

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-47 "27 de octubre" - San Juan Bautista - 2022**

**Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial - Educación Bilingüe Intercultural Temprana**

Bach. Rosi Mabel Ccasani Pillaca

**Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial - Artes Plásticas**

Bach. Pamela Ketty Rodriguez Peña

**Asesor:**

Dr. Víctor Gedeón Palomino Rojas

**Ayacucho - Perú**

**2024**

A mi amada madre, fuente de inspiración y apoyo incondicional, dedico esta tesis como un testimonio sincero de mi profunda admiración y respeto. Con gratitud infinita, reconozco tu apoyo cotidiano que ha convertido desafíos en oportunidades y obstáculos en lecciones. Este logro es tuyo tanto como mío, y cada página refleja el amor y la sabiduría que me has regalado. Gracias por ser mi fuente inagotable de motivación y por ser la fuerza que posibilita lo imposible.

*Pamela*

A mi madre que desde el cielo me guía, a mi padre y hermanas: es un honor y un privilegio. Vuestra constante inspiración, apoyo incondicional y sabios consejos han sido la fuerza motriz que ha guiado cada paso esta experiencia académica. A todos aquellos que, de una forma u otra, han contribuido con su sabiduría, ánimo y afecto, mi gratitud eterna.

*Rosi*

## AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, expresamos gratitud por la oportunidad de recibir una educación de calidad y formarnos como maestras de Educación Inicial.

A la Facultad de Ciencias de la Educación y la Escuela de Educación Inicial por brindarnos un ambiente adecuado para tener una educación eficaz.

A las docentes que, a lo largo de nuestra travesía académica en la Universidad, nos han brindado generosamente sus conocimientos y experiencias, tanto en el ámbito educativo como personal.

Al Dr. Víctor Gedeón Palomino Rojas, profundamente agradecidas por su excepcional guía en el asesoramiento de la elaboración de nuestra tesis de investigación. Su orientación experta y dedicación inquebrantable han sido fundamentales para el éxito de este trabajo.

A la directora, profesora y a los niños de cinco años del aula “Abejitas”, por compartir sus experiencias y disponibilidad de tiempo, colaboración constante en la aplicación del proyecto de investigación.

A los padres de familia por permitirnos guiar a sus hijos, quienes serán los ciudadanos que representarán una sociedad más justa

## RESUMEN

El trabajo de investigación titulado *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista 2022*, tuvo como objetivo fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de cinco años a través de la implementación de juegos tradicionales. El estudio fue de tipo aplicado con un diseño preexperimental y se realizó con una población de 34 niños, seleccionando una muestra de 16 niños y niñas.

El estudio utilizó la técnica de observación a través de fichas de observación para recolectar datos. Se aplicó la prueba de hipótesis, utilizando el estadígrafo de Wilcoxon para muestras relacionadas. Los resultados indicaron que hubo diferencias significativas en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional entre el pretest y el postest. Se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna con un nivel de confianza del 95% y una significancia del 5%.

En conclusión, el estudio confirmó que la implementación de juegos tradicionales influyó significativamente en la mejora del desarrollo socioemocional en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” en San Juan Bautista, durante el año 2022. Estos resultados sugieren la importancia de incluir los juegos tradicionales en el currículo educativo para promover el desarrollo integral de los niños en la infancia.

**Palabras clave:** juegos tradicionales, desarrollo socioemocional, conciencia en sí mismo, autorregulación y conciencia social.

## ABSTRACT

The research work entitled "Traditional Games to strengthen socio-emotional development in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 432-47 "October 27" - San Juan Bautista 2022", aimed to strengthen socio-emotional development in 5-year-old boys and girls through the implementation of traditional games. The study was of the applied type with a pre-experimental design and was carried out with a population of 34 children, selecting a sample of 16 boys and girls.

The study used the observation technique through observation sheets to collect data. The hypothesis test was applied using the Wilcoxon statistician for related samples. The results indicated that there were significant differences in the strengthening of socio-emotional development between the pre-test and the post-test. The null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted with a confidence level of 95% and a significance of 5%.

In conclusion, the study confirmed that the implementation of traditional games significantly influenced the improvement of socio-emotional development in 5-year-old children in the Initial Educational Institution No. 432-47 "27 de Octubre" in San Juan Bautista during the year 2022. These Results suggest the importance of including traditional games in the educational curriculum to promote the comprehensive development of children in childhood.

