preguntas del instrumento en la I.I.EE N°123, 232, 306 de Huayllay Grande	117

INTRODUCCIÓN

Esta investigación trata sobre El Juego Cooperativo y la Identidad Personal en los niños de 5 años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande provincia Angaraes y región Huancavelica con el motivo de encontrar su relación con la Identidad Personal.

El presente trabajo de investigación, tiene carácter científico porque su basamento está en el planteamiento del problema que amerita una resolución demostrable se fundamenta en las teorías psicopedagógicas. Estas teorías fundamentan este trabajo, en el caso de Juego Cooperativo se hizo uso de la Teoría del Juego Como Anticipación Funcional de Karl Gross. Igualmente, para la variable de la Identidad Personal, se acudió a la Teoría Psicosocial de Erick Erikson.

Los motivos principales que incentivaron la realización este trabajo fueron: averiguar de qué modo la Autoestima, Conciencia Emocional y Autonomía se relacionan con el Juego Cooperativo y conforme a la evaluación de la hipótesis sí existe una relación directa y significativa.

Este trabajo de carácter correlacional, presenta dos aspectos inherentes a la educación inicial: El Juego Cooperativo y la Identidad Personal. Concretamente no se persigue la causalidad de dependencia de estas variables sino su relación en el desenvolvimiento de los niños. Lo que queda claro es que a partir de esta investigación habrá ulteriores investigaciones de tipo experimental. La metodología utilizada es la científica y, el diseño es correlacional con muestreo probabilístico.

La técnica utilizada para el recojo de información es la encuesta, con el instrumento Cuestionario de proposiciones y la medida fue ordinal: adecuado, moderado y inadecuado; como alto, medio y bajo, observado por los niños y niñas de la muestra. La población es fue 48 niños, de las cuales, la muestra constituye los 43 niños y niñas.

En el Primer Capítulo, se problema los problemas y los objetivos juntamente con la hipótesis, variables de nuestra investigación son: Juego Cooperativo y la Identidad personal. Con respecto a las dimensiones fueron extraídas del Diseño Curricular y de las Rutas de Aprendizaje

La justificación en educación inicial se necesita estudios de investigación para la problemática educativa actual, los juegos cooperativos y la identidad personal es de vital importancia ya que, podemos señalar que en la actualidad hay muchos problemas con los niños y niñas con una baja autoestima, niños que no son autónomos. El juego

cooperativo y la identidad personal, nos permitirá facilitar el desarrollo integral del niño para cambiar la sociedad. Aparte, hay que tomar en cuenta por muchas potencialidades que tengan el niño y la niña, si no están acompañados de juego y afectos permanentes, de quienes lo rodean, no se desarrollan eficazmente. Por ello, la necesidad de dar afecto, atención, compartir sus inquietudes y necesidades. y delimitación del estudio este trabajo se realizó en las Instituciones Educativas del Nivel Inicial del Distrito de Huayllay Grande, provincia de Angaraes, región Huancavelica, I.E N° 306 de Chupas, I.E N° 123 huayllay grande, I.E N° 232 de huayllay chico, se ha realizado el trabajo en el año 2017 y la investigación otorga El juego cooperativo y sus dimensiones (Juego Libre de Competir, Juego Libre de Agresión, Juego Libre de Exclusión, Juego Libre para Elegir, Juego Libre para Crear) y la identidad personal (Autoestima, Conciencia Emocional, Autonomía)

En el Segundo Capítulo se ocupa de los antecedentes de la investigación, Los antecedentes internacionales, donde citamos a COBALEDA P., BURGOS C. & CONDE F. (2017), “Juego cooperativo, conflicto y ambiente escolar”, Carrillo, R. (2015), “La Percepción como Fundamento de la Identidad Personal” y las nacionales: Camacho, L. (2012), “El Juego Cooperativo como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 años”, Acosta, R., Ávalos Y. & García P. (2015), “El Uso de las Rutinas en el Desarrollo de la Identidad Personal y Autonomía de los niños de 3 años en la IE “Rafael Narváez Cadenillas de la Ciudad de Trujillo, año 2014”, las bases teóricas y juntamente con la hipótesis, variable.

En el tercer Capítulo se describe el tipo investigación y el nivel de desarrollo, los métodos de investigación, el diseño de investigación correlacional transversal, población y muestra y, las técnicas e instrumentos correspondientes, así como se consigna la validación y confiabilidad del instrumento.

En el Cuarto capítulo, se muestra los resultados del procesamiento con la estadística descriptiva, y la prueba de la hipótesis con la estadística inferencial, la discusión de resultados, las conclusiones, las recomendaciones, la referencia bibliográficas terminando con los anexos.

CAPÍTULO I

Planteamiento del problema

1.1. Descripción de la situación problemática.

El juego coexiste con el niño desde su nacimiento y es la primera actividad Psicomotor del infante constituyéndose así, como una de las actividades más importantes en ese período de su vida. Con el juego, el niño manifiesta su alegría, su llanto, su rabieta que los cuales son procesos naturales. Por ello, el juego es una actividad primordial en la vida del niño, porque dinamiza los procesos de su aprendizaje de manera espontánea. Pero también, el juego es una actividad que ayuda a las acciones académicas en todas sus dimensiones de manera sistemática.

En el Perú, el Currículo Nacional contempla al juego como actividad innata en el niño, esto supone desarrollar, en los niños, múltiples habilidades. En nuestra realidad se contempla el juego como parte importante, primordial y de necesidades innatas en la vida del niño. En tantas ocasiones, coyunturales y nada responsables se ha tomado al juego como pérdida de tiempo para el niño, aún más, se ha reprimido al niño por jugar. El juego, como se menciona en líneas arriba, constituye la salud y bienestar del infante.

Los juegos infantiles considerados por los docentes de aula y que actualmente están en uso ¿qué tipo de juegos son? La mayoría de los docentes ven el juego como una actividad puramente de competencia, por lo tanto, se debe ganar. Ni bien se ha iniciado el juego, ya pelearon, porque no quieren perder, entonces viene la agresión. En ocasiones, los juegos son de criterio por lo tanto eliminatorio, es decir, solo se quedan los que ganan y los que pierden, se van. Muchos de los niños que más saben, eligen qué jugar, otros que recién se integran se ven obligados a obedecer o retirarse decepcionados. Los niños ejecutan solo juegos inventados por alguien ya conocidos y rutinarios y, no son capaces de ingeniar para jugar algo diferente.

Los juegos cooperativos funcionan de manera inversa a los otros tradicionales, que muchas veces son individualistas, de cuando me refiero a juegos de competencia, hablo de lo que he detallado en párrafos anteriores. Precisamente, los juegos cooperativos han sido desarrollados para coadyuvar múltiples identidades en el niño, como es el caso de la identidad intrapersonal, interpersonal, social y personal. La identidad personal es una de las tipologías sociales en el que se identifica la autonomía, o sea, el capaz de desenvolverse con poca asistencia de otros. La autoestima es el amor y respeto de sí mismo y muy consciente de sus sentimientos y emociones propios.

De modo que, los niños siempre han encontrado en sus juegos su estima propia, independencia de su desenvolvimiento y conocimiento de sus reacciones personales.

Los juegos cooperativos por un lado y la identidad por el otro, son dos categorías cognitivas que el niño maneja como elementos innatos, entonces vale decir que mientras el juego de los niños tiende a un desarrollo positivo, su identidad personal también debe tener la misma tendencia eso es lo que se pretende en esta tesis, de modo que haya una relación directa entre los juegos cooperativos y la identidad personal.

Reiteramos que al recoger información de los niños y niñas de 5 años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande y, someter a la estadística descriptiva, se evidencia que hay relación directa entre el juego cooperativo y la identidad personal.

1.2. Formulación del problema

En consecuencia, el problema queda formulado del siguiente modo:

1.2.1 Problema general.

¿Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los niños de 5 años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017?

1.2.2. Problemas específicos. Se ha obtenido los problemas específicos conforme al modelo para la variable, que en este caso cuenta con sus dimensiones, por lo tanto, se han hecho el cruzamiento entre las dimensiones, modelo que sirve también para los objetivos e hipótesis específicos.

Problema específico 1.

¿Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autoestima de los niños de 5 años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017?

Problema específico 2.

¿Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Conciencia Emocional de los niños de 5 años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017?

Problema específico 3.

¿Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autonomía de los niños de 5 años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017?

1.3. Objetivos de la investigación.

Asimismo, los objetivos trazados, para lograr la meta de este trabajo, son:

1.3.1 Objetivo general.

Determinar si existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los niños de 5 años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017.

1.3.2. Objetivos específicos

Objetivo específico 1.

Determinar si existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autoestima de los niños de 5 años en las Instituciones Educativas del Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017.

Objetivo específico 2.

Determinar si existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Conciencia Emocional de los niños de 5 años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017.

Objetivo específico 3.

Determinar si existe relación directa entre el Juego Cooperativo la Autonomía de los niños de 5 años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017.

1.4. Hipótesis de la investigación

1.4.1. Hipótesis General

Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los niños de 5 años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017.

1.4.2. Hipótesis Específicas.

Hipótesis específica 1.

Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autoestima de los niños de 5 años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017.

Hipótesis específica 2.

Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Conciencia Emocional de los niños de 5 años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017.

Hipótesis específica 3.

Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autonomía de los niños de 5 años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017.

1.5. Variables de la investigación

1.5.1. Variable 1.

Juego Cooperativo.

Es un tipo de juego donde dos o más jugadores no compiten, sino que se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y, por lo tanto, ganan o pierden en conjunto. Al respecto de los juegos cooperativos, Orlick (1990), nos menciona las características las cuales fueron tomadas como:

Sus dimensiones son:

- Juego Libre de Competir
- Juego Libre de Agresión
- Juego Libre de Exclusión
- Juego Libre para Elegir
- Juego Libre para Crear

1.5.2. Variable 2.

Identidad personal.

Es la percepción individual que una persona tiene sobre sí misma. Es la conciencia del existir. Cómo se ve desde una perspectiva íntima. El individuo es, quizá, uno de los elementos más importantes en la personalidad. Con respecto a las dimensiones fueron extraídas del Diseño Curricular y de las Rutas de Aprendizaje en la cual encontramos y estas.

Sus dimensiones son:

- Autoestima
- Conciencia emocional
- Autonomía.

Tabla 1

Operacionalización de las variables de estudio Juego Cooperativo e Identidad Personal.

Variables	Definición conceptual	Dimensiones
Variable 1 Juego cooperativo (Actividad lúdica)	Es cuando dos o más jugadores no compiten, sino que se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto.	Juego libre de competir Juego libre de agresión Juego libre de exclusión Juego libre para elegir Juego libre para crear
Variable 2 Identidad personal (Dimensión personal social)	Es la percepción individual que una persona tiene sobre sí misma. Es la conciencia del existir. Cómo se ve, desde una perspectiva íntima.	Autoestima Conciencia emocional Autonomía

Fuente: Elaboración propia

1.6. Justificación del estudio

1.6.1. Justificación teórica. En educación inicial se necesita estudios de investigación para la problemática educativa actual, los docentes no están dando la importancia al juego cooperativo y la identidad personal, es de vital necesidad el hallazgo de una relación coherente y directa entre la variable del juego cooperativo y la identidad personal, Por otra parte, podemos señalar que en la actualidad hay muchos problemas con los niños y niñas con de autoestima baja, niños que no son autónomos. El juego cooperativo y la identidad personal, nos permitirá facilitar el desarrollo integral del niño para cambiar la sociedad.

1.6.2. Justificación metódica. El metodología utilizada es inherente al nivel de Educación Inicial en consecuencia, ayuda a seguir una línea de mayor concreción ya que requiere de la participación de los niños y niñas de las diferentes Instituciones Educativas, para para obtener datos y sacar conclusiones.

1.6.3. Justificación social. Con esta investigación se beneficia las instituciones del nivel Inicial, los docentes de este nivel, los padres de familia y estudiantes que conforman la sociedad actual.

Aparte, hay que tomar en cuenta por muchas potencialidades que tengan el niño y la niña, si no están acompañados de juego y afectos permanentes, de quienes lo rodean, no se desarrollan eficazmente. Por ello, la necesidad de dar afecto, atención, compartir sus inquietudes y necesidades. De igual modo, hacerles sentir felicités y queridos; incentivar sus sentidos de la manera más adecuada y oportuna.

1.7. Delimitación del estudio.

1.7.1. Delimitación espacial. Este trabajo se realizó en las IIEE del Nivel Inicial del Distrito de Huayllay Grande, provincia de Angaraes, región Huancavelica, I.E N° 306 de Chupas, I.E N° 123 huayllay grande, I.E N° 232 de huayllay chico provincia de Angaraes, región Huancavelica.

1.7.2. Delimitación temporal. Se ha realizado una parte en el año 2017.

1.7.3. Delimitación Teórica. El juego cooperativo y sus dimensiones (Juego Libre de Competir, Juego Libre de Agresión, Juego Libre de Exclusión, Juego Libre para Elegir, Juego Libre para Crear) y la identidad personal (Autoestima, Conciencia Emocional, Autonomía)

1.7.4. Delimitación Práctica. Se circunscribe dentro de la investigación educacional, en el rubro curricular, específicamente en el área de Educación física como actividad lúdica. Como campo temático se concentra en los Juegos Cooperativos, ocupándose de los tipos de juegos cooperativos como variable uno. Igualmente, la identidad personal se encuentra en el currículo nacional, en el rubro de Personal social para educación inicial. En consecuencia, abarca solamente lo admitido.

CAPÍTULO II

Marco teórico

2.1. Antecedentes de la investigación

En la búsqueda de los antecedentes de la investigación, se han detectado trabajos muy similares que corroboran el tema en el ámbito internacional y nacional. La búsqueda concluyó en que, ya se practican los juegos cooperativos y aún persisten los juegos clásicos o tradicionales de competencia y de exclusión, allí radica la novedad de la presente investigación. Se encontró también trabajos acerca de la Identidad personal. A continuación, detallamos los antecedentes:

2.1.1. Investigación internacional

Investigación acerca del Juego Cooperativo.

Cobaleda P., Burgos C. & Conde F. (2017), realizó una Tesis de Licenciatura Titulada *Juego cooperativo, conflicto y ambiente escolar* en la Universidad Pontificia Bolivariana, cuyos objetivos fueron: Mejorar el clima escolar a través de actividades lúdico-pedagógicas que brinden a los estudiantes la posibilidad de ampliar conocimientos y mantener buenas relaciones interpersonales a través de juegos cooperativos.

La metodología utilizada fue la investigación- acción que es considerada una actividad social que une la reflexión a la acción a partir de la experiencia, convirtiendo al ser humano en motor de un proceso transformador capaz de movilizar los recursos y con la capacidad de pensar y actuar. La investigación-acción, aplicada a este trabajo social y al desarrollo comunitario, responde a este replanteamiento. Las teorías de la acción indican la importancia de las perspectivas comunes como prerequisites de las actividades compartidas en el proceso de la investigación. (p. 63).

Asimismo, llegó a las siguientes conclusiones:

La comunidad educativa estuvo motivada en el desarrollo de las actividades lúdicas pedagógicas propuestas por el grupo de investigadores, observando gran interés en que la propuesta fuera institucionalizada, pues responde a una necesidad sentida por los estudiantes como es tener acceso a clases motivadoras que despierten el interés por obtener nuevos conocimientos en ambientes agradables. La propuesta pedagógica Juegos Cooperativos incluida en la malla curricular genera espacios para la implementación de esta valiosa herramienta en el campo educativo, la cual pretende transformar poco a poco la parte

comportamental y cognoscitiva que conlleva al mejoramiento del desempeño académico de las personas implicadas en la investigación, para que luego trascienda al resto de la sociedad.(p.123)

Definitivamente, la conclusión a que arriba el autor coincide con el trabajo dentro de la variable cuando se habla de juegos cooperativos, por lo tanto, corrobora de manera valiosa en esta investigación.

Investigación acerca de la identidad personal

Carrillo, R. (2015), realizó una tesis Titulada: *“La Percepción como Fundamento de la Identidad Personal”* en la Universidad de Barcelona se basó en los objetivos siguientes: “La característica principal de este arquetipo es buscar su propia realización y su objetivo principal es la totalidad. (...) Es decir que este arquetipo conduce la unión entre los sistemas psíquicos parciales como son el sistema consciente e inconsciente” (p. 122).

Como resultado de la investigación llegó a las siguientes conclusiones: La identidad personal no es algo invariable, está en constante movimiento y cambio, de modo que nuestra existencia no solo está dada por hechos sino por posibilidades de ser. La percepción y su primacía en tanto acto fundante de la experiencia es la base de la identidad personal. El recordar es un acto reflexivo. Los hábitos preconfiguran nuestra experiencia. La pregunta por la identidad personal es reflexiva. En nuestro quehacer cotidiano estamos inmersos en lo que hacemos. ¿Quién soy? A esta pregunta solo accede de manera reflexiva pero la respuesta la encontramos en nuestros actos que se fundamentan en lo no tético. (p. 330).

2.1.2. Investigación nacional

Investigación acerca del Juego Cooperativo.

Camacho, L. (2012), realizó una Tesis de licenciatura Titulada *“El Juego Cooperativo como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 años”* en la Universidad Pontificia de la Católica del Perú y tuvo como objetivo: Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. - Conocer ¿Qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años? - Conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales.

La metodología en esta investigación, organiza, propone y establece un programa de juegos, al respecto presento la metodología, el rol del educando y del educador, así como sus lineamientos de acción. Para concluir con los aportes de esta investigación, a nivel práctico,

se aplicó a un grupo de niñas una selección de juegos cooperativos que se orienten al incremento de las habilidades sociales y se logró un mejor desarrollo de las habilidades sociales, las cuales repercuten en la relación entre el grupo. (p. 4)

Las siguientes conclusiones: El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula. La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados. Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo (p, 68)

En definitiva, la conclusión que el autor menciona sobre las características del Juego Cooperativo y que hay diversos tipos de juegos, que se pueden desarrollar en niños preescolares sin agresividad, por lo que contribuye en esta investigación.

Investigación acerca de la Identidad Personal

Acosta, R., Ávalos Y. & García P. (2015), realizaron una tesis de Licenciatura Titulada *“El Uso de las Rutinas en el Desarrollo de la Identidad Personal y Autonomía de los niños de 3 años en la IE “Rafael Narváez Cadenillas de la Ciudad de Trujillo, año 2014”* de la Universidad Nacional de Trujillo, Perú, con los objetivos siguientes:

Identificar el nivel de desarrollo de la Identidad Personal y autonomía de los niños en la IE Rafael Narváez Cadenillas de la Ciudad de Trujillo, año 2014, antes y después de aplicar la investigación. Analizar los resultados obtenidos en el pretest y posttest del grupo experimental y grupo de control, según las dimensiones propuestas. Comparar los resultados obtenidos en el pretest y posttest según las dimensiones propuestas a los grupos experimental y de control. (p. 30)

La metodología utilizada fue aplicada, el diseño de investigación cuasiexperimental, con pretest y posttest. La variable independiente: Uso de las rutinas y la variable dependiente: desarrollo de la identidad personal. (p. 55)

Las conclusiones a que llegó la presente investigación son las siguientes: Los niños de tres años de acuerdo a los resultados del pre test, el grupo experimental presenta un bajo porcentaje de 33% sobre el desarrollo de la Identidad Personal y autonomía, el grupo de control presenta un bajo porcentaje de 29% sobre el desarrollo de la Identidad Personal y autonomía. - Los niños de tres años el grupo experimental de acuerdo a los resultados del post test, presenta una mejora significativa en el desarrollo de la Identidad Personal y autonomía después de aplicar las rutinas, en el caso del grupo de control presenta una mejora mínima en el desarrollo de la Identidad Personal y autonomía. (p. 82)

2.2. Bases teóricas

A continuación, se detalla información relevante acerca de las variables y sus respectivas teorías que corroboran el trabajo

2.2.1. El juego cooperativo.

Conceptualización.

El término juego remite al vocablo, latino iocari que significa (broma, chanza); "juego" como "conjunto de cosas que guardan relación entre sí". El Portal Concepto Definición (2015), destaca que juego es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva al alumno a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten. (p. 24)

Historia del juego.

A lo largo de la historia, mencionan muchos autores, que el juego, forma parte del ser humano y de la cultura. Del mismo modo nos mencionan la Revista Vinculando: Animación, Servicios Educativos y Tiempo Libre, (2009) que el juego es una pieza importante en el progreso del niño.

Si investigamos los orígenes, se puede desprender la gran contribución del juego a la especie humana. No ha existido humanidad donde no hubo juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, se conoce que el juego iba unido a la infancia desde tiempos remotos. Si profundiza sobre el juego se llega a considerar que el papel de la infancia a lo extenso de la historia del juego, fue muy importante.

Desde los inicios del tiempo, el juego le sirvió al hombre para ir construyendo expresiones que le ayudarían a desarrollar la imaginación y el pensamiento abstracto. Llegando a la época clásica el juego comenzó a adquirir mayor jerarquía. En Grecia estaba relacionado con la educación, la estética y la moral. Asimismo, el juego favorecía al desarrollo físico y creativo del niño.

Más adelante, en Roma, la importancia del juego se añadió a la existencia del hombre romano, entonces, el juego era la distracción, que desarrollaba la competitividad y la sed de sangre que era intrínseca a la cultura del pueblo y, un arma a favor de la política de aquel entonces, como el caso de los gladiadores del coliseo romano.

Llegando a la Edad Media, aun se acogieron aquellas costumbres como herederos de la época romana, pero mezclados con el honor y respeto hacia el juego. A inicios del siglo XVII, se introduce el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego como elemento

educativo que facilita el aprendizaje. En el siglo XVIII, el punto de vista del juego como herramienta pedagógico se impone en los pensadores de la época. Ya en el siglo XIX surgen las primeras teorías sobre el juego. Aparecen las principales escuelas pedagógicas y gran variedad de juguetes para cada tipo de juego

Clasificación del juego.