**Keywords:** traditional games, socio-emotional development, self-awareness, selfregulation and social awareness.

## ÍNDICE

AGRADECIMIENTO .....	III
RESUMEN .....	IV
ABSTRACT.....	V
INTRODUCCIÓN .....	IX
CAPÍTULO I .....	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	11
1.1. Descripción de la situación problemática.....	11
1.2. Formulación del problema .....	14
1.2.1. Problema general .....	14
1.2.2. Problemas específicos.....	14
1.3. Formulación de objetivos .....	15
1.3.1. Objetivo general .....	15
1.3.2. Objetivos específicos.....	15
1.4. Justificación (teórica, práctica y metodológica).....	15
1.4.1. Justificación Teórica.....	16
1.4.2. Justificación Práctica .....	16
1.4.3. Justificación Metodológica.....	18
CAPÍTULO II .....	20
MARCO TEÓRICO.....	20
2.1. Antecedentes .....	20
2.2. Bases teóricas .....	25
2.2.1. Concepto de juego .....	25
2.2.3. El juego y los aspectos en la personalidad .....	28
2.2.5. Taxonomía del juego .....	29
2.2.5. Juegos tradicionales.....	29

2.2.6. Desarrollo socioemocional .....	54
2.3 Bases Conceptuales.....	61
CAPÍTULO III.....	62
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	62
3.1. Formulación de la hipótesis.....	62
3.1.1. Hipótesis general .....	62
3.1.2. Hipótesis específica .....	62
3.2. Variables.....	63
3.2.1. Variable independiente .....	63
3.2.2. Variable dependiente .....	63
3.3. Operacionalización de variables.....	63
3.4. Tipo y nivel de investigación .....	62
3.5. Métodos.....	62
3.6. Diseño de Investigación .....	63
3.7. Población Y Muestra.....	64
3.8. Técnicas e instrumentos .....	65
3.9. Validez y confiabilidad de instrumentos .....	66
3.10. Técnicas de procesamiento de datos .....	68
3.11. Aspectos éticos.....	69
CAPÍTULO VI.....	70
RESULTADO Y DISCUSIÓN.....	70
4.1. Resultados descriptivos .....	70
4.2. Resultados inferenciales.....	73
4.2.1. Prueba de hipótesis general .....	73
4.2.2. Prueba de hipótesis específica 1 .....	74
4.2.3. Prueba de hipótesis específica 2 .....	76
4.2.4. Prueba de hipótesis específica 3 .....	77
4.3. Discusión de resultados.....	78

CONCLUSIONES .....	83
RECOMENDACIONES.....	85
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA .....	87
ANEXOS .....	91
ANEXO N°01. Matriz de Consistencia.....	92
ANEXO N°02. Instrumento de Evaluación .....	97
ANEXO N°03. Ficha de validación.....	98
ANEXO N°04 . Prueba de confiabilidad .....	101
ANEXO N°05. Autorización.....	102
ANEXO N° 06 Material experimental.....	103
ANEXO N°07. Evidencias de la experiencia de aprendizaje .....	132



## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 "27 de octubre" - San Juan Bautista 2022*, tuvo como objetivo averiguar la influencia que tienen los juegos tradicionales en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de los niños. Los juegos tradicionales cumplieron una función muy importante en el desarrollo del niño, porque mediante esta actividad lúdica, se logró reconocer su cultura e historia; asimismo, representó un papel muy importante en lo que es la socialización del infante. Mediante esta función, el aprendizaje y desarrollo evolucionaron a través del juego. Estos juegos lúdicos tradicionales se presentaron en todas las culturas y épocas de la historia.

El presente trabajo de investigación constituye los siguientes capítulos:

El capítulo I aborda el planteamiento del problema, como es: la descripción de la situación problemática, la formulación de problemas, formulación de objetivos y la justificación.

El capítulo II plantea el marco teórico que nos permitió un mayor conocimiento en los temas y subtemas como son los antecedentes, bases teóricas y la definición de bases conceptuales.

En el capítulo III se abordó las Metodologías de la Investigación, los cuales son: formulación de hipótesis, variables, operacionalización de variables, el tipo y nivel de investigación, métodos, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos, validez y confiabilidad de instrumentos, técnica de procesamiento de datos y aspectos éticos.

El capítulo IV plantea los resultados y discusión.