Referente a la clasificación de juego, encontramos diversos autores y sus teorías correspondientes.

Rogert Caillois: (1986). En su obra "Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo " propone una clasificación de los juegos que se ha transformado en un estereotipo. Separa desde su punto de vista sociológico cuatro distribuciones en relación a los juegos:

Juegos de agón (competición). Son juegos que surgen como una lucha donde se crea una igualdad artificial. Este tipo de juegos solicita entrenamiento, disciplina y perseverancia, cuyo componente esencial es la lucha.

Juegos de Mimicry (pantomima. simulacro o imitación). Son aquellas manifestaciones en las que, el participante busca ser otro. No es reglamentado, sustituye esta característica a la ficción de la realidad y el jugador se convierte en una figura ilusoria y se comporta como tal.

Juegos de Illinx (vértigo). Tienen como fin principal la producción de placer mediante la desestabilización, es decir, los jugadores buscan aturdirse provocando la aniquilación de la realidad con brusquedad.

Juegos de Alea (azar). Directamente opuestos a los juegos de competición pues su resultado no está supeditado a la habilidad del participante, sino que se obtiene por suerte y su uso es según la habilidad.

J. Piaget; Con respecto a la clasificación podemos tomar a Andrés Tripero, Tomás (2011) quien nos menciona a Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. Lo clasifica el juego desde su postura psicogenética: Tres tipos de juegos característicos de acuerdo a los momentos en que hacen su visión a lo largo del desarrollo psicológico del hombre:

Juegos de simple ejercicio o sensorio-motora. Son juegos primitivos propios de los niños desde el nacimiento a los dos años aproximadamente, su característica es el placer de repetir, ejercitar y la acción de descubrir el mundo: "El niño que descubre por casualidad la posibilidad de mover un objeto suspendido. Reproduce en efecto el resultado para adaptarse a él y para comprenderlo"

Juegos simbólicos. Son juegos que se muestra entre los dos y los cinco años, el único componente es la imitación y la representación de roles como ser la mamá, el papá. Así

también en estas edades, los niños realizan juegos de construcción. "El niño que juega rehace su propia vida, pero corrigiéndola a su manera; revive todos sus placeres o todos sus conflictos. Pero resolviéndolos. y. sobre todo. Compensa y complementa la realidad mediante la ficción"

Juegos de reglas. En este tipo de juego llamados también socializados, Piaget no se refiere a la regulación, de hecho, este tipo de juego refleja paulatinamente las reglas de la sociedad.

H. Wallon. Clasifica a los juegos en cuatro estadios en los que configura el proceso evolutivo en el uso del juego: Loya, R.A (2015)

Juegos funcionales. Actividades que se guían por la ley causa-efecto y caracterizado por desarrollar la psicomotricidad, la coordinación viso motora. Y desarrollara el auto conocimiento corporal.

Juegos de ficción. Podemos decir que implican acciones que tienen un carácter significativo, como también señalamos juegos simbólicos, y llegan a ser una estructura más compleja

Juegos de adquisición. Permite comprender a los seres humanos de esa manera a las cosas que lo rodean, esto se dará mediante imágenes, cuentos canciones. etc.

Juegos de fabricación. Se producirá la síntesis integradora de las anteriores etapas la exploración de la capacidad creadora.

J. Chateau. El elemento fundamental para clasificar los distintos tipos de juego, fue la regla, el elemento más importante al interior de los juegos, de ahí que establezca su diferenciación en función de ella. Así como lo plasma en el libro de: Omeñaca, C. R. Ruiz, O. J. V (2007)

Juegos no reglamentados. Desarrollados desde el nacimiento hasta las primeras imitaciones.

Juegos de destrucción, desorden y arrebatos: Están entre los No Reglados y los Reglados, y participan de los rasgos de ambos, Constituyen una manera de expresar que el niño está allí. Esto también se da en los animales. Son comunes a los animales.

Juegos reglamentados. En los que se agrupan: los juegos de imitación, juegos de construcción de una extensa tendencia al orden que se plasma en la distribución sistemática de objetos y cosas, juegos de reglas arbitrarias.

G. Jacquin; Realiza una clasificación de los juegos que atiende a una postura psicológica, según las etapas evolutivas del sujeto. Como podemos ver en: Ponce, I Bustos, M y Cartes.D. (2013)

Juegos de proeza. Normalmente realizados en solitario, en los que el niño trata de vencer y obtener lo que él imagina un obstáculo.

Juegos de imitación exacta. Son juegos determinados principalmente por un interés de imitar la totalidad de los gestos del medio que le circunscribe.

Juegos de imitación ficticia. Realizados en un mundo supuesto donde el niño se traslada a un mundo sorprendente.

Juegos colectivos descendentes. Son los juegos de hazaña ejecutados en grupo, en lo cual el niño trata de demostrar su mejoría sobre el grupo.

Juegos en grandes colectivos. Son juegos de carácter eminentemente cooperativos.

Erika y Hug Dobler; Clasifican los juegos en función de abarcar una gama amplia de juegos.

Juegos de la calle. En esta clasificación incluyen los Juegos populares ligados a las costumbres, las fiestas populares.

Juegos motores. Ligados a movimientos físicos.

Juegos menores. Son juegos en los que pueden ser reducidas en forma compartida las situaciones previas para el desarrollo del juego, requieren pocos medios.

Juegos deportivos. Juegos mayores en equipos. En donde las reglas son fijas y de validez general.

D. Elokin. Destaca dentro de los contenidos en el proceso de formación. Cuatro etapas en las que se centran las acciones del juego, las primeras etapas se desarrollan más centrado en las acciones y en las dos siguientes se asume un sentido mucho más social acorde con las relaciones reales entre las personas:

Juegos con objetos, sucedidas tal y como acontecen en el mundo real. Si bien, no se acepta la alteración del orden establecido, tampoco se protesta por ello.

Juegos que ponen en relación otros participantes en el juego. Los papeles están bien delimitados e infringir la lógica en la dinámica de las acciones provoca la protesta de los compañeros del juego.

Juegos ante la actitud mostrada por otras personas, cuyos roles asumen otros niños. Los papeles aquí, están bien definidos y las acciones responden a la lógica real.

D. Johnson. Establece una clasificación del juego con relación al planteamiento de la estructura de meta de cada juego y así distingue tres tipos diferentes: Ruiz, O. J. V. (2008).

Juegos con estructura de meta individualizada. Cuyos objetivos no están relacionados con el resto.

Juegos con estructura de meta de competición. Donde existe una correlación directa en cuanto a los éxitos individuales en la consecución del objetivo del juego.

Juegos con estructura de meta de cooperación. Cuyos objetivos van unidos al común de todos los participantes, de forma que cada uno alcanza su meta sólo si todos lo alcanzan.

Características del juego.

El juego tiene diversas características, una de las tentativas más importantes por caracterizar, es la que encontramos en Sandoval (2010), quién describe de la siguiente manera:

- El juego es una actividad libre.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo. (p. 107)

Los juegos infantiles tienen algunas características particulares que los diferencian de los juegos que tienen lugar en otras etapas de la vida.

El Minedu (2010) menciona en el libro “Guía el Juego, recreación y aprendizaje” otros tipos de características referentes al juego:

- Es una actividad libre y espontánea en la que las niñas y los niños tienen la libertad de decidir a qué y con qué van a jugar.
- No tiene un interés material porque juegan por el juego mismo, salvo en los juegos de competencia donde el objetivo de todos es ganar.

- No provoca aburrimiento porque siempre dan un elemento nuevo que lo enriquece y cuando se ya no hay el interés cambian inmediatamente de actividad.
- Es un lugar donde los participantes se divierten, ríen, disfrutan.
- Los que participan siempre están dispuestos a iniciar el juego y se refuerzan por las consecuencias que éste produce.
- Es una fantasía hecha realidad en el que todo se construye con la imaginación y aun cuando reproduce la realidad la fantasía pone su rasgo distintivo.
- Puede ser individual y/o colectivo según la situación y el número de participante. (p. 64)

Elementos del juego.

Como se pudo indagar en: Pérez, R. O. (2015) los elementos del juego son:

Espacio. Es actuar en un espacio delimitado, suele estar dividido en subespacios y zonas diversas. Por otra parte, el espacio de juego puede ser de uso común, exclusivo, alternativo, separado o consecutivo.

Tiempo. Define como la acción de juego en las situaciones deportivas, por otra parte, es la duración del tiempo considerando el ritmo interno del jugador.

Jugador. Es el participante que concreta si la acción se lleva a cabo en solitario o con otros, de oposición o cooperación.

Oponente. Es la situación de las acciones del otro jugador o equipo, pero no siempre con acciones en correspondencia al mantenimiento del equipo.

Compañeros. Este elemento estructural se resume en las limitaciones para comunicarse entre compañeros en aplicación de algunas referencias espaciales

Meta. Situación que se ha de alcanzar, logro que hay que conseguir, orientador de la acción - logro.

Móvil. Es el vehículo con el que se desarrolla la mayor parte de las interacciones motrices entre los jugadores. Podemos decir, que es el comportamiento estratégico y de comunicación motriz de los participantes en los deportes socio motriz.

Implemento. Es el objeto que colabora en la acción motriz, ocupando un espacio próximo de los jugadores sin desprenderse.

Artefacto. Es un dispositivo pasivo, que forma parte del espacio de juego (obstáculo)

Regla. Este elemento estructural define el reglamento práctico que dota de singularidad a cada deporte y lo diferencia de otros, que regula y precisa la incidencia de los de las acciones de juego.

Importancia del juego.

El juego es uno de los aspectos más importante en el desarrollo del ser humano y porque no decir de la infancia, por ello, Caba (2004) manifiesta que: El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego (p. 40).

Asimismo, el juego es parte importante en la vida del infante porque a partir del juego, inicia la construcción de su personalidad sociológica, psicológica y pedagógica, por ello en esta etapa se inicia el aprendizaje. Por esta razón es suficiente tomar en cuenta la importancia fundamental del juego en la vida del niño y porque hasta en la vida adulta el juego favorece el desarrollo personal de forma integral y armoniosa, estimula la creatividad y la fantasía, la capacidad de imaginación. Un niño que no juega será un adulto que no piensa, como reza un pensamiento popular.

Beneficios del juego.

- El juego proporciona infinidad de beneficios en el desarrollo de la niñez y por eso es recomendado por muchos expertos en la educación. Así como pudimos consultar en: Chaverra, F. B. E. (2009).
- El juego posee aún más beneficios, como la coordinación corporal, aprenden a socializarse, liberan energías, comprenden su realidad y controlar sus impulsos.

Al jugar el niño crea situaciones imaginarias en las que descubre de forma divertida aspectos de la realidad y de sí, como también lo que desconoce. Al movilizarse en el juego, sus conocimientos previos, son tomados en cuenta. Por ello, cabe destacar:

El juego desarrolla la creatividad. El juego estimula y desarrolla la creatividad del niño, es fundamental que sea desde pequeño, ya que en este período podemos preparar y estimular en el pensamiento creativo, obteniendo mejores resultados en el futuro.

El juego te da alegría, te da vida. El juego nos permite sentir distintas emociones, como triunfo y derrota. Cualquier niño puede realizar un deporte donde trata de que te involucres en el juego, de que pierdas la noción del tiempo y de que disfrutes de la diversión.

El juego reduce el estrés y la ansiedad. El juego ayuda al niño a enfocar la atención y reduce los niveles de estrés y ansiedad. De la misma forma con el juego dejamos al margen nuestros problemas.

Jugar regularmente aumenta la vida. El juego permite tener una vida saludable ya que actualmente llevamos una muy agitada la cual conduce al agotamiento físico, mental y

emocional. La inclusión del juego en la rutina del niño como del adulto puede mantenerte emocionalmente equilibrado y logra reducir la ansiedad y así, contribuir a una vida más sana y más larga.

El juego reduce los estados de conflicto. El juego es una medicina contra las tendencias violentas y es un eficaz catalizador para la socialización positiva. El juego nos brinda la oportunidad de elegir opciones a la lucha, al problema y la ansiedad, que son más sanas y positivas. Promueven un sentido de pertenencia y conexión con otras personas.

El juego puede aumentar tu sensación de ligereza. En el juego, todos somos iguales, vivimos atrapados en el momento. Impregnados de placer, nos sentimos ligeros. Se restaura la confianza y esto cambia nuestra perspectiva, estimula la creatividad.

El juego cooperativo

Conceptualización.

La palabra cooperativo proviene también de dos palabras griegas *co* que tiene significado de acción conjunta y el verbo *operari* que significa ocuparse de una actividad en concreto. En consecuencia, el juego cooperativo sería ocuparse conjuntamente de un trabajo con alegría.

Con respecto a la definición del juego cooperativo, General J- Definista. Concepto definición.de (2016), destaca que los juegos cooperativos es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a un fin, como el logro de cada uno de los integrantes, ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, es decir; los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo. (p. 17)

Con referencia al *concepto de juego cooperativo*, Arranz (1993) afirma que un juego cooperativo es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas. Lejos de potenciar los juegos de competición que también desarrollan valores, acá el acento está puesto en la convivencia, el placer de encontrar a otras y un desafío, encontrar una meta en común. El juego cooperativo es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones. (p. 7)

Historia de los juegos cooperativos.

En texto de: Valencia, A. A. M. (2017). Nos menciona que, el americano Stewart Brand, un experto en videojuegos fue quien introdujo los nuevos juegos (New Games) que dieron origen a los juegos cooperativos, donde los jugadores no compiten, sino hacen esfuerzos por alcanzar los mismos objetivos.

Arranz (1993) destaca que los canadienses entonces, han vuelto a tomar una parte de estos juegos sin violencia ni competición para plantear los juegos cooperativos. Terry Orly, profesora de la universidad de Ottawa y autora de juegos y deportes cooperativos, ha jugado un papel importante dentro de esta etapa. Ha descubierto juegos cooperativos y tras la huella de la antropóloga Margaret Mead ha apuntado la tesis, según la cual, hay un lazo entre la frecuencia de la utilización de los juegos cooperativos y el carácter no violento de tal o cual cultura. Estos trabajos en las escuelas de Canadá han permitido comprender mejor el impacto de la práctica de tales juegos sobre los comportamientos y más particularmente, sobre la facultad de evolucionar en grupo. (p. 6)

Apartados de los juegos cooperativos.

A la vez los juegos cooperativos pueden agruparse en diferentes apartados y están direccionados hacia el beneficio de quienes los utilizan, en este caso, de los niños preescolares y escolares.

Asimismo, nos afirma Garaigordobil (2007) sobre el *concepto de juego cooperativo*, que los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso (porque el objetivo no es ganar), y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima (...) el valor de los niños no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos más positivamente. (pp. 13-14)

A propósito del *apartado de los juegos cooperativos*, en la colección Edupaz (1995), enumera de la siguiente manera:

Juegos de presentación: juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto.

Juegos de conocimiento: son aquellos juegos destinados a permitir a los/as participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí.

Juegos de afirmación: Son aquellos juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los/as participantes como personas y del grupo como tal.

Juegos de confianza: Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a y en el grupo.

Juegos de comunicación: Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los/as participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo

Juegos de cooperación: Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial.

Juegos de resolución de conflictos: Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas.

Juegos de distensión: Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento, etc., en el grupo.

Juegos de paracaídas: En este apartado se recogen juegos cooperativos, sobre todo de presentación, cooperación y distensión, que se pueden realizar con un paracaídas. (p.4).

Características de juegos cooperativos.

Existe una diversidad de características que se le asignan a los juegos cooperativos, tanto por su función como por su naturaleza y que el docente de educación inicial debería conocer. Al respecto de características de juegos cooperativos, Orlick (1990) nos presenta estas características:

Libres de la competición: esta primera característica es una de las más esenciales y principales del juego cooperativo.

Libres para crear: es otra característica que podemos encontrar en los juegos cooperativos, en la que los alumnos utilizan su creatividad cuando se realizan los diferentes juegos.

Libres de exclusión: a diferencia de los juegos competitivos, los juegos cooperativos no excluyen a ningún alumno por ser menos hábiles cuando realizamos un juego, ya que para los alumnos que son eliminados pueden generar sentimientos negativos sobre sí mismo.

Libres de elección: el juego cooperativo da la posibilidad a los participantes de generar una iniciativa individual, estando siempre abierta a los deseos de los demás compañeros que participan.

Libres de agresión: la agresión en los juegos cooperativos está totalmente eliminada, porque la dinámica del juego demanda que haya una colaboración entre todos los participantes, porque el resultado positivo se consigue por la unión de los esfuerzos de cada uno y no con una oposición entre ellos. (p. 2).

La nueva tendencia de los juegos es netamente de competencia, el objetivo del juego es ganar, no puede ser creado, solo se usa lo que ya está inventado; igualmente solo juegan los mejores y conocedores, quedando excluidos los demás. Tampoco pueden cambiar lo que

ya está hecho, no se puede elegir. Pero lo que no está bien es que la mayoría de los juegos terminan en riñas.

De igual forma, sobre las *características del juego cooperativo*, Omeñaca (1998) destaca que:

- Todos los participantes del juego tienen un fin común y tienen que trabajar todos juntos para lograrlo.
- Todos los participantes ganan si se consigue el objetivo del juego y todos no ganarían en caso contrario.
- Los jugadores combinan entre ellos sus diferentes habilidades para conseguir la finalidad del juego cooperativo.
- Poseen una independencia positiva ya que el resultado no deriva de la suma de los esfuerzos sino de la adecuación de lo hecho por el resto de los compañeros como respuesta a los obstáculos del juego.
- Los jugadores deben disponer de habilidades sociales, motrices y cognitivas suficientes para superar las adversidades y lograr el objetivo del juego.
- Por último, los juegos cooperativos no excluyen, todos los participantes tienen algo que aportar en el juego, por lo tanto, no existe la eliminación en los juegos cooperativos. (p.12)

Aporte de los juegos cooperativos.

La palabra cooperación denota lo positivo, la solidaridad y compañerismo. En consecuencia, los aportes que ofrecen los juegos cooperativos son múltiples para que los niños puedan beneficiarse, si practicasen en su centro educativo.

A propósito del aporte de los juegos cooperativos, Arranz (2016) enumera las siguientes ventajas:

- Tener confianza en sí mismas.
- Tener confianza en las otras personas.
- Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten.
- Poder interpretar y aceptar los comportamientos de las otras.
- Poder transformar sus comportamientos en función de las otras.
- Comprenderse mejor a sí mismas y a las demás.
- Superar sus angustias, sus culpabilidades y la sensación de sentirse juzgadas.
- Vivir en grupo y sentirse responsable de sí y de las otras. Comunicarse positivamente con las otras. (p. 7)

Principios socio afectivos del juego cooperativo.

Los juegos cooperativos se afianzan con principios muy específicos como lo social y lo afectivo. La socialización de los niños es muy importante en esta edad y la afectividad conduce a los infantes a una humanidad justa y de igualdad.

Con respecto a los principios socioafectivos, Antón (2011) describe lo siguiente:

- Permite la atención a estos alumnos dentro del seno del grupo (integración).
- Orienta las relaciones de ayuda y responsabilidad y no las relaciones de sobreprotección (normalización).
- Respeta al individuo en la interacción con los demás (autonomía).
- Potencia la comunicación entre iguales (relación).
- Posibilita la exploración y repetición sistemática de diferentes acciones motrices (desarrollo motor).
- Crea un entorno adecuado para la extrapolación de las habilidades en nuevos contextos (transferencia).
- Impulsa un aprendizaje en diferentes ámbitos de la formación personal (polivalencia). (p. 6)

Ventajas del juego cooperativo.

Por cualquier arista que sea visto el juego cooperativo, tendrá ventajas admirables que los docentes deben aprovechar para formar niños con empatía, carisma, compañerismo, igualdad, justicia, solidaridad, confraternidad, en fin, toda gama de valores y virtudes que tanta falta hace a nuestra niñez.

Con referencia las *ventajas del juego cooperativo*, Torres (2008) expone de la siguiente manera:

- El niño participa por el mero placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.
- Aseguran la diversión al desaparecer.
- Favorecen la participación de todos.
- Permiten establecer relaciones de igualdad con el resto de los participantes.
- Buscan la superación personal y no el superar a los otros. -El niño percibe el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
- Favorecen sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes tiene un papel destacado.
- Libera de la competición. El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común.

- Libera de la eliminación. Se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión.
- Libera para crear. Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.
- Libera la posibilidad de elegir. Los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etc.
- Libera de la agresión. Dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás. (p. 2)

Comparación de juegos cooperativos y juegos competitivos.

Desde la aparición de los juegos en la humanidad, se han multiplicado en el orbe, así como se han diversificado, existiendo en números casi incalculables. Nuestro trabajo se circunscribe en el tipo de juegos cooperativos, pero que, a la vez, debemos tener presente los juegos competitivos. Estos tipos de juegos son completamente opuestos. En consecuencia, podemos realizar una comparación entre los juegos cooperativos y los juegos competitivos.

A propósito de esta comparación, Tuduri & otros (2013) han elaborado el siguiente cuadro:

Tabla 2

Cuadro comparativo entre juego cooperativo y juego competitivo

Juego cooperativo	Juego competitivo
Son divertidos para todos.	Son divertidos solo para algunos.
Todos tienen un sentimiento de victoria.	La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.
Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.	Algunos son excluidos por falta de habilidad.
Se aprende a compartir y a confiar en los demás.	Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros.
Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.	Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando les sucede algo “malo” a los otros.
Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.	Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.
Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.	Los perdedores salen del juego y se convierten en observadores.
Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.	Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.
La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.	La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.
El cumplimiento de los objetivos es consecuencia de todos los miembros del grupo.	El cumplimiento de los objetivos es incompatible con la obtención de los objetivos de los demás.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3:

Cuadro de aspectos del juego cooperativo y competitivo.

Aspecto	Juego cooperativo	Juego competitivo
Objetivo	Ganar juntos	Ganar al otro
El otro	Compañero	Adversario
Relación	Compañerismo	Rivalidad
Acción	Jugar con	Jugar contra
Clima de juego	Atención	Tensión
Resultado	Éxito compartido	Éxito individual
Consecuencia	Seguir jugando	Terminar con el juego

Fuente: Elaboración propia.

Estructura del juego cooperativo.

Al respecto de la estructura del juego cooperativo, Brown (1998), destaca que los hermanos David y Roger Johnson, investigadores y educadores, hicieron un resumen de los efectos que produce la estructura de la cooperación en los procesos educativos. Un elemento que destacan es el intercambio e interacción entre los miembros de grupos que funcionan dentro de estructuras cooperativas (y no dentro de estructuras de competencia).

Algunas características de los integrantes de los grupos cooperativos son:

1. Ofrecen apoyo y ayuda a los demás miembros.
2. Intercambian recursos necesarios, tales como datos, materiales y procesan más eficientemente la información.
3. Ofrecen reflejos a los demás para poder mejorar su actuación.
4. Cuestionan las conclusiones y reflexionan para entender los problemas y promover un mejor proceso de toma de decisiones.
5. Actúan con confianza.
6. Reciben una motivación especial para lograr un objetivo común.
7. Tienen un bajo nivel de angustia y de “stress”. (p.3)

Es de suponer que el juego cooperativo está conformado por muchos elementos que benefician a los niños tanto cognoscitiva como físicamente, allí radica la estructura de estos juegos.

2.2.2. Identidad personal

Conceptualización.

La palabra identidad proviene del latín “identitas” que significaría “lo mismo” Persona inherente al conocimiento y autorrealización de su propio yo. En sentido propio, es el reconocimiento de sí mismo como persona humana, sus obligaciones, responsabilidades. Con ello también reconoce sus capacidades.

Ahora bien, la identidad personal es la forma cómo un individuo ve a sí mismo, cómo concibe la conciencia de lo que existe y lo que es. La persona se define sobre sí misma y con ello acepta en todos sus aspectos que es un ser con valores y virtudes. En todo caso, capaz de estimarse y valorarse, sobre los demás.

Sobre el concepto de identidad, Carrillo (2015) es muy ilustrativo:

Normalmente es aceptada la idea de la identidad personal, es aquello que no cambia y que hace que nosotros seamos capaces de reconocernos y ser reconocidos por los demás de acuerdo a eso que nos define tanto a través de los actos (Cf. Arciero, 2004, pp. 159ss.) y la historia que nos contamos y el pronombre personal yo, para referirnos a nuestro organismo, diferenciándonos así del ambiente y los otros. Nosotros creemos que la identidad más bien es una constante diferenciación y no permanece estable a través del tiempo. (p. 311)

Igualmente, Torre (2001) citado por Acosta (2015) afirma que “la identidad personal es la piedra angular sobre la cual se construye la convivencia. Es decir, la convivencia democrática se da cuando “soy aceptado como persona” (p. 35)

Construcción de la identidad personal

De manera paulatina el ser humano va midificándose y reconociéndose. De esa manera va encontrando fundamentos de que sí tiene valor, que sí merece ser tratado en igualdad de condiciones, que es importante y hasta imprescindible en este mundo.

Al respecto, Bernal (2004) resalta que la construcción de la identidad personal es un proceso eminentemente dinámico, puesto que en el curso de la vida misma los elementos configuradores de la identidad pueden modificarse. Curiosa y paradójicamente, en todo este proceso se produce un movimiento hacia la segregación, hacia la independencia, hacia la individuación, que resulta básico para llegar a construir la identidad personal; pero, al mismo

tiempo, no es posible la individuación del sujeto sin la participación de los otros. Estamos abocados a la configuración de una identidad personal. (p. 3)

El sentido de Identidad

Es de mucha necesidad que los niños tengan la firme convicción de conocerse y saber que los demás le conocen. Teniendo esa identificación de sí mismo y por los demás, podrá desenvolverse con autonomía, autorrealización, autoestima y toma decisiones personales en relación con su entorno.

Con referencia al sentido de identidad, Revilla (1996) resalta que la identidad es algo más que una serie de relatos en los que se reconoce la persona. Es también el saberse un sujeto concreto, único, intercambiable respecto de las demás personas de su entorno.

Para ello, al menos en nuestro entorno cultural, la persona ha de ser capaz de dar cuenta de sí mismo como individuo coherente:

- cierta integración entre los diversos relatos permanente
- cierta estabilidad temporal y auténtico
- cierta autonomía respecto a los demás.

El sentido de identidad tiene un sustrato biológico, al fin y al cabo, necesita – condición necesaria- de individuos corporeizados, organismos físicos sobre los que basar identidades reconocibles en el mundo social. De este modo, la imagen corporal se convierte en un soporte importante de la identidad, teniendo en cuenta que, como señala Harré (1.983), nuestro sistema conceptual prioriza la apariencia física a la hora de decidir sobre cuestiones de identidad. (p. 204)

El sentido personal

El niño sabe o tiene conocimiento de sí mismo y a la vez que su entorno tiene conocimiento de él, entonces se realiza una interacción entre del niño, el medio ambiente y el medio social. La forma cómo se desenvuelve el niño en esta relación, reflejará su sentido personal.

Sobre este tema, Vergara (2011) amplía esta exposición destacando que introducirse en el sentido personal implica inevitablemente hablar de la subjetividad. Una subjetividad que se hace consciente y se desarrolla en la dinámica interpersonal misma y que solo puede observarse en las relaciones que el sujeto establece con el medio. En el intercambio que el sujeto tiene con el medio social y físico, además de las constantes transformaciones que el

sujeto experimenta, el sentido personal se constituye como aquel elemento autorregulador que le otorga congruencia interna y una noción de ser un sujeto único. (p. 37)

Cada persona cumple un rol y una función en el medio físico y social donde se desenvuelve. Está por algo. Entonces el despliegue del niño como integrante de una sociedad tiene fundamento como persona y a través de su lenguaje, sus acciones y la vida en común con los demás. Esa forma de entender le otorga el sello personal y le da el sentido de vida y, por ende, el sentido personal.

Acerca del *sentido personal*, Guidano, citado por Vergara (2011) dice: “(...) un ordenamiento activo de redes de acontecimientos significativos relacionados, que genera una percepción del mundo capaz de desencadenar patrones recursivos de modulación emocional, específicamente reconocibles como el propio sí mismo, unificado y continuo en el tiempo” (p. 51).

Sustento de la identidad personal

Partiendo del Currículo nacional y Rutas del aprendizaje en el Fascículo inicial identidad y convivencia el área Personal Social tiene dos competencias: Construye su identidad y, convive y participa. Se refiere a la construcción de su identidad personal, en tal sentido, la identidad personal se sustenta en tres elementos fundamentales: Autoestima, conciencia emocional y autonomía, que a continuación se desarrolla.

Autoestima.

Tener idea del valor, capacidad y habilidades, que uno tiene, confluyen en la autoestima. Branden (2011) define como “una poderosa fuerza dentro de cada uno de nosotros. Comprende mucho más que ese sentido innato de autovalía que presumiblemente es nuestro derecho al nacer, esa chispa que los psicoterapeutas o maestro intentamos avivar (...)” (p. 13)

El concepto más ampliado sobre Autoestima, se encuentra en la Revista Liderazgo y Mercadeo (2016), entre las que resaltan:

- La capacidad que tiene la persona de valorarse, amarse, apreciarse y aceptarse a sí mismo.
- El conjunto de las actitudes del individuo hacia mismo (Burns).
- Es la percepción evaluativa de uno mismo.
- Conozco una sola definición de la felicidad: ser un buen amigo de sí mismo” (P. Solignac).
- Es el amor que cada persona tiene de sí mismo. La autoestima está relacionada con muchas formas de conducta. (p. 3)

Conciencia emocional.

Uno de los acápites de las competencias emocionales es la Conciencia Emocional, que se consideró como dimensión dentro de la identidad personal en el presente trabajo. La conciencia emocional a su vez define en primer lugar tomar conciencia de las propias emociones para que el niño pueda desenvolverse conforme a ello. En segundo término, nominar las emociones, es decir, cada expresión emocional debe estar muy bien definida y catalogada, en efecto, con nombre. Por último, se debe comprender las emociones de los demás, conforme al conocimiento suyo, para la interacción social emocional saludable.

Al respecto, Saldívar (2014) resalta los tres estadios de la conciencia emocional:

El primer estadio es el de la *conciencia emocional*, en el que tomamos conciencia de nuestras emociones y las de los demás, y utilizamos el lenguaje para poner nombre a estos fenómenos.

El segundo estadio de la *regulación emocional* donde se aborda la expresión y las posibilidades de afrontamiento, en relación a la interacción de estas con lo cognitivo y lo comportamental.

El tercer estadio corresponde a la *autonomía emocional*, donde se desarrolla la capacidad de influir sobre las emociones personales, procurando actitudes positivas y el bienestar consigo mismo. (pp. 22-23)

Autonomía.

Se denomina así a la medida en que el niño va adquiriendo la capacidad de valerse por sí mismo, tanto en su pensamiento, sentimiento y acciones dentro de su entorno familiar y social. Para el logro de esta característica es necesario el apoyo fundamental de los padres y profesores.

Con referencia a la *autonomía*, Ministerio de Educación de Colombia (2011) resalta que Para que el niño y niña progrese en su autonomía es relevante, por tanto, propiciar que desarrolle cada vez mayor número de actividades por iniciativa propia, en las que actúe efectivamente sobre su medio, ensaye, y así, adquiera seguridad en las propias acciones. Asimismo, conocer y cuidar su cuerpo y asumir normas de higiene y alimentación. Para que este proceso progresivo se realice, es necesario que el niño/a vaya independizándose paulatinamente de los adultos significativo/s, tanto en lo físico (llegar a moverse sólo) como en lo emocional (tomar decisiones por sí mismo), lo que se evidencia constantemente pues los niños y niñas prueban sus propios límites y los que le establece su medio social. (p. 13)

2.3. Teorías que fundamenta la investigación.

2.3.1. Teoría que fundamenta la variable juego cooperativo

El juego tiene una gran relevancia en el desarrollo infantil y por ello se cimienta este trabajo de investigación con la teoría de Karl Groos que concibe el juego como fundamental en el desarrollo del niño, ya que lo define al juego como una de las actividades necesarias para la vida adulta.

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional de Karl Gross:

A propósito de esta teoría, Martínez (2008) destaca que la teoría de juego de Gross se centra en derredor de la pre práctica. A diferencia de los animales, el hombre nace muy inmaduro; el elevado nivel de desarrollo que en definitiva debe alcanzar, y que, a diferencia también de los animales, está llamado a rebasar el nivel de sus antepasados, requiere un largo período de preparación –juventud- y de interrumpida actividad preparatoria –juego. La misma torpeza de ejecución en el juego, tiene mucho valor como práctica: en los juegos arquitectónicos, el niño que amontona una serie de tacos de madera no puede asimilar de modo más impresionante la estática que mediante su observación del continuo desmoronamiento de sus construcciones, que le enseña cómo no debe proceder y cómo aplicar mejor sus fuerzas naturales para obtener mejores resultados; en los juegos sociales el niño aprende a mandar y a obedecer, a organizar y a competir; en el juego con reglas el niño conoce la ley abstracta y esto constituye una preparación para el conocimiento de las nociones éticas. (p. 21)

2.3.2. Teoría que fundamenta a la variable identidad personal

Existen muchas teorías que pueden corroborar la valía pedagógica de esta tesis, pero la más aceptable, es la teoría de Erick Erikson que concibe que la identidad personal del ser humano, se da desde su concepción hasta su vida adulta, lo clasifica por etapas y por ello esta teoría tiene gran relevancia.

La Teoría Psicosocial de Erick Erikson. Se basa principalmente en la adquisición de la identidad personal y su desenvolvimiento adecuado del individuo inmerso en una sociedad y forma parte constituyente de ella.

Referente a esta teoría, Pérez (2015) resalta que una de las aportaciones más importantes de Erik Erikson a la psicología son sus ocho etapas del desarrollo. Erikson explica el desarrollo en etapas como los pasos o facetas de la vida por las que todo ser humano pasa sin excepción. Son universales, aunque para muchos autores las etapas terminan a muy corta edad, como, por ejemplo, para Freud. Para Erikson éstas se extienden y terminan

hasta muy avanzada edad. Por lo tanto, cada fase pasa por etapas significativas de la vida como la niñez, adolescencia, adultez, vejez, etc. Cada una está asociada con una crisis, una virtud y un ritual. Cada crisis es un conflicto que surge por la interacción de la maduración fisiológica y los requerimientos que la sociedad propone. Por ello se tienen tanto potencialidades positivas como negativas. Si el conflicto se resuelve correctamente, la parte positiva se realiza y se agrega al desarrollo del ego. Para mayor entendimiento del lector, el ego para Erikson representa el agente de la personalidad encargado de coordinar las necesidades del individuo con las demandas impuestas por su ambiente, y cobra fuerza si se desarrolla normalmente a lo largo de las ocho etapas (...) (p. 1)

2.4. Definición de términos básicos

Agresión.

Acción negativa y violenta ejercida por alguien para dañar a otra, en lo físico, verbal que causa burla y humillación

Autoestima.

Es el aprecio o cariño que una persona tiene consigo mismo. Se valora y se estima para mostrarse parte de la sociedad donde se desenvuelve.

Autonomía.

No depender de otro en sus decisiones, actitudes, compromisos y toda actividad que realice dentro de las normas que estipula la sociedad.

Competencia.

Es el esfuerzo por ganar y no perder. Las normas o reglamentos dados especifican quien gana y quien pierde, dan razones de ganador y perdedor. Generalmente se hace ese esfuerzo por adquirir un estímulo como premio. En esa actividad lo que importa es ganar a costa de todo, con agresión, engaño, estafa y otros.

Conciencia emocional.

Tener presente de sus emociones, sentimiento, conductas y acciones dentro de su entorno social.

Cooperación.

Trabajo en común o en colaboración para realizar una determinada acción, actividad o empresa. En este caso una actividad lúdica con la puesta de esfuerzo de todos.

Creación.

El diccionario ABC DE la lengua española remite este concepto: “Cuando alguien produce algo inédito de la nada, es decir, ese algo creado no tiene antecedente, sino que se convierte en realidad por primera vez, se dirá que es crear.” (p. 43).

Elección.

Es un proceso mental que se asume a una opción de escoger a alguien o algo para tener como representativo. Constituye una serie de estimaciones de méritos, de ventajas, de opciones positivas con la finalidad de elegir uno de muchas expectativas.

Exclusión.

Es el acto de omitir a alguien, sacar de carrera, dejar que no participe, no tomar en cuenta en una actividad, reunión u otra actividad en el que el individuo tenía derecho a la participación. Estas acciones y conductas perjudican al excluido, le hace sentir mal y hasta puede frustrar como persona.

Juego. Es una actividad física y mental que se practica generalmente por placer y diversión. Los que disfrutan del juego son mayormente los niños preescolares y escolares. Es un acto positivo y ventajoso para los infantes.

CAPÍTULO III

Metodología

3.1. Tipo de investigación: Cuantitativa

El tipo de investigación, es de campo; la investigación de campo pertenece a las informaciones adquiridas directamente de la realidad, puesto que el tratamiento de la información es estructurado y sistemático, con análisis estadístico. Permitiendo al investigador corroborar de las condiciones reales en que se han conseguido los datos.

Con respecto a este tipo de la investigación Hernández et al. (2014, p. 5) resalta que generalmente se orientan a explorar o describir conceptos (variables) o bien a relacionarlos o comprarlos, y por eso deben incluirse. Cuando se vinculan conceptos o variables, el lenguaje usado debe asociarse con una finalidad deductiva (probar teorías e hipótesis). Creswell (2003) sugiere que se identifiquen las variables principales (48).

3.2. Nivel de investigación: Correlacional.

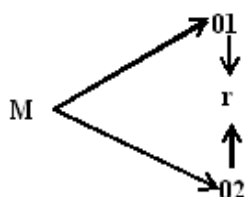
Debemos entender que no es una investigación de causa y efecto, si no se observó el fenómeno en un determinado tiempo. Por ello, su objetivo es determinar el grado de relación que existe entre las dos variables.

Al respecto, Monje (2011) destaca que este tipo de investigación persigue fundamentalmente determinar el grado en el cual las variaciones en uno o varios factores son concomitantes con la variación en otro u otros factores. La existencia y fuerza de esta covariación normalmente se determina estadísticamente por medio de coeficientes de correlación. Es conveniente tener en cuenta que esta covariación no significa que entre los factores existan relaciones de causalidad, pues estas se determinan por otros criterios que, que además de la covariación, hay que tener en cuenta. (p. 101)

3.3. Diseño de la investigación: No experimental transversal

En este caso la investigación es cuantitativa no experimental de tipo transversal. Es no experimental porque se ejecuta sin la manipulación deliberada de las variables y en los que se observan fenómenos en un medio natural para luego analizarlos. Es transversal porque recolecta datos en un solo tiempo. Su fin es de describir y analizar incidencia de las variables y su interrelación.

El esquema que representa este diseño no experimental, transversal, correlacional es el siguiente:



Donde:

- M= Es muestra.
- 01=V1, Juegos cooperativos.
- 02=V2, Identidad personal.
- r= Relación entre variable 1 y variable 2.

A partir de las teorías se formuló la hipótesis, se buscó una Institución Educativa en el distrito de Huayllay Grande en estas instituciones de I.E de Chupas n° 306, Huayllay Grande n°123 y de I.E n° 323 Huayllay Chico se aplicaron el instrumento de cuestionario de entrevista, se recogieron los instrumentos de cuestionario de entrevista

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población.

En el caso de esta investigación, la población está constituida por los 48 estudiantes de 5 Años de las IE del Nivel Inicial de Huayllay Grande, Huancavelica.

3.4.2 Muestra.

Los 43 estudiantes de 5 Años de las IE del Nivel Inicial de Huayllay Grande, Huancavelica. Tamaño de la muestra: 43. Donde:

$$n_0 = \frac{Z^2 N.P.Q}{Z^2 P.Q. + (N-1)E^2}$$

En donde

n= tamaño de la muestra.

Z= nivel de confianza.

N=Tamaño de la población.

P=probabilidad de éxito, o proporción esperada.

Q=probabilidad de fracaso.

E= Error asumida en el cálculo.

Z= 1.96

N= 2

P=0.5

Q=0.5

E=0.05

Con respecto al tamaño de la muestra, Ramos (2009) plantea que para determinar el tamaño de una muestra se deberán tomar en cuenta varios aspectos, relacionados con el parámetro y estimador, el sesgo, el error muestral, el nivel de confianza y la varianza poblacional. (p. 2). [24]En el caso de nuestra investigación, la población está constituida por los 52 estudiantes de 5 Años en las Instituciones Educativas del Nivel Inicial de Lircay, Huancavelica, 2016.

Tabla 4

Distribución de la población y muestra de estudio de estudiantes de 5 Años de las IE del Nivel Inicial de Huayllay Grande, Huancavelica.

Sexo	Nº población	Porcentaje	Nº muestra	Porcentaje
Varones	20	42%	15	35%
Mujeres	28	58%	28	65%
Total	48	100%	43	100%

Fuente: Elaboración propia.

3.5. Técnicas e Instrumentos.

3.5.1. Técnicas e instrumentos de recolección de la información.

Técnica:

La técnica es la observación seleccionaron en concordancia con el diseño y los propósitos de la investigación es sobre el “Juegos cooperativos”, que contiene 15 ítems, y otro para “Identidad personal” que contiene 9 ítems.

3.5.2. Instrumento de recolección de la información:

Instrumento para la variable Juegos cooperativos

Ficha técnica:

Nombre: Escala estimativa para medir los juegos cooperativos

Administración: Individual y colectiva

Tiempo de administración: Entre 10 y 15 minutos, aproximadamente

Ámbito de aplicación: Niños de 5 años

Significación: Percepción sobre los juegos cooperativos que poseen los niños.

Tipo de respuesta: Los ítems son respondidos a través de escalamiento de tres valores categoriales. (Adecuado, Moderado, Inadecuado)

Objetivo:

El presente instrumento de escala estimativa es parte de este estudio que tiene por finalidad la obtención de información acerca del nivel de percepción sobre los juegos cooperativos según los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Descripción:

El instrumento de escala estimativa consta de 15 ítems, cada uno de los cuales tiene tres posibilidades de respuesta: Adecuado (3), Moderado (2) y Inadecuado (1). Asimismo, la docente marcará las alternativas conforme a las respuestas de los niños.

Estructura:

Las dimensiones que evalúan los juegos cooperativos son las siguientes:

- a) Juego libre de competir
- b) Juego libre de agresión
- c) Juego libre de exclusión
- d) Juego libre para elegir
- e) Juego libre para crear

Tabla 5

Tabla de especificaciones para el Cuestionario sobre los juegos cooperativos

Dimensiones	Estructura del cuestionario		Porcentaje
	Ítems	Total	
Juego libre de competir	1,2,3	3	20,00%
Juego libre de agresión	4,5,6	3	20,00%
Juego libre de exclusión	7,8,9	3	20,00%
Juego libre para elegir	10,11,12	3	20,00%
Juego libre para crear	13,14,15	3	20,00%
Total ítems		15	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6

Niveles y rangos del Cuestionario sobre los juegos cooperativos

Niveles	Inadecuado	Moderado	Adecuado
Juego libre de competir	1	2	3
Juego libre de agresión	1	2	3
Juego libre de exclusión	1	2	3
Juego libre para elegir	1	2	3
Juego libre para crear	1	2	3
Juegos cooperativos	0 – 5	6 – 10	11 – 15

Fuente: Elaboración propia.

b) Instrumento sobre la identidad personal

Ficha técnica:

Nombre: El instrumento de escala estimativa para la identidad personal.