Finalmente, con relación al trabajo de investigación, los resultados obtenidos según el estadígrafo de Wilcoxon nos permitieron aseverar que la aplicación de los juegos tradicionales influye en el desarrollo socioemocional de niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista 2022, aula “Abejitas”. En la tabla 05, se puede observar que el nivel de significancia adquirido  $p=0,001$  que es menor  $\alpha=0,05$ , por el cual se niega la hipótesis nula y se accede la hipótesis alterna, razón por la que se define que existen diferencias significativas en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por tanto, se confirma la hipótesis general.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción de la situación problemática**

El desarrollo socioemocional es la forma de tratar y ponerse en el lugar de sus compañeros, practicando la empatía, de esa manera entender sus sentimientos y emociones de sus compañeros para así poder lograr una mejor convivencia con sus compañeros.

Elías (2013) menciona que las “habilidades son la pieza faltante en las escuelas, porque representan una parte de la educación que une el conocimiento académico a un conjunto específico de habilidades importantes para el logro escolar, familiar y comunitario en los lugares de trabajo y en la vida en general”.

El desarrollo emocional conlleva que un sujeto sea único y diferente a los demás, permitiendo construir su identidad, la autoestima, tener seguridad, pensar en sí mismo,

tener confianza en uno mismo y con las personas de su entorno. El desarrollo emocional está relacionado con el desarrollo psicomotor, cognitivo, el lenguaje y la comunicación.

“En la actualidad, según la Unicef y el MINSA (2020), los resultados de la investigación indican que el 26,6% de las niñas y niños de entre 1 y 18 meses presentaron, por lo menos, un tipo de problema conductual o emocional, como llanto excesivo, dificultad para calmarse o irritabilidad; inconvenientes para conciliar el sueño o para mantener horarios (dificultad con las rutinas); y resistencia a los cambios (inflexibilidad). En el caso de los niños de entre 18 meses y 5 años, la investigación indica que el 36,5% estuvo en la categoría de riesgo para presentar al menos un problema de salud mental de tipo emocional, conductual o atencional. Estos se manifiestan con actitudes externalizantes (romper cosas o pelear con otros niños), internalizantes (lucir nerviosos, asustados, pesimistas, preocupados o tristes) o atencionales (dificultades para concentrarse)”.

Por tanto, tener un déficit en el desarrollo socioemocional, afectó a los niños, porque presentaron dificultades para relacionarse entre ellos, en el desarrollo de la personalidad, afectivo, autonomía y crecimiento corporal.

Para llevar a cabo este estudio de investigación, que trata sobre los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional de niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre de -San Juan Bautista”, el reto principal llevó a estudiar el asunto, porque los niños mostraban tristeza cuando se sentían excluidos y no disfrutaban del juego con sus compañeros, mostraban una actitud

apática, falta de energía o llanto, irritables por la débil interacción y la falta de satisfacción en el juego. Los niños fácilmente se molestaban, tenían cambios de humor bruscos o reaccionaban de manera exagerada ante situaciones mínimas. Se manifestaba en situaciones en las que los niños se sentían inseguros o incómodos debido a la falta de interacción positiva en el juego, tenían miedo de ser rechazados, ridiculizados o no encajaban en el grupo y se alejaban; los niños mostraban egoísmo en el juego, dificultades para compartir, tomar turnos o considerar las necesidades de los demás.

Por esta razón, el desarrollo socioemocional fue muy importante en la aplicación de los juegos tradicionales, porque mediante este desarrollo se observó si el crecimiento social y emocional del niño fue adecuado. Estas emociones se vieron reflejadas en distintos contextos, permitiendo que los investigadores tomen importancia en dichas deficiencias para así poder mejorar el desarrollo socioemocional del niño.

Los juegos tradicionales cumplieron una función muy importante en el desarrollo del niño, porque mediante esta actividad lúdica, se pudo reconocer su cultura e historia. Asimismo, cumplió un papel muy importante en lo que es la socialización del infante, porque mediante esta función el aprendizaje y desarrollo evolucionaron a través del juego. Estamos seguros que los juegos lúdicos tradicionales se presentarán en todas las culturas y épocas de la historia.

La Institución Educativa Inicial no contaba con proyectos de aprendizaje referidos a los juegos tradicionales, estos se encontraban en el olvido. Se evidenció que no existía una valoración cultural, ignorando que es un factor muy importante para que los niños crezcan con su propia identidad. Por esta razón, se optó en realizar estrategias pedagógicas

para fortalecer la convivencia escolar y el soporte emocional de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”- San Juan Bautista, mediante los juegos tradicionales. Entonces, los niños lograron un mejor desarrollo socioemocional y cultural. Las maestras del aula fueron partícipes para afianzar la plena participación de los niños y puedan captar mejor la aplicación de los juegos tradicionales. Las prácticas lúdicas fueron dinámicas en las sesiones educativas y que ayudaron significativamente el desarrollo socioemocional del niño.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera los juegos tradicionales fortalecen el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- a) ¿De qué manera los juegos tradicionales fortalecen el desarrollo socioemocional en sí mismos a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”- San Juan Bautista?
- b) ¿De qué manera los juegos tradicionales fortalecen el desarrollo socioemocional de su autorregulación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”- San Juan Bautista?