Administración: Individual y colectiva

Tiempo de administración: Entre 10 y 15 minutos, aproximadamente

Ámbito de aplicación: Niños de 5 años

Significación: Identidad personal

Tipo de respuesta: Los ítems son respondidos a través de escalamiento de tres valores categoriales: Alto, Medio y Bajo.

Objetivo:

El presente instrumento de escala estimativa es parte de este estudio que tiene por finalidad la obtención de información acerca del nivel de identidad personal en los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Descripción:

El instrumento de escala estimativa consta de 9 ítems, cada uno de los cuales tiene tree

posibilidades de respuesta Alto (3), Medio (2) y Bajo (1) Asimismo, Asimismo, la docente marcará las alternativas conforme a las respuestas de los niños.

Estructura:

Las dimensiones que evalúa la identidad personal son las siguientes:

- a) Autoestima
- b) Conciencia emocional
- c) Autonomía

Tabla 7

Tabla de especificaciones para el cuestionario evaluación de la Identidad personal

Dimensiones	Estructura del cuestionario		Porcentaje
	Ítems	Total	
Autoestima	16,17,18	3	33,33%
Conciencia emocional	19,20,21	3	33,33%
Autonomía	22,23,24	3	33,33%
Total ítems		9	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8

Niveles y rangos del cuestionario para la identidad personal

Niveles	Bajo	Medio	Alto
Autoestima	1	2	3
Conciencia emocional	1	2	3
Autonomía	1	2	3
Identidad personal	0 – 3	4 – 6	7 – 9

Fuente: Elaboración propia.

Validación del instrumento. La validez del instrumento: Se midió a través de la validez de contenido, la misma que tuvo por finalidad recoger las opiniones y sugerencias de expertos dedicados a la docencia Universidad Para el Desarrollo Andino con grados académicos de Magíster en Ciencias de la Educación. En este procedimiento cada experto emitió un juicio

valorativo de un conjunto de aspectos referidos al cuestionario juegos cooperativos y la identidad personal.

Tabla 9

Informes de expertos sobre la validez y aplicabilidad del instrumento.

Indicadores	Criterios	Lic. Elizabeth Pastrana Huincho	Mg. Eliana Montalvo López	Mg. Elsa Marcas De la Cruz
01. Claridad	Está formulado con lenguaje propio.	86	85	85
02. Objetividad	Está expresado de acuerdo a las variables de estudio.	85	82	81
03. Actualidad	Está acorde a las necesidades de información.	81	83	81
04. Organización	Existe una organización lógica.	85	84	85
05. Eficiencia	Comprende los aspectos metodológicos.	87	85	85
06. Intencionalidad	Adecuado para valorar la variable actividad.	92	90	92
07. Consistencia	Esta elaborado en base a los fundamentos teóricos y empíricos.	85	94	95
08. Coherencia	Coherencia entre las variables e indicadores.	92	92	92
09. Metodología	La estrategia responde al propósito del cuestionario	95	94	85
10. Pertinencia	El instrumento es útil para la presente investigación.	95	95	88
Totales MEDIDA DE VALIDACIÓN = 86.63%		88.3%	88.4%	86.9%

Fuente: Universidad Para el Desarrollo Andino

Tabla 10
Valores de los niveles de validez

Valores	Niveles de validez
91 – 100	Excelente
81 – 90	Muy bueno
71 – 80	Bueno
61 – 70	Regular
51 – 60	Malo

Fuente: Cabanillas A., G. (2004, p. 76).

El resultado aplicabilidad fue favorable, son aplicables los instrumentos para el propósito propuesto, pues muestra un promedio de valoración de 86.63%, por lo que se deduce que el Instrumento tiene un nivel de validez muy bueno. En consecuencia, se recomienda su utilización.

3.5.3. Confiabilidad del instrumento de base de datos.

Evaluación piloto.

De igual manera, después de lograr la validación de instrumento, se procedió a demostrar su confiabilidad. Para eso, se evaluó como muestra piloto a 10 estudiantes en las Instituciones Educativas del Nivel Inicial, distrito de Huayllay Grande, Huancavelica.

La escala estuvo considerada a 10 ítems referentes a Juego Cooperativo e identidad personal de los estudiantes de 5 años. Se recogió información de los estudiantes de 5 Años en las Instituciones Educativas del nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica, 2017.

Confiabilidad del instrumento

El criterio de confiabilidad del instrumento, se determina en la presente investigación, por el coeficiente de Alfa Cronbach, desarrollado por J. L. Cronbach, requiere de una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre cero y uno. Es aplicable a escalas de varios valores posibles, por lo que puede ser utilizado para

determinar la confiabilidad en escalas cuyos ítems tienen como respuesta más de dos alternativas. Su fórmula determina el grado de consistencia y precisión

COEFICIENTE ALFA CROMBACH

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Dónde:

K:

$\sum S_i^2$:

S_T^2 :

α :

La escala de valores que determina la confiabilidad está dada por los siguientes valores:

Tabla 11

Criterio y valores del proceso de confiabilidad para la variable de estudio Juego

Cooperativo

CRITERIO	VALORES
No es confiable	0
Baja confiabilidad	0.01 a 0.49
Moderada confiabilidad	0.5 a 0.75
Fuerte confiabilidad	0.76 a 0.89
Alta confiabilidad	0.9 a 1

Fuente: Elaboración propia.

Instrumento: JUEGO COOPERATIVO

El instrumento que se utilizó en la prueba piloto fue un cuestionario aplicado a 10 estudiantes de 15 ítems

Tabla12

Tabulación de la variable 1: piloto: Juego Cooperativo

Estud.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2
2	2	2	1	2	3	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2
3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2
4	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2
5	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3
6	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2
7	2	3	2	2	2	2	3	1	3	2	3	2	2	2	2
8	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3
9	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2
10	2	1	2	2	2	2	2	2	3	1	3	3	2	1	2

Fuente: Elaboración propia.

		N	%
Casos	Válidos	15	100,0
	Excluidosa	0	,0
	Total	10	100,0
a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.			

Tabla 13

Criterio y valores del proceso de confiabilidad para la variable de estudio Identidad Personal

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,810	15

Fuente: Elaboración propia.

Que el nivel de confiabilidad fue del 0. 810 conforme a la administración de Alfa de Cronbach.

Instrumento: IDENTIDAD PERSONAL

El instrumento que se utilizó en la prueba piloto fue un cuestionario aplicado a 10 estudiantes de 15 ítems

Tabla14

Tabulación de variable 2: piloto: Identidad Personal

Estud.	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24
1	3	1	1	2	2	2	1	2	3
2	2	3	1	3	1	2	2	3	3
3	1	1	3	2	3	3	3	2	2
4	3	1	2	3	2	3	2	3	3
5	2	3	3	2	3	2	3	3	2
6	1	2	3	2	2	3	3	2	3
7	3	2	2	3	3	2	2	3	2
8	1	3	1	2	2	3	3	2	3
9	2	2	3	3	3	2	2	3	3
10	3	3	2	2	2	3	3	2	2

Fuente: Elaboración propia.

Este proceso compromete el deseo inequívoco de búsqueda de una mejora continua en el proceso de investigación, luego de varios tratamientos, consejos y reformulaciones de las preguntas alcanzamos el siguiente nivel de índices de los ítems.

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	09	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	09	100,0
a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.			

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,753	09

Que el nivel de confiabilidad fue del 0. 753 conforme a la administración de Alfa de Cronbach.

Conclusión:

Dado que en la aplicación del Cuestionario de Juegos cooperativos se obtuvo el valor de 0,810 y en la aplicación del cuestionario para la identidad personal se obtuvo el valor de 0,753 podemos deducir que ambos instrumentos tienen una fuerte confiabilidad

CAPÍTULO IV

Resultados y discusión

Como se sabe, las variables de la tesis están conformada, por las variables Juego cooperativo y sus dimensiones: Juego libre de competir, Juego libre de agresión, Juego libre de exclusión, Juego libre para elegir, Juego libre para crear. Asimismo, la variable Identidad Personal y sus dimensiones Autoestima, Conciencia emocional y Autonomía ameritan el tratamiento estadístico.

Precisamente los resultados descriptivos se han podido obtener con la aplicación de los estadígrafos previstos que tiene este resultado.

4.1. Nivel descriptivo: tablas y gráficos estadísticos.

4.1.1. Resultados de la variable juego cooperativo.

Tabla 15

Distribución de frecuencias de la variable Juego cooperativo.

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Adecuado	[11 - 15]	21	48,8%
Moderado	[6 - 10]	22	51,2%
Inadecuado	[0 - 5]	0	0,0%
Total		43	100,0

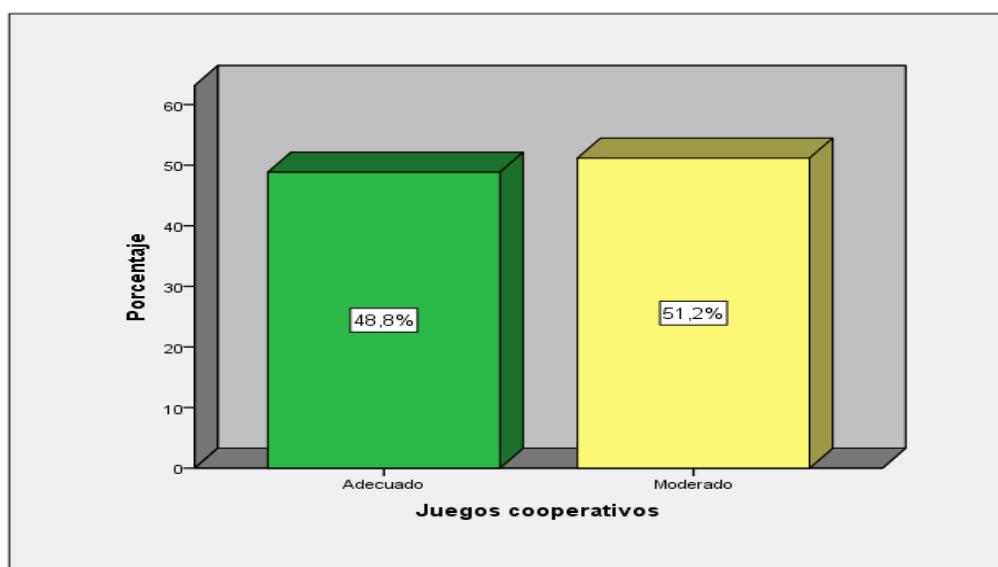


Figura 1. Juegos cooperativos

La tabla 10 y figura 1, de una muestra de 43 niños, el 51,2% (22) participa de forma moderada en los juegos cooperativos, seguido por un 48,8% (21) que participan de forma adecuada en los juegos cooperativos y cero de inadecuado

Tabla 16

Distribución de frecuencias de la dimensión Juego libre de competir

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Adecuado	[3]	3	7,0%
Moderado	[2]	36	83,7%
Inadecuado	[1]	4	9,3%
Total		43	100,0

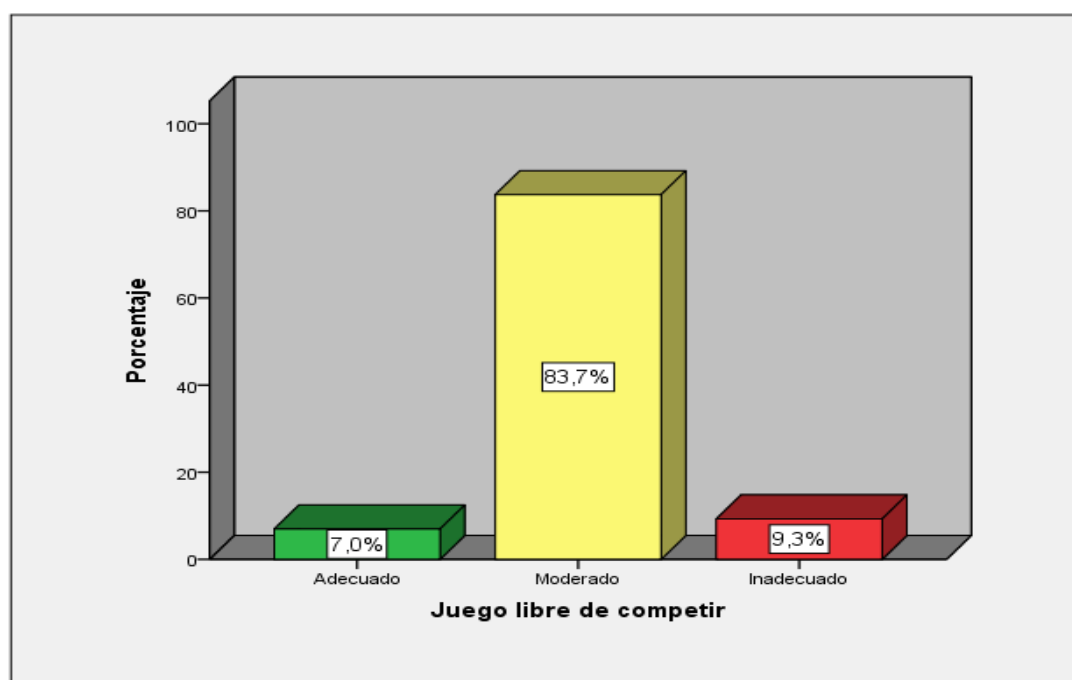


Figura 2. Juego libre de competir

La tabla 11 y figura 2, de una muestra de 43 niños, el 83,7% (36) participa de forma moderada en el juego libre de competir, seguido por un 9,3% (4) que participan de forma inadecuada y por último un 7% (3) que participan de forma adecuada en el juego libre de competir.

Tabla 17

Distribución de frecuencias de la dimensión Juego libre de agresión.

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Adecuado	[3]	7	16,3%
Moderado	[2]	31	72,1%
Inadecuado	[1]	5	11,6%
Total		43	100,0%

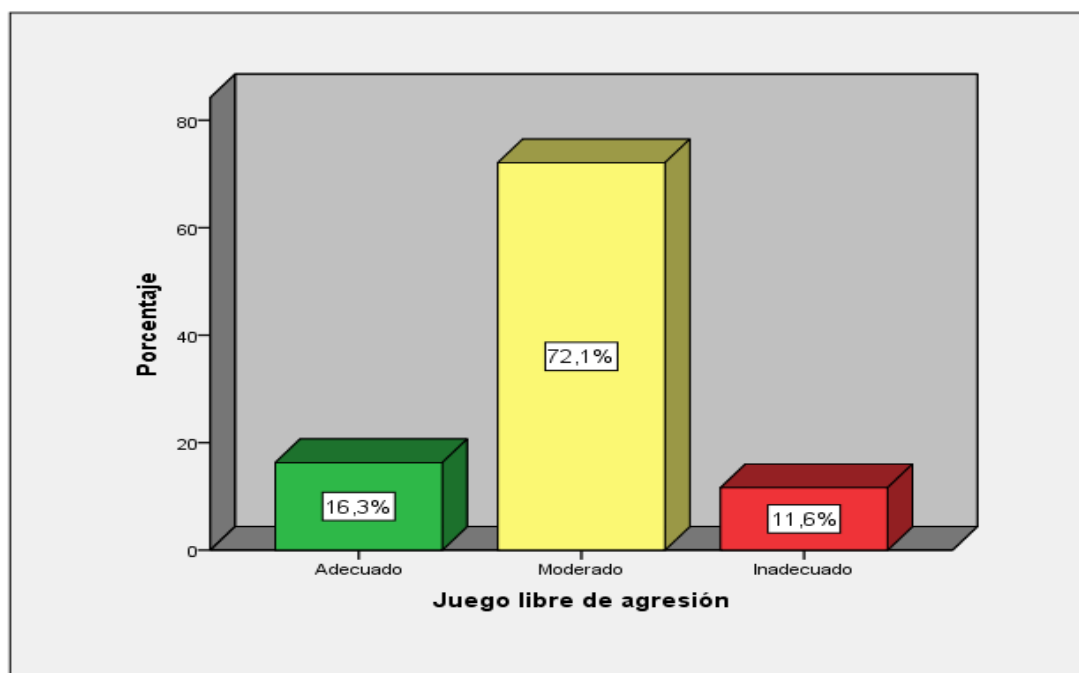


Figura 3. Juego libre de agresión

La tabla 12 y figura 3, de una muestra de 43 niños, el 72,1% (31) participa de forma moderada en el juego libre de agresión, seguido por un 16,3% (7) que participan de forma adecuada y por último un 11,6% (5) que participan de forma inadecuada en el Juego libre de agresión.

Tabla 18

Distribución de frecuencias de la dimensión Juego libre de exclusión.

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Adecuado	[3]	9	20,9%
Moderado	[2]	32	74,4%
Inadecuado	[1]	2	4,7%
Total		43	100,0%

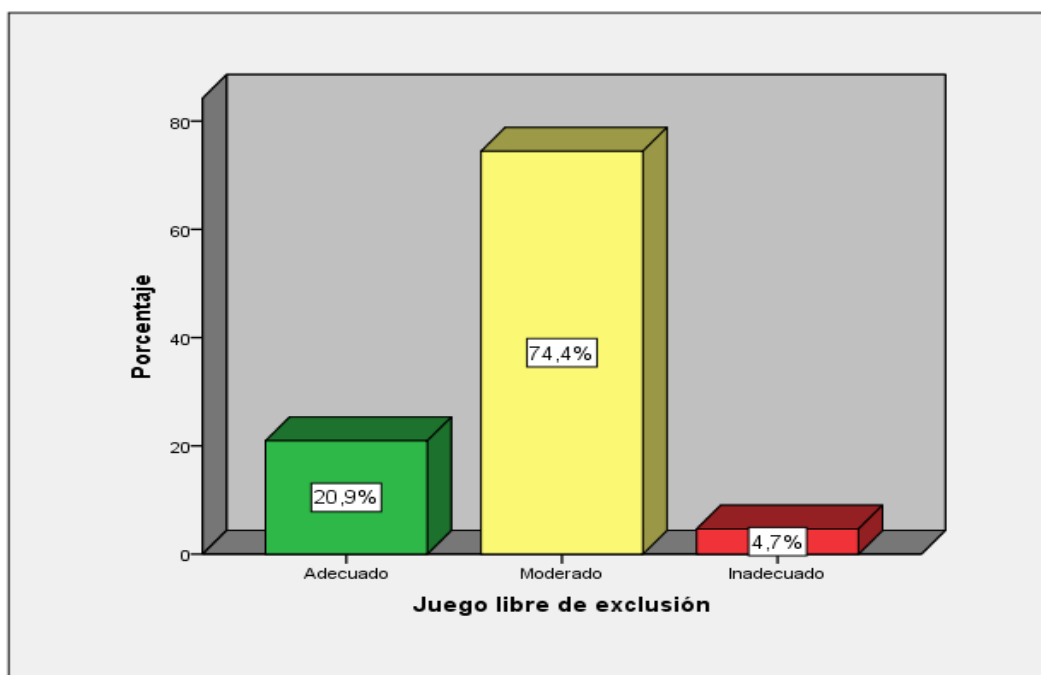


Figura 4. Juego libre de exclusión

La tabla 7 y figura 4, de una muestra de 43 niños, el 74,4% (32) participa de forma moderada en el juego libre de exclusión, seguido por un 20,9% (9) que participan de forma adecuada y por último un 4,7% (2) que participan de forma inadecuada en el juego libre de exclusión.

Tabla 19

Distribución de frecuencias de la dimensión Juego libre para elegir.

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Adecuado	[3]	13	30,2%
Moderado	[2]	26	60,5%
Inadecuado	[1]	4	9,3%
Total		43	100,0%

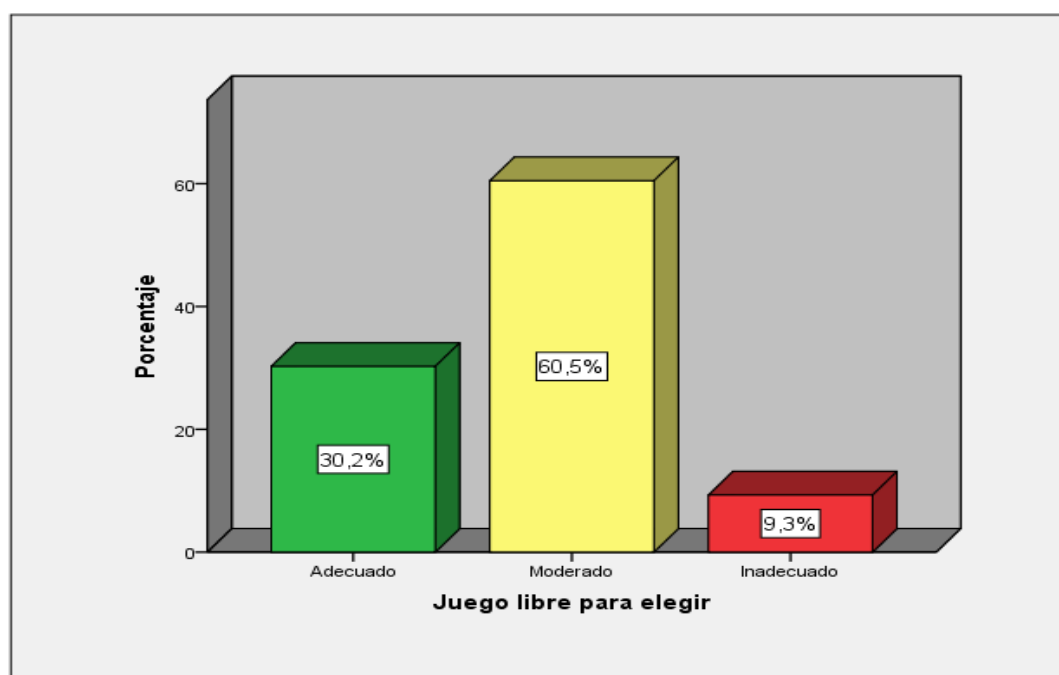


Figura 5. Juego libre para elegir

La tabla 8 y figura 5, de una muestra de 43 niños, el 60,5% (26) participa de forma moderada en el juego libre para elegir, seguido por un 30,2% (13) que participan de forma adecuada y por último un 9,3% (4) que participan de forma inadecuada en el juego libre para elegir.