- c) ¿De qué manera los juegos tradicionales fortalecen el desarrollo socioemocional de la conciencia social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-47 “27 de octubre”- San Juan Bautista?

### **1.3. Formulación de objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Fortalecer el desarrollo socioemocional de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista a través de los juegos tradicionales.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- a) Fortalecer la conciencia en sí mismos de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista, mediante la aplicación de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo socioemocional.
- b) Fortalecer la autorregulación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista, a través de la incorporación de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo socioemocional.
- c) Fortalecer la conciencia social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista, mediante la utilización de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo socioemocional.

### **1.4. Justificación (teórica, práctica y metodológica)**

### **1.4.1. Justificación Teórica**

El desarrollo socioemocional en la infancia es un aspecto crucial para el bienestar y el éxito a lo largo de la vida.

Los juegos tradicionales ofrecen una oportunidad única para que los niños desarrollen habilidades socioemocionales de manera lúdica y significativa. Al ser informados los profesores y especialistas, sobre esta conexión entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional, se promueve una mejor comprensión y enfoque para abordar las necesidades de los niños en el ámbito educativo y social.

La utilización de juegos tradicionales como herramienta para fortalecer el desarrollo socioemocional es especialmente pertinente en la infancia, porque los niños están en proceso de formación de la personalidad y adquisición de habilidades sociales esenciales; por esta razón primordial, los juegos tradicionales fomentan la interacción entre sus pares, la regulación emocional, la paciencia, el respeto y la empatía, se alinean con las necesidades de los niños en su crecimiento y aprendizaje integral.

Los resultados de esta investigación tienen una amplia utilidad tanto en el ámbito educativo como en el ámbito social. Al conocer cómo los juegos tradicionales influyeron positivamente en el desarrollo socioemocional de los niños, los profesores y especialistas pueden incorporarlos más conscientemente en el proceso educativo.

### **1.4.2. Justificación Práctica**



El desarrollo emocional en la infancia es un aspecto esencial para el bienestar y el desarrollo integral de los niños, la capacidad de entender, expresar, experimentar y gestionar emociones es fundamental para su crecimiento emocional y social. Al revalorar los juegos tradicionales como una herramienta para fortalecer el desarrollo emocional, se enfatiza su potencial para enriquecer el proceso de aprendizaje y promover habilidades emocionales clave desde una edad temprana

En el nivel de Educación Inicial, los niños están en una etapa de desarrollo crucial, cuando se forman las bases emocionales y sociales; por esta reflexión, los juegos tradicionales, al ser una parte integral de la cultura y patrimonio de una comunidad, ofrecen una oportunidad única para trabajar con los niños en el ámbito emocional. Al ser una estrategia pedagógica lúdica y participativa, los juegos tradicionales son altamente pertinentes para involucrar a los niños en su desarrollo emocional de una manera significativa.

Los resultados de esta investigación son de gran utilidad para maestras y educadores, porque les proporcionarán una nueva perspectiva sobre el potencial de los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para fortalecer el desarrollo emocional en los niños. Con esta información, los profesores pueden incorporar conscientemente los juegos tradicionales en su plan de estudios y prácticas educativas, fomentando así una educación más completa y equilibrada que atienda las necesidades emocionales de los estudiantes.

Esta investigación contribuye al conocimiento existente al resaltar la relevancia de los juegos tradicionales en el contexto educativo y su impacto positivo para el

desarrollo emocional de los niños. Al brindar evidencia empírica sobre los beneficios de los juegos tradicionales en este ámbito, se enriquece el cuerpo de conocimientos sobre prácticas pedagógicas efectivas para promover el bienestar emocional en la primera infancia.