Tabla 20

Distribución de frecuencias de la dimensión Juego libre para crear.

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Adecuado	[3]	9	20,9%
Moderado	[2]	30	69,8%
Inadecuado	[1]	4	9,3%
Total		43	100,0%

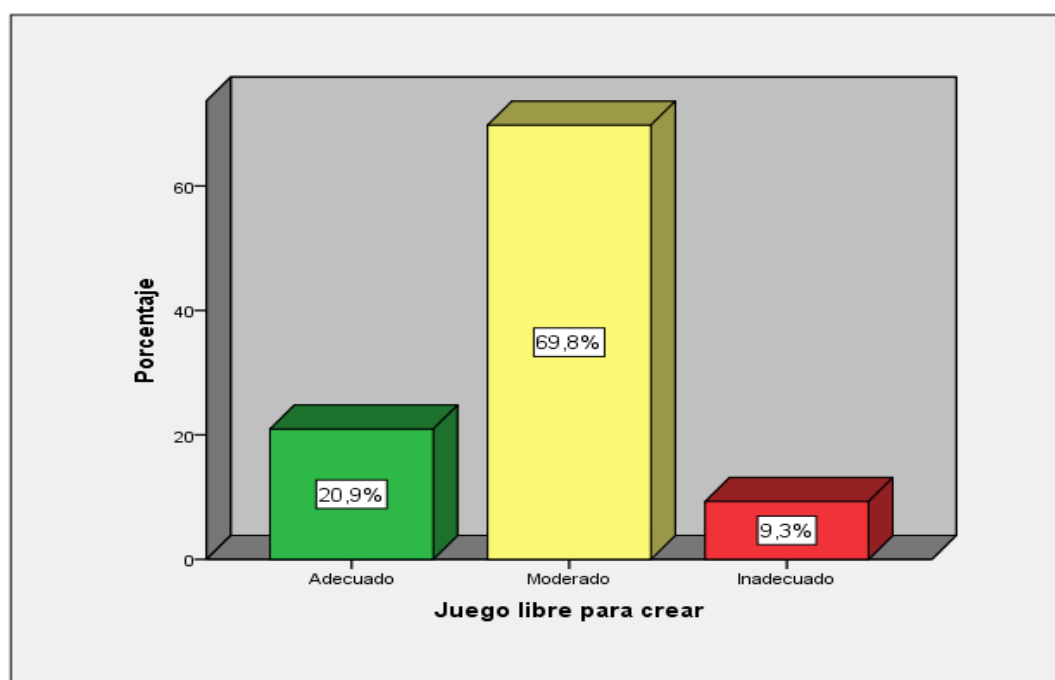


Figura 6. Juego libre para crear

La tabla 9 y figura 6, de una muestra de 43 niños, el 69,8% (30) participa de forma moderada en el juego libre para crear, seguido por un 20,9% (9) que participan de forma adecuada y por último un 9,3% (4) que participan de forma inadecuada en el juego libre para crear.

4.1.2. Resultados de la variable y dimensiones Identidad personal.

Tabla 21

Distribución de frecuencias de la variable Identidad personal

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	[7 - 9]	18	41,9%
Medio	[4 - 6]	19	44,2%
Bajo	[0 - 3]	6	14,0%
Total		43	100,0%

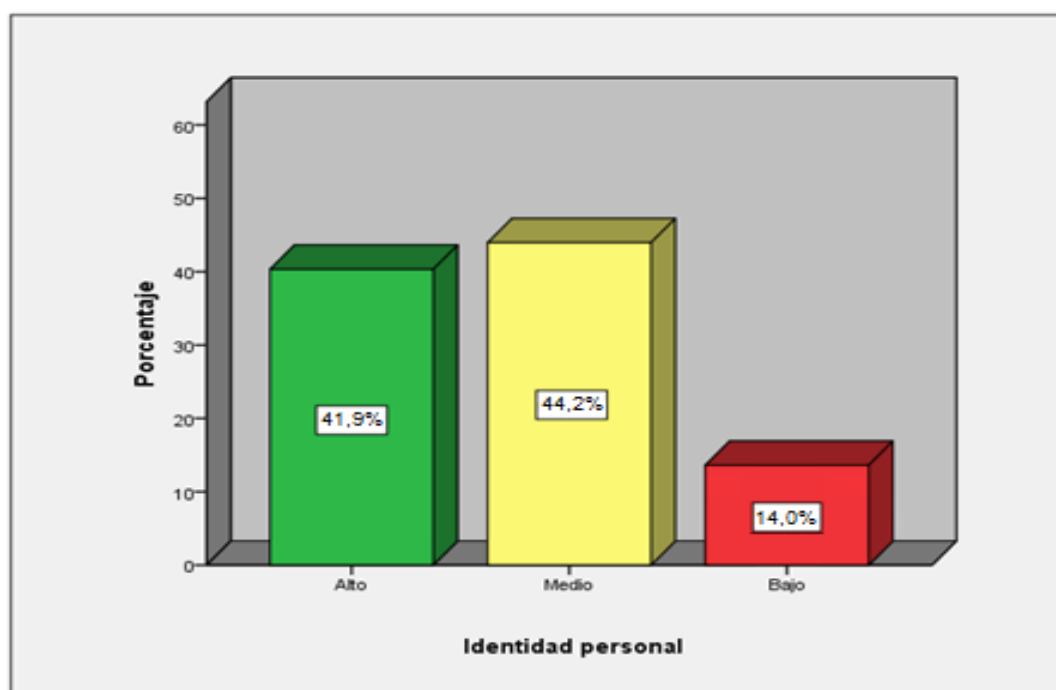


Figura 7. Identidad Personal

. La tabla 10 y figura 7, de una muestra de 43 niños, el 44,2% (19) tienen un nivel medio en su identidad personal, seguido por un 41,98% (18) que tienen un nivel alto en su identidad personal y finalmente un 14,0% (6) tienen un nivel bajo en su identidad personal.

Tabla 22

Distribución de frecuencias de la dimensión Autoestima

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	[3]	16	37,2%
Medio	[2]	16	37,2%
Bajo	[1]	11	25,6%
Total		43	100,0%

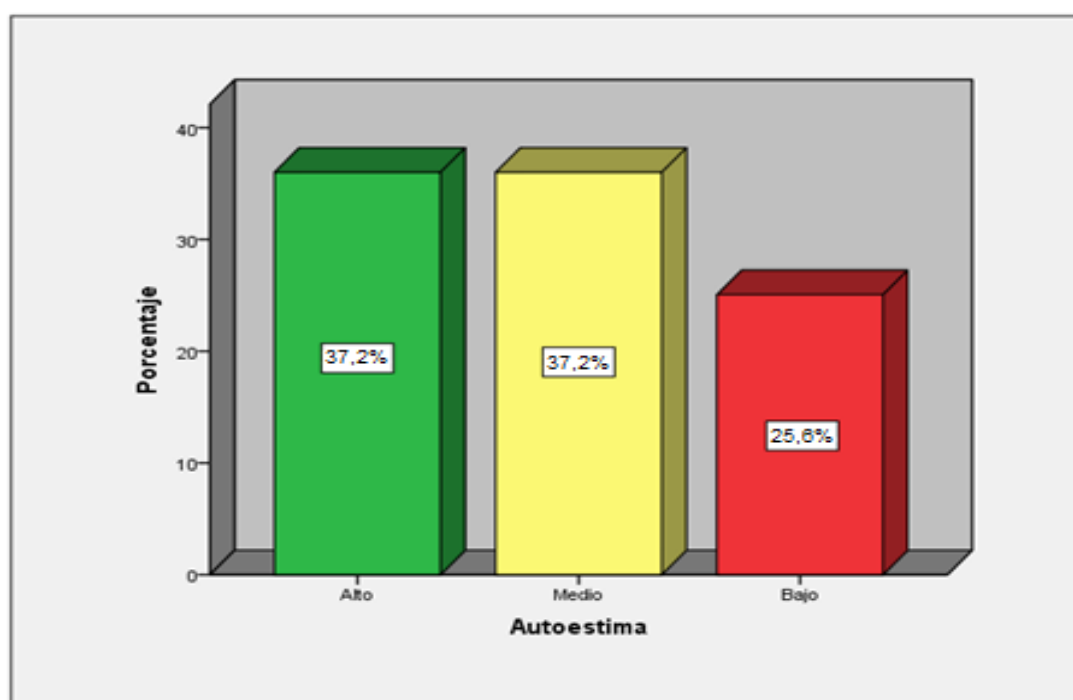


Figura 8. Autoestima

La tabla 11 y figura 8, de una muestra de 43 niños, el 37,2% (16) tienen un nivel alto en su autoestima, seguido por otro 37,2% (16) que tienen un nivel medio y por último un 25,6% (11) que tienen un nivel bajo en su autoestima.

Tabla 23

Distribución de frecuencias de la dimensión Conciencia emocional

Niveles		Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto		[3]	17	39,5%
Medio		[2]	24	55,8%
Bajo		[1]	2	4,7%
Total	43			100,0%

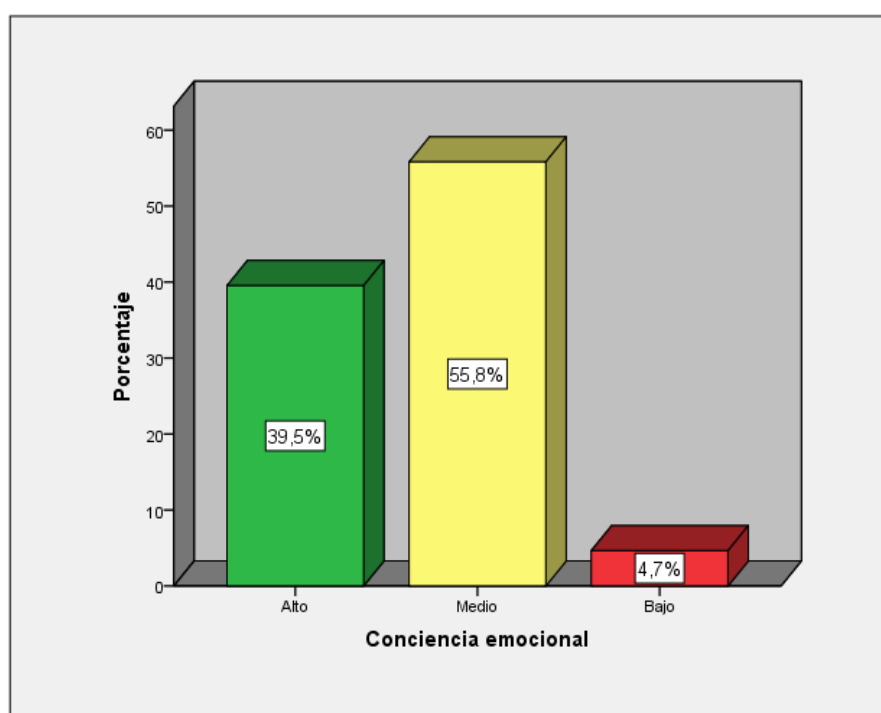


Figura 9. Conciencia emocional

La tabla 12 y figura 9, de una muestra de 43 niños, el 55,8% (24) tienen un nivel medio en su conciencia emocional, seguido por un 39,5% (17) que tienen un nivel alto y por último un 4,7% (2) que tienen un nivel bajo en su conciencia emocional.

Tabla 24

Distribución de frecuencias de la dimensión Autonomía.

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	[3]	23	53,5%
Medio	[2]	19	44,2%
Bajo	[1]	1	2,3%
Total		43	100,0%

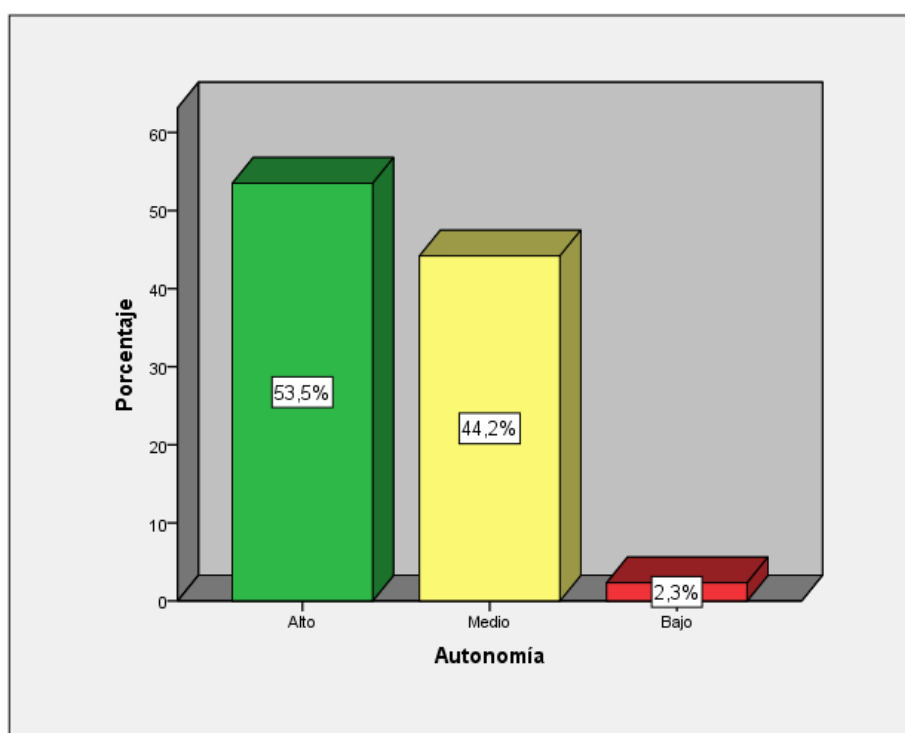


Figura 10. Autonomía

La tabla 13 y figura 10, de una muestra de 43 niños, el 53,5% (24) tienen un nivel alto en su autonomía, seguido por un 44,2% (19) que tienen un nivel medio y por último un 2,3% (1) que tienen un nivel bajo en su autonomía.

4.2. Nivel inferencial: Prueba de la hipótesis.

Prueba estadística para la determinación de la normalidad. Para el análisis de los resultados obtenidos se determina, inicialmente, el tipo de distribución que presentan los datos, tanto a nivel de la variable 1, como de la variable 2 para ello utilizamos la prueba Shapiro-Wilk de bondad de ajuste. Esta prueba permite medir el grado de concordancia existente entre la distribución de un conjunto de datos y la distribución teórica específica. Su objetivo es señalar si los datos provienen de una población que tiene la distribución teórica específica.

Considerando el valor obtenido en la prueba de distribución, se determina el uso de estadísticos paramétricos (r de Pearson) o no paramétricos (Rho de Spearman y Chi cuadrado), Los pasos para desarrollar la prueba de normalidad son los siguientes:

Paso 1: Plantear la Hipótesis nula (H_0) y la Hipótesis alternativa (H_1):

Hipótesis Nula (H_0):

No existen diferencias significativas entre la distribución ideal y la distribución normal de los datos

Hipótesis Alternativa (H_1):

Existen diferencias significativas entre la distribución ideal y la distribución normal de los datos

Paso 2: Seleccionar el nivel de significancia

Para efectos de la presente investigación se ha determinado que: $\alpha = 0,05$

Paso 3: Escoger el valor estadístico de prueba

El valor estadístico de prueba que se ha considerado para la presente Hipótesis es Shapiro-Wilk

Tabla 25

Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilka		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos cooperativos	,924	43	,007
Identidad personal	,882	43	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Paso 4: Formulamos la regla de decisión

Una regla de decisión es un enunciado de las condiciones según las que se acepta o se rechaza la Hipótesis nula, para lo cual es imprescindible determinar el valor crítico, que es un número que divide la región de aceptación y la región de rechazo.

Regla de decisión

Si α (Sig) $> 0,05$; Se acepta la Hipótesis nula

Si α (Sig) $< 0,05$; Se rechaza la Hipótesis nula

Paso 5: Toma de decisión

Como el valor p de significancia del estadístico de prueba de normalidad tiene el valor de 0,007 y 0,000; entonces para valores Sig. $< 0,05$; se cumple que; se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa. Esto quiere decir que; según los resultados obtenidos podemos afirmar que los datos de la muestra de estudio no provienen de una distribución normal. Así mismo, según puede observarse en los gráficos siguientes la curva de distribución difieren de la curva normal.

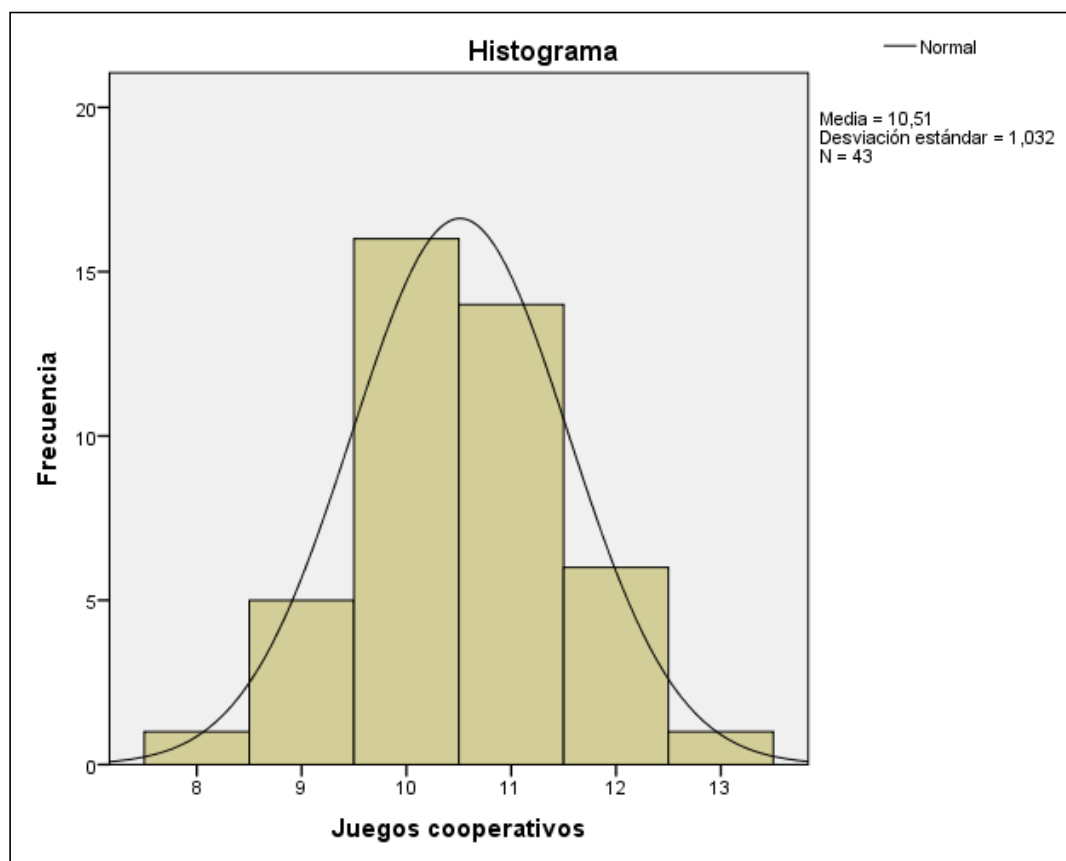


Figura 11. Distribución de frecuencias de los puntajes de los juegos cooperativos

Según puede observarse en la Figura 11 la distribución de frecuencias de los puntajes obtenidos a través del Cuestionario de los juegos cooperativos se hallan sesgados hacia la izquierda, teniendo una media de 10,51 y una desviación típica de 1,032, asimismo, el gráfico muestra que la curva de distribución y difiere de la curva normal, considerada como una curva platicúrtica, según Vargas (2005), “Presenta un reducido grado de concentración alrededor de los valores centrales de la variable” (p. 392), por lo tanto se afirma que la curva no es la normal.

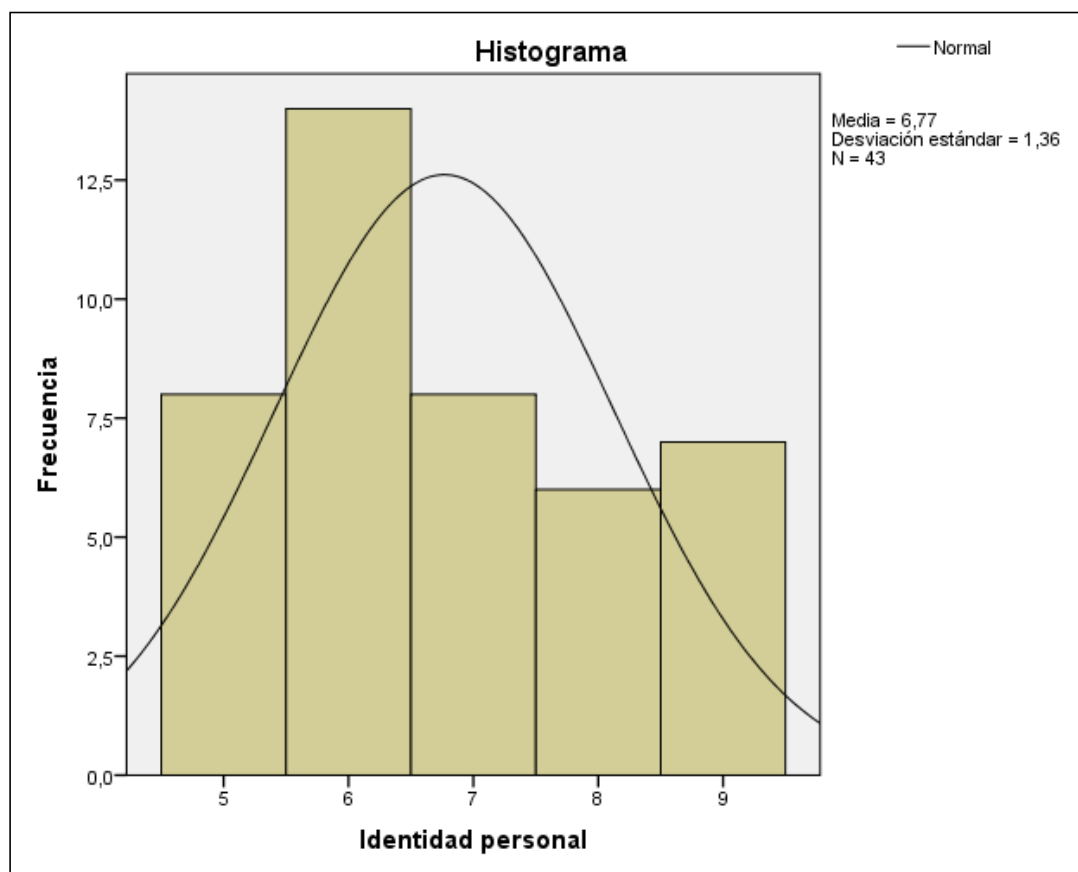


Figura 12. Distribución de frecuencias de los puntajes de la Identidad personal

Según puede observarse en la Figura 12 la distribución de frecuencias de los puntajes obtenidos a través del instrumento de Identidad personal se halla sesgados hacia la izquierda, teniendo una media de 6,77 y una desviación típica de 1,36. Asimismo, el gráfico muestra que la curva de distribución difiere de la curva normal, considerada como una curva platicúrtica.

Se observa que el nivel de significancia (Sig. asintót. bilateral) para Shapiro-Wilk es menor que 0,05 tanto en los puntajes obtenidos a nivel del Cuestionario de Juegos cooperativos como el instrumento de la identidad personal, por lo que se puede deducir que la distribución de estos puntajes en ambos casos difieren de la distribución normal, por lo tanto, para el Juego libre de agresión de la prueba de hipótesis; se utiliza las pruebas no paramétricas para distribución no normal de los datos Chi Cuadrado (asociación de variables) y Rho de Spearman (grado de relación entre las variables).

4.2.1 Prueba de hipótesis general

Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Paso 1: Planteamiento de la hipótesis nula (H_0) e hipótesis alternativa (H_1):

Hipótesis Nula (H_0):

No existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Hipótesis Alternativa (H_1):

Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Paso 2: Seleccionar el nivel de significancia

El nivel de significancia consiste en la probabilidad de rechazar la hipótesis Nula, cuando es verdadera, a esto se le denomina Error de Tipo I, algunos autores consideran que es más conveniente utilizar el término Nivel de Riesgo, en lugar de significancia. A este nivel de riesgo se le denota mediante la letra griega alfa (α). Para la presente investigación se ha determinado que: $\alpha = 0,05$

Paso 3: Escoger el valor estadístico de la prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman.

Tabla 26

*Índice de Correlación Juegos cooperativos * Identidad personal.*

		Juegos	
		cooperativos	Identidad personal
Rho de Juegos	Coeficiente de	de	
Spearmancooperativos	correlación	1,000	,856**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	43	43
Identidad	Coeficiente de		
personal	correlación	,856**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	43	43

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Paso 4: Interpretación

En la tabla 21, se presentan los resultados para contrastar la hipótesis general: se obtuvo un coeficiente de correlación Rho de Spearman = ,856** lo que se interpreta al 99,99% ** la correlación es significativa al nivel 0,01 bilateral, interpretándose como una relación positiva muy alta entre las variables, con un $p = 0,00$ ($p < 0,01$), rechazándose la hipótesis nula.

También se observa que los juegos cooperativos están relacionados directamente con la identidad personal, es decir en cuanto más adecuada sea la participación en los juegos cooperativos existirán mayores niveles de identidad personal, además según la correlación de Spearman de 0,856 representan esta una correlación positiva muy alta.

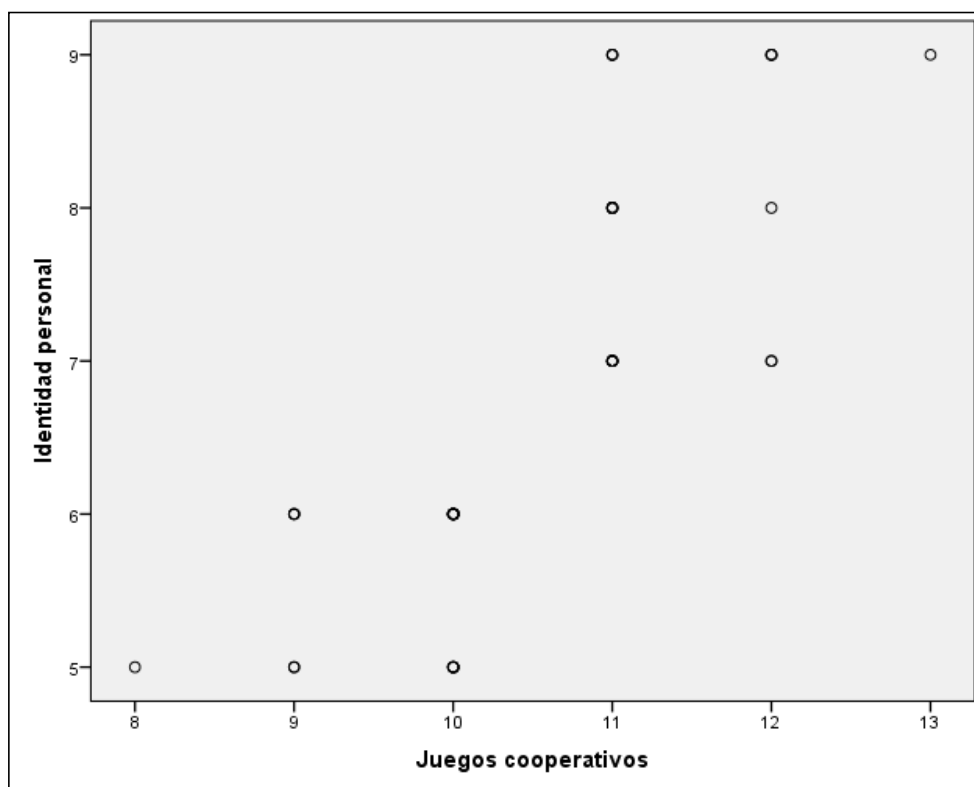


Figura 13. Diagrama de dispersión Juegos cooperativos vs Identidad personal

Paso 5: Toma de decisión

En consecuencia, se verifica que: Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

4.2.2. Prueba de hipótesis específica 1

Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autoestima de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Paso 1: Planteamiento de la hipótesis nula (H_0) e hipótesis alternativa (H_1):

Hipótesis Nula (H_0):

No existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autoestima de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Hipótesis Alternativa (H1):

Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autoestima de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Paso 2: Seleccionar el nivel de significancia

El nivel de significancia consiste en la probabilidad de rechazar la hipótesis Nula, cuando es verdadera, a esto se le denomina Error de Tipo I, algunos autores consideran que es más conveniente utilizar el término Nivel de Riesgo, en lugar de significancia. A este nivel de riesgo se le denota mediante la letra griega alfa (α). Para la presente investigación se ha determinado que: $\alpha = 0,05$

Paso 3: Escoger el valor estadístico de la prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman.

Tabla 27

*Índice de Correlación Juegos cooperativos * Autoestima*

		Juegos	
		cooperativos	Autoestima
Rho de Juegos	Coeficiente de	de	
Spearmancooperativos correlación		1,000	,693**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	43	43
Autoestima	Coeficiente de	de	
	correlación	,693**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	43	43

****.** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Paso 4: Interpretación

En la tabla 22, se presentan los resultados para contrastar la hipótesis general: se obtuvo un coeficiente de correlación Rho de Spearman = ,693** lo que se interpreta al 99,99% ** la correlación es significativa al nivel 0,01 bilateral, interpretándose como una relación positiva alta entre las variables, con un $p = 0,00$ ($p < 0,01$), rechazándose la hipótesis nula.

También se observa que los juegos cooperativos están relacionados directamente con la autoestima, es decir en cuanto más adecuada sea la participación en los juegos cooperativos existirán mayores niveles de autoestima, además según la correlación de Spearman de 0,693 representan esta una correlación positiva alta.

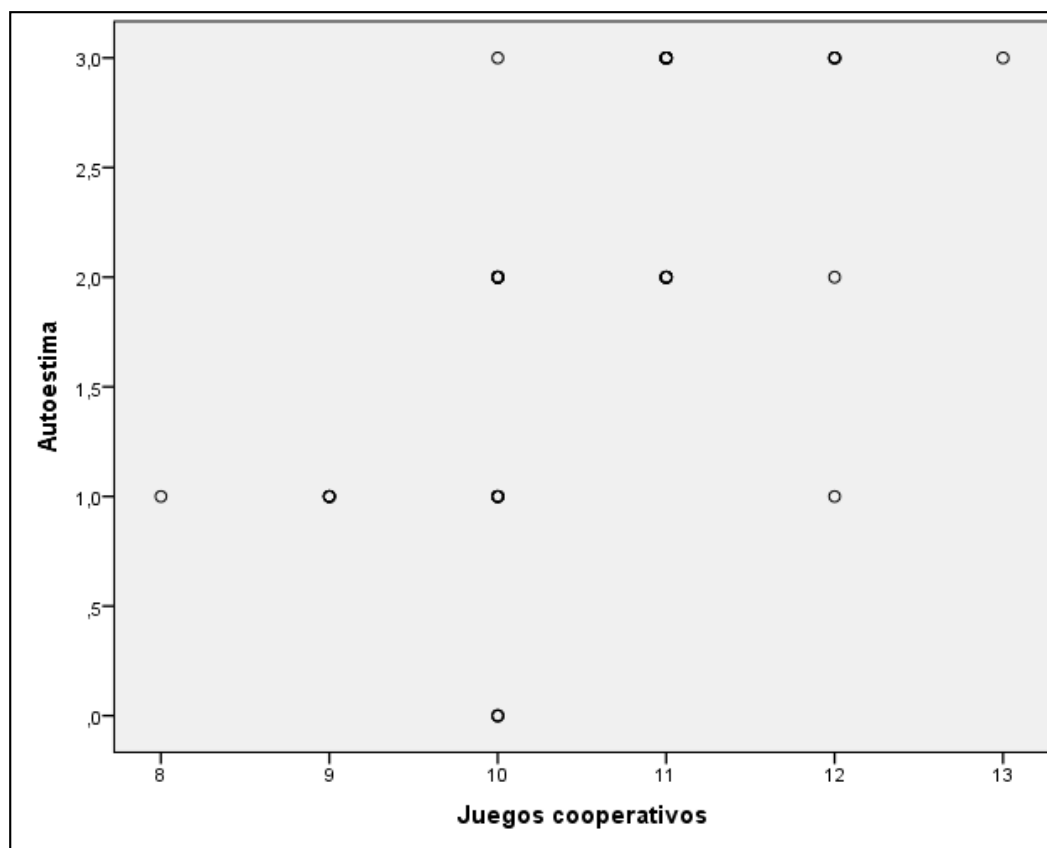


Figura 14. Diagrama de dispersión Juegos cooperativos vs Autoestima

Paso 5: Toma de decisión

En consecuencia, se verifica que: Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autoestima de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

4.2.3. Prueba de hipótesis específica 2

Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Conciencia emocional de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Paso 1: Planteamiento de la hipótesis nula (H_0) e hipótesis alternativa (H_1):

Hipótesis Nula (H_0):

No existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Conciencia emocional de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Hipótesis Alternativa (H_1):

Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Conciencia emocional de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Paso 2: Seleccionar el nivel de significancia

El nivel de significancia consiste en la probabilidad de rechazar la hipótesis Nula, cuando es verdadera, a esto se le denomina Error de Tipo I, algunos autores consideran que es más conveniente utilizar el término Nivel de Riesgo, en lugar de significancia. A este nivel de riesgo se le denota mediante la letra griega alfa (α). Para la presente investigación se ha determinado que: $\alpha = 0,05$

Paso 3: Escoger el valor estadístico de la prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman.

Tabla 28

*Índice de Correlación Juegos cooperativos * Conciencia emocional*

		Juegos	
		cooperativos	Conciencia emocional
Rho de Juegos	Coeficiente de correlación	de 1,000	,538**
Spearmancooperativos correlación			
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	43	43
Conciencia emocional	Coeficiente de correlación	de ,538**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	43	43

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Paso 4: Interpretación

En la tabla 23, se presentan los resultados para contrastar la hipótesis general: se obtuvo un coeficiente de correlación Rho de Spearman = ,538** lo que se interpreta al 99,99% ** la correlación es significativa al nivel 0,01 bilateral, interpretándose como una relación positiva moderada entre las variables, con un $p = 0,00$ ($p < 0,01$), rechazándose la hipótesis nula.

También se observa que los juegos cooperativos están relacionados directamente con la conciencia emocional, es decir en cuanto más adecuada sea la participación en los juegos cooperativos existirán mayores niveles de conciencia emocional, además según la correlación de Spearman de 0,538 representan esta una correlación positiva moderada.

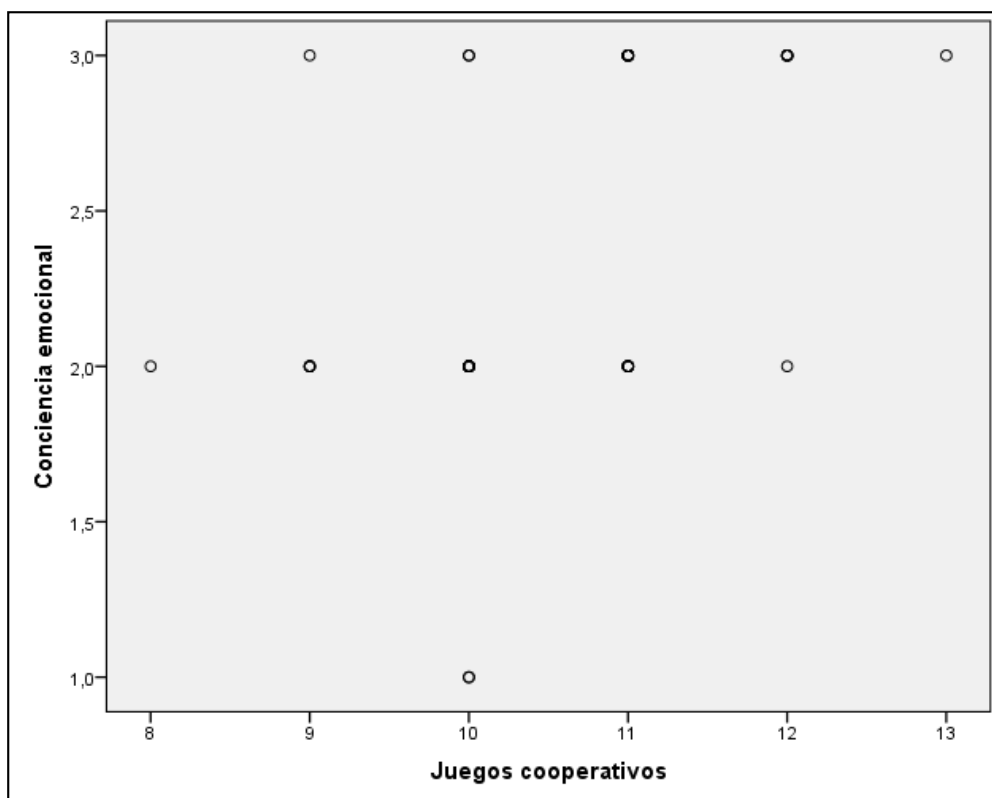


Figura 15. Diagrama de dispersión Juegos cooperativos vs Conciencia emocional

Paso 5: Toma de decisión

En consecuencia, se verifica que: Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Conciencia emocional de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

4.2.4. Prueba de hipótesis específica 3

Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autonomía de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Paso 1: Planteamiento de la hipótesis nula (H_0) e hipótesis alternativa (H_1):

Hipótesis Nula (H_0):

No existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autonomía de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Hipótesis Alternativa (H_1):

Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autonomía de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Paso 2: Seleccionar el nivel de significancia

El nivel de significancia consiste en la probabilidad de rechazar la hipótesis Nula, cuando es verdadera, a esto se le denomina Error de Tipo I, algunos autores consideran que es más conveniente utilizar el término Nivel de Riesgo, en lugar de significancia. A este nivel de riesgo se le denota mediante la letra griega alfa (α). Para la presente investigación se ha determinado que: $\alpha = 0,05$

Paso 3: Escoger el valor estadístico de la prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman.

Tabla 29

*Índice de Correlación Juegos cooperativos * Autonomía*

Juegos			
		cooperativos	Autonomía
Rho de Juegos	Coeficiente de	de	
		1,000	,676**
Spearmancooperativos	correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	43	43
Autonomía	Coeficiente de	de	
		,676**	1,000
	correlación		
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	43	43

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Paso 4: Interpretación

En la tabla 24, se presentan los resultados para contrastar la hipótesis general: se obtuvo un coeficiente de correlación Rho de Spearman = ,676** lo que se interpreta al 99,99% ** la correlación es significativa al nivel 0,01 bilateral, interpretándose como una relación positiva alta entre las variables, con un $p = 0,00$ ($p < 0,01$), rechazándose la hipótesis nula.

También se observa que los juegos cooperativos están relacionados directamente con la autonomía, es decir en cuanto más adecuada sea la participación en los juegos cooperativos existirán mayores niveles de autonomía, además según la correlación de Spearman de 0,676 representan esta una correlación positiva alta.

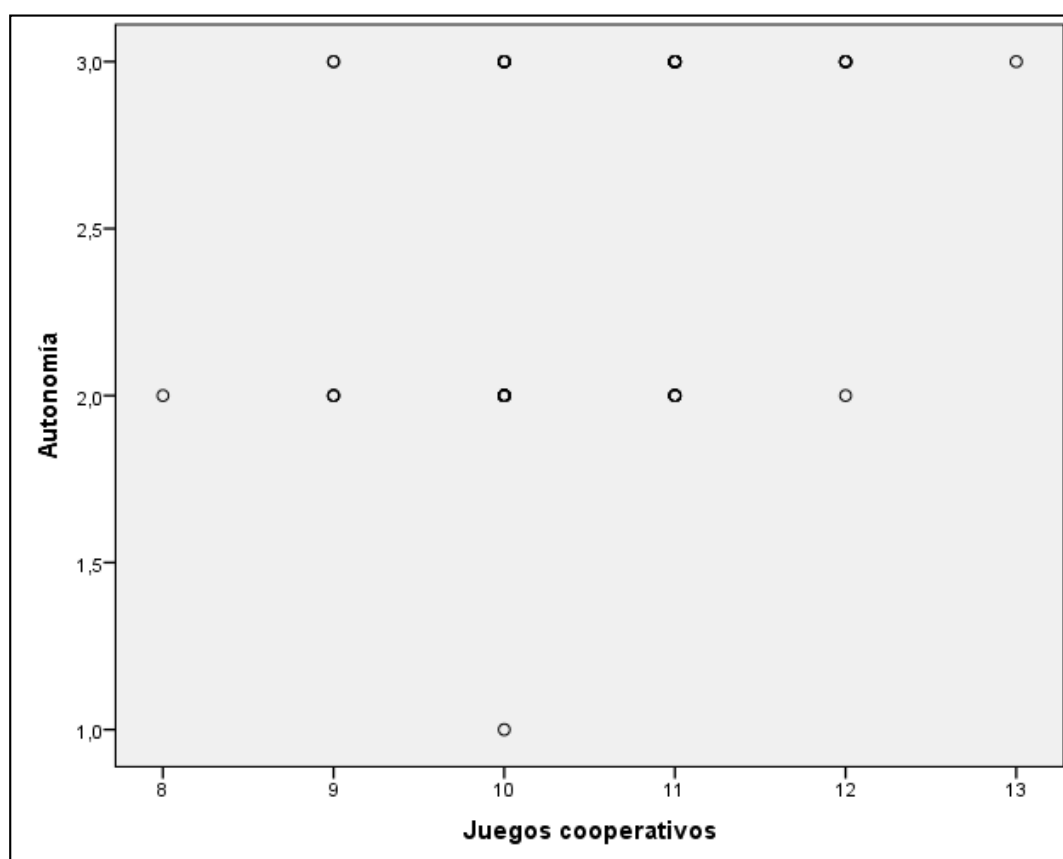


Figura 16. Diagrama de dispersión Juegos cooperativos vs Autonomía

Paso 5: Toma de decisión

En consecuencia, se verifica que: Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autonomía de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

4.3. Discusión de resultados

4.3.1 De hipótesis general.

Evidencia de la estadística descriptiva: La variable Juego Cooperativo, es una capacidad que se manifiesta en la muestra del presente trabajo, conforme a los resultados obtenidos en la estadística descriptiva, la mayoría presenta características de haber participado moderada y adecuadamente en los Juegos Cooperativos. Se ha confirmado que los niños y niñas en las Instituciones Educativas de Educación Inicial de Lircay han tenido participación adecuada de los Juegos Cooperativos.

Asimismo, la variable Identidad Personal, como una capacidad que se manifiesta en la muestra del presente trabajo, conforme a los resultados obtenidos en la estadística descriptiva, la mayoría presenta Identidad Personal medio y alta. Se ha evidenciado que los niños de las Instituciones Educativas de la muestra tienen Identidad Personal.

Dado que la variable 1 que corresponde a Juego Cooperativo se ha hecho evidente, conforme a los resultados obtenidos con la Estadística Descriptiva, así como la variable 2 que corresponde a Identidad Personal también ha sido indudable en los estudiantes de 5 años de la muestra y en las Instituciones Educativas mencionadas, queda demostrada que hay una correlación irrefutable. Se debe entender que esta relación es verídica al comprobar que si existe presencia positiva de la variable 1 existe también presencia igual de la variable 2.

Conforme a los resultados de la Estadística Descriptiva, la muestra se divide en un grupo con características de haber participado moderada y adecuadamente y el otro con

características de haber participado inadecuadamente en los Juegos Cooperativos. Así los que participaron moderada y adecuadamente en los Juegos Cooperativos son el 100% mientras los que participaron de forma inadecuada hacen el 00%.

Con respecto a las dimensiones de la variable 1, empero su intrascendencia, se ha tenido los siguientes resultados:

Los que participaron en el Juego Libre de Competencia de manera moderada y adecuada consignan de 90.7% contra los que participaron de forma inadecuada solo son el 9.3%. Los que participaron en el Juego Libre de agresión de manera moderada y adecuada consignan de 88.4% contra los que participaron de forma inadecuada solo son el 11.6%. Los que participaron en el Juego Libre de Exclusión de manera moderada y adecuada consignan de 95.3% contra los que participaron de forma inadecuada solo son el 4.7%. Los que participaron en el Juego Libre para Elegir de manera moderada y adecuada consignan de 90.7% contra los que participaron de forma inadecuada solo son el 9.3%. Y finalmente, los que participaron en el Juego Libre para Crear de manera moderada y adecuada consignan de 90.7% contra los que participaron de forma inadecuada solo son el 9.3%.

De la misma forma, la muestra en cuestión, se divide en un grupo con características de poseer Identidad Personal media y alta y, el otro de poseer Identidad Personal baja. En consecuencia, los que poseen Identidad Personal Media y Alta constan de 100% contra los que poseen Identidad Personal baja son el 00%.

Esto demuestra que la mayoría participó de manera moderada y adecuada en los **Juegos Cooperativos** que coincide con que la mayoría de ellos también tienen **Identidad Personal** media y alta.

Evidencia de la estadística inferencial. A continuación, vamos a discutir la validez de las Hipótesis General:

Para validar la hipótesis general, correspondiente a la variable 1 Estimulación Temprana con la variable 2 Desarrollo del Lenguaje, se ha realizado la prueba del Coeficiente de Correlación de Rho de Spearman. Después de la aplicación de la Encuesta, el **Coeficiente de Correlación** ($z = 0.856$), cae en la zona de rechazo, por lo tanto, se refuta la hipótesis general nula (H_0) que fue: El **Juego Cooperativo NO** se relaciona con la **Identidad Personal** de los estudiantes de 5 Años en las Instituciones Educativas nivel Inicial de Huayllay Grande, Huancavelica, 2016. Acreditándose que el grado de correlación es **positiva muy alta**.

Además, si el **Nivel de Significación** 0.000 es menor que 0.05 ($p = 0.000 < 0.05$), se puede inferir con un nivel de significación de 0.05 que hay relación innegable entre Juego Cooperativo e Identidad Personal.

Eso significa que se acepta la Hipótesis General: el **Juego Cooperativo** se relaciona de manera significativa con la **Identidad Personal** de los estudiantes de 5 Años en las Instituciones Educativas nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica, 2016.

A este resultado le corrobora COBALEDA P., BURGOS C. & CONDE F. (2017), en su tesis “Juego cooperativo, conflicto y ambiente escolar”, quienes llegan a las conclusiones de que:

La comunidad educativa estuvo motivada en el desarrollo de las actividades lúdicas pedagógicas propuestas por el grupo de investigadores, observando gran interés en que la propuesta fuera institucionalizada, pues responde a una necesidad sentida por los estudiantes como es tener acceso a clases motivadoras que despierten el interés por obtener nuevos conocimientos en ambientes agradables. La propuesta pedagógica “Juegos Cooperativos” incluida en la malla curricular genera espacios para la implementación de esta valiosa herramienta en el campo educativo, la cual pretende transformar poco a poco la parte comportamental y cognoscitiva que conlleva al mejoramiento del

desempeño académico de las personas implicadas en la investigación, para que luego trascienda al resto de la sociedad.(p.123)

4.3.2 De hipótesis específicas 1.

Evidencia de la estadística descriptiva: Las dimensiones Juegos Libre de Competencia, Juegos Libre de Agresión, Juegos Libre de Exclusión, Juegos Libre para Elegir y Juegos Libre para Crear son irrelevantes y no tienen presencia en esta discusión, porque la triangulación para las hipótesis específicas se hizo acudiendo a las dimensiones de la Identidad Personal con la variable Juego Cooperativo.

La dimensión Autoestima, conforme a los resultados obtenidos en la estadística descriptiva, la mayoría presenta características de poseer Autoestima media y alta. Se ha confirmado que los niños y niñas en las Instituciones Educativas de Educación Inicial de Huayllay Grande tienen media y alta autoestima.

Dado que la dimensión 1 que corresponde a Autoestima se ha hecho evidente, conforme a los resultados obtenidos con la Estadística Descriptiva, así como la variable 1 que corresponde a Juego Cooperativo también ha sido evidente en los estudiantes de 5 años de la muestra y en las Instituciones Educativas mencionadas, queda demostrada que hay una correlación irrefutable. Se debe entender que esta relación es verídica al comprobar que, si hay presencia positiva de la Dimensión 1 hay también presencia igual de la variable 1.

Conforme a los resultados de la Estadística Descriptiva, la muestra se divide en un grupo con características de tener Autoestima media y alta y el otro con características de tener Autoestima baja. Así los que poseen Autoestima media y alta constituyen el 65.2% mientras los que poseen Autoestima baja son solo el 34.8%.

Esto demuestra que la mayoría participó en los **Juegos cooperativos** que coincide con que la mayoría de ellos también posee **Autoestima**.

Evidencia de la estadística inferencial. A continuación, vamos a discutir la validez de las Hipótesis Específica:

Para validar la hipótesis específica 1, correspondiente a la dimensión Autoestima, con la variable 1 Juego Cooperativo, se ha realizado la prueba del Coeficiente de Correlación Rho de Spearman. Después de la aplicación de la Encuesta, el **Coeficiente de Correlación** ($z = 0.693$), cae en la zona de rechazo, por lo tanto, se refuta la hipótesis Específica nula 1, (HEo1) que fue: NO Existe relación directa entre el **Juego Cooperativo** y la **Autoestima** de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica. Acreditándose que el grado de correlación es **positiva Alta**.

Además, si el **Nivel de Significación** 0.000 es menor que 0.05 ($p = 0.000 < 0.05$), se puede inferir con un nivel de significación de 0.05 que hay relación innegable entre Juego Cooperativo y Autoestima.

Eso significa que se acepta la Hipótesis Específica 1: Existe relación directa entre el **Juego Cooperativo** y la **Autoestima** de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Como es de esperar, Carrillo (2015) en su tesis *La Percepción como Fundamento de la Identidad Personal*, aporta a este resultado, concluyendo que:

La identidad personal no es algo invariable, está en constante movimiento y cambio, de modo que nuestra existencia no solo está dada por hechos sino por posibilidades de ser.

La pregunta por la identidad personal es reflexiva. En nuestro quehacer cotidiano estamos inmersos en lo que hacemos. ¿Quién soy? A esta pregunta solo accede de manera reflexiva pero la respuesta la encontramos en nuestros actos que se fundamentan en lo no tético. La narración de lo explícito se hace

desde el lugar de lo incorporado, el lugar de lo implícito, palabra dicha es palabra re-vivida. (p. 330)

4.3.3. De hipótesis específica 2.

Evidencia de la estadística descriptiva: Las dimensiones del Juego Cooperativo no tienen presencia en esta discusión, porque la triangulación para las hipótesis específicas se hizo acudiendo a las dimensiones de la Identidad Personal.

La dimensión Conciencia Emocional, conforme a los resultados obtenidos en la estadística descriptiva, la mayoría presenta características de poseer Conciencia Emocional media y alta. Se ha confirmado que los niños y niñas en las Instituciones Educativas de Educación Inicial de Huayllay Grande tienen media y alta Conciencia Emocional.

Dado que la dimensión 2 que corresponde a Conciencia Emocional se ha hecho evidente, conforme a los resultados obtenidos con la Estadística Descriptiva, así como la variable 1 que corresponde a Juego Cooperativo también ha sido evidente en los estudiantes de 5 años de la muestra y en las Instituciones Educativas mencionadas, queda demostrada que hay una correlación irrefutable. Se debe entender que esta relación es verídica al comprobar que, si hay presencia positiva de la Dimensión 2 hay también presencia igual de la variable 1.

Conforme a los resultados de la Estadística Descriptiva, la muestra se divide en un grupo con características de tener Conciencia Emocional media alta y el otro con características de tener Conciencia Emocional baja. Así los que poseen Conciencia Emocional media y alta constituyen el 95.3% mientras los que poseen Conciencia Emocional baja son solo el 4.7%.

Esto demuestra que la mayoría participó en los JUEGOS COOPERATIVOS que coincide con que la mayoría de ellos también posee CONCIENCIA EMOCIONAL.

Evidencia de la estadística inferencial. A continuación, vamos a discutir la validez de las Hipótesis Específica 2:

Para validar la hipótesis específica 2, correspondiente a la dimensión Conciencia Emocional, con la variable 1 Juego Cooperativo, se ha realizado la prueba del Coeficiente de Correlación Rho de Spearman. Después de la aplicación de la Encuesta, el **Coeficiente de Correlación** ($z = 0.538$), cae en la zona de rechazo, por lo tanto, se refuta la hipótesis Específica nula 2, (HEo2) que fue: NO Existe relación directa entre el **Juego Cooperativo** y la **Conciencia Emocional** de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica. Acreditándose que el grado de correlación es **positiva Moderada**.

Además, si el **Nivel de Significación** 0.000 es menor que 0.05 ($p = 0.000 < 0.05$), se puede inferir con un nivel de significación de 0.05 que hay relación innegable entre Juego Cooperativo y Conciencia Emocional.

Eso significa que se acepta la Hipótesis Específica 2: Existe relación directa entre el **Juego Cooperativo** y la **Conciencia Emocional** de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Este resultado tiene un sustento teórico por el aporte de Camacho (2012) con su Tesis *El Juego Cooperativo como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 años* quien concluye que:

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

mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula. (68)

4.3.4. De hipótesis específica 3.

Evidencia de la estadística descriptiva: Las dimensiones del Juego Cooperativo no tienen presencia en esta discusión, porque la triangulación para las hipótesis específicas se hizo acudiendo a las dimensiones de la Identidad Personal.

La dimensión Autonomía, conforme a los resultados obtenidos en la estadística descriptiva, la mayoría presenta características de poseer Autonomía media y alta. Se ha confirmado que los niños y niñas en las Instituciones Educativas de Educación Inicial de Huayllay Grande tienen media y alta Autonomía.

Dado que la dimensión 3 que corresponde a Autonomía se ha hecho evidente, conforme a los resultados obtenidos con la Estadística Descriptiva, así como la variable 1 que corresponde a Juego Cooperativo también ha sido evidente en los estudiantes de 5 años de la muestra y en las Instituciones Educativas mencionadas, queda demostrada que hay una correlación irrefutable. Se debe entender que esta relación es verídica al comprobar que, si hay presencia positiva de la Dimensión 3 hay también presencia igual de la variable 1.

Conforme a los resultados de la Estadística Descriptiva, la muestra se divide en un grupo con características de tener Autonomía media alta y el otro con características de tener Autonomía baja. Así los que poseen Autonomía media y alta constituyen el 97.7% mientras los que poseen Autonomía baja son solo el 2.3%.

Esto demuestra que la mayoría participó en los JUEGOS COOPERATIVOS que coincide con que la mayoría de ellos también posee AUTONOMÍA.

Evidencia de la estadística inferencial. A continuación, vamos a discutir la validez de las Hipótesis Específica 3:

Para validar la hipótesis específica 3, correspondiente a la dimensión Autonomía, con la variable 1 Juego Cooperativo, se ha realizado la prueba del Coeficiente de Correlación Rho de Spearman. Después de la aplicación de la Encuesta, el **Coeficiente de Correlación** ($z = 0.676$), cae en la zona de rechazo, por lo tanto, se refuta la hipótesis Específica nula 3, (HEo3) que fue: NO Existe relación directa entre el **Juego Cooperativo** y la **Autonomía** de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica. Acreditándose que el grado de correlación es **positiva Alta**.

Además, si el **Nivel de Significación** 0.000 es menor que 0.05 ($p = 0.000 < 0.05$), se puede inferir con un nivel de significación de 0.05 que hay relación innegable entre Juego Cooperativo y Autonomía.

Eso significa que se acepta la Hipótesis Específica 3: Existe relación directa entre el **Juego Cooperativo** y la **Autonomía** de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.

Este resultado fue contrastado con el sustento teórico realizado por Acosta y García (2015) con su tesis *El Uso de las Rutinas en el Desarrollo de la Identidad Personal y Autonomía de los niños de 3 años en la IE “Rafael Narváez Cadenillas de la Ciudad de Trujillo, año 2014 cuyas conclusiones fueron*

Los niños de tres años de acuerdo a los resultados del pre test, el grupo experimental presenta un bajo porcentaje de 33% sobre el desarrollo de la Identidad Personal y autonomía, el grupo de control presenta un bajo porcentaje de 29% sobre el desarrollo de la Identidad Personal y autonomía.

Los niños de tres años el grupo experimental de acuerdo a los resultados del post test, presenta una mejora significativa en el desarrollo de la Identidad

Personal y autonomía después de aplicar el uso de las rutinas, en el caso del grupo de control presenta una mejora mínima en el desarrollo de la Identidad Personal y autonomía. (p. 82)

CONCLUSIONES

1. Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica, 2017.
2. Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autoestima de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica, 2017.
3. Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Conciencia Emocional de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica, 2017
4. Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autonomía de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica, 2017
5. El juego cooperativo es muy importante en esta edad ya que permite desarrollar la identidad del niño. Asimismo, facilita a la socialización entre niños a la hora de aprender y también enseñar, ya que estos juegos le sirven para enseñar a más niños.

RECOMENDACIONES

1. Se sugiere tomar a los docentes los juegos cooperativos para desarrollar la identidad personal del niño.
2. Se sugiere al docente concientizar, a los padres de familia a través de unos talleres sobre importancia del juego cooperativo para su desarrollo de los niños, en especial de la identidad personal que resulta ser el un poco complicado ahora en nuestra sociedad.
3. Se sugiere a las Instituciones Educativas que deben incluir a los juegos cooperativos en los sectores dentro del aula. Estos deben contar con los espacios, materiales y la indicación adecuada por parte de la Institución.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

- Andrés, T. (2011) *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*. Recuperado el 08/12/2017 de: <https://biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.XE48-VVKjIV>.
- Acosta, G. Ávalos, V. y García, R. (2015). *El Uso de las Rutinas en el Desarrollo de la Identidad Personal y Autonomía de los niños de 3 años en la IE “Rafael Narváez Cadenillas de la Ciudad de Trujillo, año 2014* Perú: Universidad Nacional de Trujillo.
- Alfaro, C. (2012). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima: Universidad Nacional del Callao. consultado en: http://www.unac.edu.pe/documentos/organización/vri/cdcitra/Informes_Finales_Investigacion/IF_ABRIL_2012/IF_ALFA RO%20RODRIGUEZ_FIEE.pdf.
- Antón, E. (2011). *Los Juegos Cooperativos en la Educación Física*. España: Pedagogía Magna. Recuperado de: www.pedagogiamagna.com.
- Arranz, E. (1993). *Juegos Cooperativos y sin competición para la Educación Infantil*. Barcelona: Semillas de paz.
- Arranz, E. (2016). *Juegos Cooperativos y sin competición para la Educación Infantil*. Barcelona: Semillas de paz.
- Bernal, G. (2004). *La construcción de la Identidad Personal como Proyecto de Educación Moral*. España: Universidad de Salamanca.
- Branden, N. (2011). *El poder de la Autoestima. Cómo potenciar este importante recurso psicológico*. España: Paidós.
- Brown, G. (1998). *Qué tal si jugamos...otra vez. Nuevas experiencias de los juegos*

- cooperativos en la educación popular*. (4aed.). Buenos Aires: Lumen-Humanitas.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. (Ensayo). Consultado <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>
- Camacho, M y Laura, Y. (2012). *El Juego Cooperativo como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 años Perú*: Universidad Pontificia de la católica.
- Campos, J (2017). *Clasificación de los juegos recreativos*. Consultado en 05/04/2018 en: <http://www.svdeportes.net/clasificacion-de-los-juegos-recreativos/>
- Caillouis, R (1986) *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica. México. Recuperado el 08/12/2017 de <https://studylib.es/doc/4632015/clasificaci%C3%B3n-de-los-juegos-seg%C3%BAAn-roger-caillouis>
- Carrillo, P. (2015). *La Percepción como Fundamento de la Identidad Personal*. España: Universidad de Barcelona
- Chaverra, F. (2009). *Juego y deporte: reflexiones conceptuales hacia la inclusión*. Consultado en; http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/expo2009/juego_deporte-2009.pdf
- Cobaleda, P. C Burgos. C. N y Conde, F.R. (2017). *Juego Cooperativo, Conflicto y Clima Escolar*. Universidad Pontificia Bolivariana
- Edupaz. (1995). *SEMINARIO DE EDUCACIÓN PARA LA PAZ (SEDUPAZ-APDH). La Alternativa del Juego II*. Ed. Los Libros de la Catarata, Madrid, I.S.B.N. 84-87567-97-5. Consultado en: <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/21001296/myscrapbook/bookcontents.php?action=&section=16&page=1&viewis=&id=>

- Fidias G. Arias (2012) *Proyecto de investigación* Introducción a la metodología científica 6ª edición, Editorial Episteme. Consultado en: <http://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACION-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf> [32]
- Garaigordobil, M (2007). *Programa Juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4-6 años* Madrid, Pirámide.
- General J-Definista conceptodefinicion.de (2015), *Definición de Juego*. Consultado en <http://conceptodefinicion.de/juego/>
- General J-Definista. Conceptodefinición.de (2016), *Definición de Juegos Cooperativos*. Consultado en <http://conceptodefinicion.de/juegos-cooperativos/>.
- Hernández, R., Fernandez, C., y Bautista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed.) México: Mc Graw Hill.
- Loya, R. (2015). *El juego según Henri Wallon*. Recuperado el 08/12/2017 de: <https://prezi.com/5cxmwr8akhhz/el-juego-segun-henri-wallon/>
- Martínez, R. (2008). *El Juego como Escuela de Vida: Karl gross*. España: Magíster: Revista Miscelania de Investigación.
- Minedu (2010) *Juego, recreación y aprendizaje* Consultado en www.minedu.gob.pe/digesutp/desp/modernizacion/Unidad04.pdf.
- Ministerio de Educación de Colombia (2011) *Núcleo de aprendizaje: Autonomía*. Colombia: Cuadernillos de Orientaciones Pedagógicas.
- Monje, C. (2011). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa*. Guía Didáctica. Colombia: Universidad Surcolombiana.
- Omeñaca, J. (1998). *El juego motor cooperativo: ¿un buen contexto para la enseñanza?* Artículo consultado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/extaut?codigo=775793>.

Omeñaca, C. Ruiz, O. (2007) *juegos cooperativos y educación física (3ª ED.)*.

Editorial Paidotribo

Orlick, T. (1990). *Entrenamiento Verbal: Cómo vencer en el deporte y en la Vida gracias*

México: Editorial Paidotribo Les Guixeres. Consultado en:
[https://books.google.com.pe/books?id=NIUzEyIdibYC&pg=PP3&lpg=PP3&dq=Obras+de+Terry+Orlick+\(1990\)&source](https://books.google.com.pe/books?id=NIUzEyIdibYC&pg=PP3&lpg=PP3&dq=Obras+de+Terry+Orlick+(1990)&source).

Pérez, C. (2015) *El Desarrollo Del Ego. Sus Ocho Etapas Según Erik Erikson*. México:
 Universidad Nacional Autónoma de México.

Pérez, R. (2015). *Elementos estructurales del juego*. Recuperado el 19/04/2018 de;
https://prezi.com/mve_uzhpgeqi/elementos-estructurales-del-juego/

Ponce, I Bustos, M y Cartes.D. (2013) *El Juego según Guy Jacquin*. Recuperado el
 A8/12/2017 de; <https://es.scribd.com/presentation/176093266/El-Juego-segun-Guy-Jacquin>

Revilla, C. (1996) *La Identidad Personal en la Pluralidad de Sus Relatos. Estudio sobre Jóvenes*. España. Universidad Complutense de Madrid.

Revista Liderazgo y Mercadeo (2016). *Autoestima*. Recuperado el 25/03/2018 de;
<http://www.liderazgoymercadeo.com>.

Revista Vinculando: Animación, Servicios Educativos y Tiempo Libre, (2009). *Historia y evolución del juego*. Recuperado el 19/04/2018
 de; http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html.

Ruiz, O. (2008). *Los juegos cooperativos: una alternativa en la práctica lúdica dentro de la Educación Física*. Se consultó 19/04/2018 en:
<https://www.efdeportes.com/efd126/los-juegos-cooperativos-dentro-de-la-educacion-fisica.htm>.

- Saldívar, S. (2014). *El Desarrollo de la Conciencia Emocional en la Adolescencia a Través de la Poesía*. España: Universidad Complutense de Madrid.
- Sánchez, H y Reyes, C (2002). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Universidad Ricardo Palma. Editorial. Universitaria.
- Sandoval, R. (2010) *La educación física y el juego*. Investigación Educativa Vol. 14 N.º 26, 105-112 Julio-Diciembre 2010, ISSN 1728-5852.
- Torres, E. (2008). *Juegos Cooperativos en la Educación*. Granada, España: Recogidas 45.
- Tuduri, J., Escalera, E., Sánchez, J. y Sorio, J. (2013). *Los Juegos Cooperativos en la Educación*. Consultado en: <http://b2juegoscooperativos.blogspot.pe/2013/01/4-juego-cooperativo-vs-juego-coLmpetitivo.html>.
- Vergara, E. (2011). *El Sentido y Significado Personal en la Construcción de la Identidad Personal*. Chile: Universidad de Chile.
- Valencia, A. (2017). *Juegos cooperativos*. Consultado en: <https://www.slideshare.net/amarcela00/juegos-cooperativos-1>
- Wikipedia, (s.f.). *Juegos tradicionales*. Consultado en: https://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_tradicionales

ANEXOS

A) Declaración jurada de autoría de la Tesis

DORCAS YAURI APARCO, bachiller, egresada de la Universidad Para el Desarrollo Andino del distrito de Lircay, provincia de Angaraes y región de Huancavelica, identificado con DNI n° 43170783, autora de la tesis intitulada **“El Juego Cooperativo y la Identidad Personal en los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017”** declaro bajo juramento que:

1 la presente tesis es de mi autoría, en coautoría con mi asesor magister Jesús Guillermo Caso Álvarez.

2 Hemos respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.

3 La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente. Igualmente, no ha sido autoplagiada, es decir, no ha sido presentada anteriormente para obtener otro título profesional.

4 Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y, por tanto, constituirán aportes a la educación inicial.

5 Hemos respetado el Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación RENATI.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestra acción se derive, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Universidad Para el Desarrollo Andino.

Lircay, octubre del 2018

DORCAS YAURI APARCO

DNI n° 43170783

B) Cesión de Derecho de Autor para publicar en el Repositorio de la UDEA

DORCAS YAURI APARCO, identificada con DNI n° 43170783 y autora de la presente tesis.

JESÚS GUILLERMO CASO ÁLVAREZ, identificado con DNI n° 23202811, asesor y coautor de la misma Tesis.

La elaboración de este trabajo estuvo a cargo del autor y la coautora, por lo tanto, las opiniones, el resultado y las conclusiones son de total y exclusiva responsabilidad de los mismos.

Asimismo, el financiamiento fue asumida en su totalidad por la autora, declarando que no ha tenido ningún financiamiento de la Universidad para el Desarrollo Andino ni de ninguna otra Entidad Pública ni privada.

Considerando estos puntos, AUTORIZAMOS a la Universidad Para el Desarrollo Andino, para que, reconociendo nuestra autoría, pueda publicar en su integridad la tesis intitulada: **“El Juego Cooperativo y la Identidad Personal en los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017”**

Lircay, octubre del 2018

DORCAS YAURI APARCO

DNI n° 43170783

C) MATRIZ OPERACIONAL DE VARIABLES

TABLA 19

Operacionalización de variables

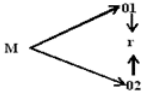
VAR.	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	DEFINICION OPERACIONAL	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE BASE DE DATOS	ÍTEM
EL JUEGO COOPERATIVO	Donde dos o más jugadores no compiten, sino que se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo: Jugar. Por lo tanto ganan o pierden en conjunto.	<i>El Juego libre de competir</i>	No sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, más bien necesitan de su ayuda.	1 Juega con todos sus compañeros 2 Cuando le toca perder, no se enoja 3 Comparte sus juguetes con sus compañeros rivales.	Observación Escala Estimativa	1, 2, 3,
		<i>El juego libre de agresión</i>	Clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos	1 En juegos de contacto, no impone fuerza 2 Cuando sus compañeros riñen, intermedia 3 Elige juegos sin agresión para jugar	Observación Escala Estimativa	4, 5, 6
		<i>El Juego libre de exclusión</i>	Ausencia de la eliminación como consecuencia del error o la falta de acierto.	1 En sus juegos llama a sus amiguitos. 2 Cuando sus compañeros se retrasan en el juego, les ayuda 3 Cuando sus compañeros quieren salir del juego sin motivos, le invita quedarse	Observación Escala Estimativa	7, 8, 9
		<i>El Juego libre para elegir</i>	Elegir a los participantes, para aportar ideas, tomar decisiones hace que mejore su motivación por la actividad lúdica.	1 Le cede a un compañero elegir en qué jugar 2 Decide junto con sus compañeros elegir un juego 3 Respeta las normas que establecen sus compañeros en el juego.	Observación Escala Estimativa	10, 11, 12
		<i>El Juego libre para crear</i>	Crear libremente infunde satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a nuevos problemas.	1 A partir de su juego crea otro similar. 2 Adecúa un juego conocido a su modo 3 Pone reglas a su modo en juegos poco populares	Observación Escala Estimativa	13, 14, 15
IDENTIDAD PERSONAL	Es la percepción individual que una persona tiene sobre sí misma. Es la conciencia del existir. Cómo se ve, desde una perspectiva íntima, un individuo es, quizá, uno de los elementos más importantes en la personalidad.	<i>Autoestima</i>	Aprecio o consideración que uno tiene de sí mismo.	1 Es capaz de hacer lo conveniente, confiando en su criterio. 2 No se siente culpable cuando a otros no les parezca bien su proceder. 3 No le importa lo que le haya ocurrido en el pasado ni por lo que le pueda ocurrir en el futuro.	Observación Escala Estimativa	16, 17, 18
		<i>Conciencia emocional</i>	Ser consciente de las propias emociones y reconocer el impacto personal como guía para la toma de decisiones.	1 Se emociona de sus logros y se llena de alegría 2 No se siente decepcionado por sus errores 3 Cada acto positivo le alegra y comparte su alegría	Observación Escala Estimativa	19, 20, 21
		<i>Autonomía</i>	Facultad de la persona con que puede obrar según su criterio, con independencia de la opinión o el deseo de otros.	1 Toma la decisión de jugar solo o acompañado 2 Es capaz de escoger uno u otro juego 3 Puede o no aceptar imposiciones	Observación Escala Estimativa	22, 23, 24

Fuente: Elaboración propia.

D) MATRIZ DE CONSISTENCIA

TABLA 20

Matriz consistencial

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	MARCO TEÓRICO	METODOLOGÍA						
PROBLEMA GENERAL ¿Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica? PROBLEMAS ESPECIFICOS 1. ¿Existe relación directa entre Juego Cooperativo y la Autoestima de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica? 2. ¿Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Conciencia Emocional de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica? 3. ¿Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autonomía de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica?	OBJETIVO GENERAL Determinar si existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica. OBJETIVOS ESPECIFICOS 1. Determinar si existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autoestima de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica 2. Determinar si existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Conciencia Emocional de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica. 3. Determinar si existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autonomía de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.	HIPOTESIS GENERAL Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica HIPÓTESIS ESPECÍFICOS 1. Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autoestima de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica 2. Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Conciencia Emocional de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica 3. Existe relación directa entre el Juego Cooperativo y la Autonomía de los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica.	ANTECEDENTES Internacionales V 1 Juego Cooperativo COBALEDA P., BURGOS C. & CONDE F. (2017) Bolivariana; V2 Identidad Personal CARRILLO, R (2015) España Nacionales V 1 Juego Cooperativo CAMACHO, L. J. (2012) Perú V2 Identidad personal ACOSTA, P (2015) Perú MARCO CONCEPTUAL Juego Cooperativo Concepto, características, etc. Identidad personal Concepto, características, etc. TEORÍAS: - Teoría del Juego Como Anticipación Funcional de Karl Gross - Teoría Psicosocial de Erick Erikson DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	TIPO: Investigación cuantitativa NIVEL: Investigación Correlacional DISEÑO: No experimental transversal Donde M = Muestra O1 = Variable 1, El juego Cooperauivo O2 = Variable 2, Identidad personal r = Relación entre variable 1 y variable 2  POBLACIÓN: Constituyen los 48 niños y niñas de 5 años de la IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica. MUESTRA: Probabilística censal conformada por 43 niños y niñas de 5 años de la IE n.º 123 de Huayllay Grande TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS: Se utilizará la técnica de obsrvacion. Instrumento: se utilizará la escala estimativa VALIDACIÓN Por Juicio de Expertos Promedio de Validación Opinión de aplicabilidad <table border="1"><tr><td>Experto 1</td><td>88.3%</td></tr><tr><td>Experto 2</td><td>88.4%</td></tr><tr><td>Experto 3</td><td>86.9%</td></tr></table> CONFIABILIDAD Se recogió información de 10 niños como piloto Se determino con coeficiente Alfa de Cronbach Alfa de Cronbach 0,975 Muy alta de confiabilidad Se recomienda el uso del Instrumento $\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$	Experto 1	88.3%	Experto 2	88.4%	Experto 3	86.9%
Experto 1	88.3%									
Experto 2	88.4%									
Experto 3	86.9%									

Fuente: elaboración propia

E) Cuestionario de entrevista



UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL Y BILINGÜE

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA

PRESENTACIÓN: Estimados niños y niñas de esta prestigiosa Institución Educativa, estoy elaborando una Tesis intitulada "Juegos Cooperativos e Identidad Personal de los Niños de 5 años de las IE de Nivel Inicial del Distrito de Huayllay Grande, Huancavelica, 2017", en tal sentido, ruego su colaboración.

Contesta un un pequeño comentario las preguntas siguientes

Adecuado 3, moderado 2, inadecuado 1															Alto 3, medio 2, bajo 1								
Dimensión: EL JUEGO LIBRE DE COMPETIR.			Dimensión: EL JUEGO LIBRE DE AGRESIÓN			Dimensión: EL JUEGO LIBRE DE EXCLUSIÓN			Dimensión: EL JUEGO LIBRE PARA ELEGIR			Dimensión: EL JUEGO LIBRE PARA CREAR			Dimensión: AUTOESTIMA			Dimensión: CONCIENCIA EMOCIONAL		Dimensión: AUTONOMÍA			
¿Juegas con todos tus compañeros?	Cuándo pierdes en el juego, ¿Te enojas?	¿Cuándo juegas compartes los juguetes con tus amigos?	Cuando juegas en contacto de cuerpo a cuerpo, ¿Juegas con todas tus fuerzas?	Cuando tus compañeros se pelean, ¿Intervienes para que se calmen?	¿Eliges juegos que no lastimen a tus compañeros?	Para jugar, ¿Llamas a tus amigos?	Cuando tus compañeros se demoran en el juego, ¿Los ayudas?	Cuando tus compañeros quieren salir del juego, ¿Le invitas a quedarse?	Cuando tu compañero decide qué jugar, ¿Le dejas elegir?	Decides junto con tus compañeros, ¿Qué jugar?	Si tus compañeros acuerdan cómo se jugará, ¿Respetas sus acuerdos?	A partir de tu juego de siempre, ¿Creas otro parecido?	Los juegos que a diario juegas, ¿Lo cambias a tu manera?	¿Creas un nuevo juego con tus copañeros?	¿Te sientes segura que puedes hacerlo mejor?	Cuando a tus compañeros no le parece bien lo que haces, ¿Te sientes culpable?	¿Te preocupas de lo que ocurrió un día y lo que pueda pasar hoy o en otro momento?	¿Te alegras cuando haces alguna cosa bien?	¿Reconoces cuando te equivocas?	Si estás alegre, ¿Le cuentas de tu alegría a los demás?	¿Juegas con alegría, solo o acompañado?	¿Escoges a tu gusto uno y otro juego?	Cuando juegas te piden que ordenes, ¿Obedeces?
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24
3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	1	1	2	2	2	1	2	3
2	2	1	2	3	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	3	1	2	2	3	3
1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	1	1	1	2	3	3	3	2	2
2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	3
2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2
2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	2	2	3	3	2	3
2	3	2	2	2	2	3	1	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2
2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	1	3	1	2	2	3	3	2	3
2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	3	2	1	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2
2	2	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	1	1	1	1	3	2	2	3	2
2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	3	3
1	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2
2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	1	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2
3	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	3	3	1	2	1	2	3	3	2	3	3	2	2
2	1	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	3
2	2	1	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	1	3	3	2
2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	1	1	2	3	3	2	2	2	3	2

2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	1	2	3	1	1	3	2	3	3	2	3
2	2	2	3	2	1	3	2	3	3	1	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	3	3	1	2	2	2	3
2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3
1	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	3	2	1	2	3	1	2	3	2	3	2	2
2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	3	2	3	3
2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	1	3	3	3	1	2	2	2	2	3	2	3
2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2
2	2	2	3	1	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	3	2	3
2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2	3	2	3	3
2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2
3	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	3	3	2	3	3	2	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	1	2	1	2	2	3	3	2	3
2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2
2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	3	2	3	3	3	2	3
2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	3	2
2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	1	2	2	3	3	2	3
1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	1	3	2	3	2	2	3	2
2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	3	2	2	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	3	1	3	2	3
2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	1	1	3	2	2	3	3	2
2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	1	2	3	2	2	3	1




 DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION HUANCVELICA

 DIRECCION

 ANGARA

 Gloria Elena Rodríguez

 1023268352





 Lapa Yauri

 D.N. N° 72292471

 CICLO II





 Elvira Navarro Arango

 CM 1023466057

 DIRECTORA (e)

F) Evidencia de la validación del instrumento.

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

"La Primera Universidad Bilingüe del Perú"

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

- a) Apellido y Nombre de informante: Mg. ELIANA LYDA MONTALVO LOPEZ
- b) Cargo e institución donde labora: Docente Educación Inicial Lircay Angaraes
- c) Nombre del instrumento: Escala de Likert
- d) Usuario del instrumento: DORCAS YAURI APARCO
- e) Escuela Profesional: Educación Inicial y Bilingüe
- f) Tesis: "El Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los Niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica, 2017"

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS		Deficiente (01 - 20)	Regular (21 - 40)	Buena (41 -60)	Muy Buena (61 -80)	Excelente (81-100)
	Cualitativos	Cuantitativos					
1 CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado.						85
2 OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.						82
3 ACTUALIDAD	Está conforme al avance de la ciencia y la tecnología.						83
4 ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de las variables e indicadores						84
5 SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.						85
6 INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspectos de la actitud.						90
7 CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos, científicos y pedagógicos del área.						94
8 COHERENCIA	Hay concordancia entre las variables, dimensiones e indicadores.						92
9 METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.						94
10 PERTINENCIA	Está adecuado para tratar el tema de investigación.						95
PROMEDIO DE LA VALORACIÓN CUANTITATIVA							88.4

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 88.4

Lugar y fecha: Lircay 21 de Abril de 2017

DNI N° 04066740 Teléfono N° 955996938


Mg. ELIANA LYDA MONTALVO LOPEZ
Experto informante

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

"La Primera Universidad Bilingüe del Perú"

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

- a) Apellido y Nombre de informante: Mg. ELSA MARCAS DE LA CRUZ
 b) Cargo e institución donde labora: Docente Educación Inicial Lircay Angaraes
 c) Nombre del instrumento: Escala de Likert
 d) Usuario del instrumento: DORCAS YAURI APARCO
 e) Escuela Profesional: Educación Inicial y Bilingüe
 f) Tesis: "El Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los Niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande Huancavelica, 2017"

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS	Deficiente (01 - 20)	Regular (21 - 40)	Buena (41 -60)	Muy Buena (61 -80)	Excelente (81-100)
	Cualitativos / Cuantitativos					
1 CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado.					75
2 OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					81
3 ACTUALIDAD	Está conforme al avance de la ciencia y la tecnología.					81
4 ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de las variables e indicadores					85
5 SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					85
6 INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspectos de la actitud.					92
7 CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos, científicos y pedagógicos del área.					95
8 COHERENCIA	Hay concordancia entre las variables, dimensiones e indicadores.					92
9 METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					85
10 PERTINENCIA	Está adecuado para tratar el tema de investigación.					88
PROMEDIO DE LA VALORACIÓN CUANTITATIVA						86.9.

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 86.9.

Lugar y fecha: LIRCAY, 26 DE ABRIL DE 2017

DNI N° 41182762 Teléfono N° 971687908


 Mg. ELSA MARCAS DE LA CRUZ
 Experto informante

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
"La Primera Universidad Bilingüe del Perú"

INFORME DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

- g. Apellido y Nombre(s) del informante: ELIZABETH PASTRANA HUINCHO
- h. Cargo e institución donde labora: Universidad Para el Desarrollo Andino
- i. Nombre del instrumento: Escala Estimativa
- j. Autor del instrumento: **YURI APARCO DORCAS**
- k. Escuela Profesional: Educación Inicial y Bilingüe
- l. Tesis: **"El Juego Cooperativo y la Identidad Personal en los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017"**

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

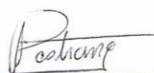
INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS	Deficiente (01 - 20)	Regular (21 - 40)	Buena (41 -60)	Muy Buena (61 -80)	Excelente (81-100)
	Cualitativos Cuantitativos					
11. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					86
12. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					85
13. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					81
14. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica variables e indicadores					85
15. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					87
16. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de la actitud.					92
17. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos de la pedagógicos del área.					85
18. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones e indicadores.					92
19. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					95
20. PERTINENCIA	Adecuado para tratar el tema de investigación.					95
PROMEDIO DE LA VALORACIÓN CUANTITATIVA						88.3

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 88.3

Lugar y fecha: Lircay 27 de Abril de 2017

DNI N° 41762733 Teléfono N° 940160504



Mg. ELIZABETH PASTRANA HUINCHO
Firma del experto informante

G) Evidencia de utilizacion de bibliografia fisica confiable.



FIGURA: 17 Biblioteca de la Nación del Perú

Fuente: Dorcas Yauri Aparco



FIGURA: 18 Biblioteca Central de la Universidad para el Desarrollo Andino – UDEA

Fuente: Pineda Pérez Sánchez.

H) Fotografías de la encuesta



FIGURA: 19 Realizando las preguntas de mi instrumento en la I.E N°306 de Chupas.

Fuente: Dorcas Yauri Aparco



FIGURA: 20 Realizando las preguntas de mi instrumento en la I.E N°123 de Huayllay Grande

Fuente: Elvira Navarro Arango.



FIGURA: 21 Realizando las preguntas de mi instrumento en la I.E N°232 de Huayllay Chico
Fuente: Gloria Elena Rivera Rodriguez.



FIGURA: 22 Realizando las preguntas de mi instrumento. En la I.E N°123, 232, 306 de Huayllay Grande
Fuente: Dorcas Yauri Aparco.

I) Constancia de la entrevista a las I.E de Inicial de Huayllay Grande**INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°232 HUAYLLAY CHICO**

La que suscribe, Directora de la Institución Educativa N° 232 Huayllay Chico del Distrito de Huayllay Grande, Angaraes, Huancavelica otorga la presente;

CONSTANCIA

Que, Dorcas Yauri Aparco ha aplicado el cuestionario de entrevista a los niños de esta Institución Educativa N° 232 Huayllay Chico, para recoger la base de datos de su tesis intitulada *"El Juego Cooperativo y la Identidad Personal en los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017"*, de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Escuela Profesional, Educación Inicial y Bilingüe en la Universidad Para el Desarrollo Andino.

Se otorga el presente documento a petición verbal de la interesada

Lircay 18 de julio del 2017


DIRECCION Gloria Elena Rivera Rodríguez
C. M. 1023269352
DIRECTORA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°123 HUAYLLAY GRANDE

La que suscribe, Directora de la Institución Educativa N° 123 de Huayllay Grande del Distrito de Huayllay Grande, Angaraes, Huancavelica otorga la presente;

CONSTANCIA

Que, Dorcas Yauri Aparco ha aplicado el cuestionario de entrevista a los niños de esta Institución Educativa N° 123 de Huayllay Grande, para recoger la base de datos de su tesis intitulada *“El Juego Cooperativo y la Identidad Personal en los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017”*, de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Escuela Profesional, Educación Inicial y Bilingüe en la Universidad Para el Desarrollo Andino.

Se otorga el presente documento a petición verbal de la interesada

Lircay 21 de julio del 2017.




Elvira Navarro Arango
CM 1023466057
DIRECTORA (p)

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°306 CHUPAS

La que suscribe, Directora de la Institución Educativa N° 306 de Chupas del Distrito de Huayllay Grande, Angaraes, Huancavelica otorga la presente;

CONSTANCIA

Que, Dorcas Yauri Aparco ha aplicado el cuestionario de entrevista a los niños de esta Institución Educativa N° 306 de Chupas, para recoger la base de datos de su tesis intitulada *"El Juego Cooperativo y la Identidad Personal en los niños de 5 años en las IE de Nivel Inicial de Huayllay Grande - Huancavelica, 2017"*, de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Escuela Profesional, Educación Inicial y Bilingüe en la Universidad Para el Desarrollo Andino.

Se otorga el presente documento a petición verbal de la interesada

Lircay 23 de julio del 2017.




Gladys Lapa Yauri
DN. N. 724 92471
CICLO II

J) Curriculum Vitae

Tesista:

Nombre completo: DORCAS YAURI APARCO.

DNI N°. 43170783

Lugar de nacimiento: 14 de julio de 1985

Fecha de nacimiento:

Madre: Elena Aparco de Yauri .

Estudios:

Inicial: n°35 “Sorayda Manrique” Pueblo Nuevo

Primaria: Institución Educativa 37002 “Ricardo Fernández”.

Secundaria: Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen”.

Superior del Bachiller actual: Universidad Para el Desarrollo Andino.

Centros de labores: I.E.I 123 Huayllay Grande, I.E.I 148 Pueblo Viejo Lircay Angaraes.

Dirección permanente: Jr. N° 306.

Teléfonos: 993447753.

E-mail: dorkisyauri@gmail.com

Asesor:

Nombre completo: JESÚS GUILLERMO CASO ÁLVAREZ

DNI N°: 23202811

Lugar de Nacimiento: Distrito de Huachocolpa

Fecha de nacimiento: 25 de diciembre de 1959

Padres: Guillermo Caso Inga y Martina Álvarez Castillo

Estudios:

Transición: Atocmarca

Primaria: Corralpampa, Caudalosa Chica

Secundaria: Institución Educativa Mixta “Ricardo palma” Distrito de Huachocolpa

Superior del Bachiller y licenciado: Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Magíster: Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle. La Cantuta.

Centros de labores: Educación Básica Regular y Universitaria.

Dirección permanente: Jr. Libertad 477 Lircay Angaraes.

Teléfonos: 970008221

E-mail: killincha1701@gmail.com

p-web: www.culturahuancavelican