### **1.4.3. Justificación Metodológica**

El fortalecimiento del desarrollo socioemocional es de gran relevancia, porque tiene un impacto significativo en el bienestar y éxito de los niños en la vida. Los juegos tradicionales ofrecieron un entorno lúdico y enriquecedor para trabajar las habilidades socioemocionales de ellos, como la empatía, la cooperación, la resolución de conflictos y la autorregulación. Al utilizar la técnica de observación como instrumento la ficha de observación para recolectar datos, se pudo valorar de manera objetiva el nivel en el que se encontraban los niños y niñas en estas habilidades, lo que permitió una comprensión más precisa de sus necesidades y áreas de mejora.

En el contexto de esta investigación, se focalizaron en las necesidades que se pudieron identificar en el comportamiento de los niños. Este enfoque resulta particularmente relevante dentro del ámbito educativo y en la sociedad en general. Los juegos tradicionales, al formar una parte integral de la cultura y la educación, emergen como una herramienta altamente adecuada para abordar estas necesidades. Estos juegos proporcionan un entorno ideal para fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños de una manera orgánica y significativa. Al involucrarse en estos juegos que son parte inherente de su cultura y sistema educativo, los niños

establecen conexiones profundas que repercuten en su crecimiento socioemocional en diversos contextos, ya sea en el entorno escolar o en su vida diaria.

Los resultados obtenidos en esta investigación tienen una gran utilidad para diversos actores involucrados en la educación y crianza de los niños. Los docentes pueden utilizar esta información para mejorar sus prácticas pedagógicas, adaptando el uso de juegos tradicionales como una estrategia para fortalecer el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Asimismo, los padres de familia como también los cuidadores pueden beneficiarse al conocer cómo el juego puede ser una herramienta valiosa para apoyar el crecimiento emocional y social de los hijos.

Este estudio contribuyó al conocimiento existente por resaltar la relevancia de los juegos tradicionales como una estrategia para el fortalecimiento del desarrollo socioemocional en niños de 5 años. Al utilizar la técnica de observación, a través del instrumento ficha de observación para la recolección de datos, se aporta un enfoque metodológico valioso para evaluar y valorar las habilidades socioemocionales de los niños de manera más objetiva. Esta contribución es especialmente valiosa para futuras investigaciones y prácticas pedagógicas centradas en el desarrollo integral de los niños

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes

##### **Internacional**

Santacruz (2010), en la tesis *Juegos tradicionales como mediador del desarrollo Socioafectivo*, plantea una investigación experimental y con un diseño cuasiexperimental. Se utilizó una muestra de 50 niños para llevar a cabo el estudio. Los resultados obtenidos indicaron que el juego se considera como un recurso metodológico valioso que beneficia varios aspectos del desarrollo infantil: favorece la comunicación, la socialización, el desarrollo motriz, cognitivo y afectivo de los niños. En conclusión, es que el desarrollo socioafectivo es crucial para la formación de la personalidad en los niños. Por lo tanto, se destaca la importancia de brindar afecto, cariño, un clima familiar agradable y un entorno positivo basado en relaciones sociales estables desde los primeros años de vida de los niños. Además, se destaca el valor de los juegos tradicionales como herramienta para promover el desarrollo socioafectivo de los niños.

Mamani (2021) en su tesis *Fortalecer los valores morales y humanos en la Educación Inicial mediante el uso de juegos dinámicos*, aborda la falta de formación

en valores en la Educación Inicial, que suele priorizar el aprendizaje de habilidades relacionadas con la lectura y escritura. Evalúa el impacto de los juegos dinámicos en el aprendizaje y la práctica de valores morales y humanos en niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial "Casita de Niños Guadalupe" en La Paz. Tipo de investigación explicativa, diseño cuasi experimental, con una muestra de 34 niños y niñas el instrumento utilizado es la lista de cotejo para medir las prácticas y el aprendizaje de valores morales. Utilizó la prueba "t de Student" para comparar las medias de dos muestras relacionadas. Los resultados respaldan la hipótesis formulada en el trabajo, demostrando que los juegos dinámicos son una estrategia eficaz para fortalecer los valores morales y humanos en la Educación Inicial. La Educación Inicial ha descuidado la formación en valores, centrándose más en habilidades académicas ya que los juegos dinámicos son una herramienta efectiva para promover el aprendizaje y la práctica de valores morales y humanos en los niños y niñas de Nivel Inicial. Se recomienda la implementación de programas de actividades basados en juegos dinámicos para fortalecer los valores en la Educación Inicial.

### **Nacional**

Jimenes y Lavado (2016) en la tesis *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años de la I.E. Rafael Navarrete Cadenillas de Trujillo*, consideraron como objetivo principal demostrar que la aplicación de talleres de juegos tradicionales es importante para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años; el objetivo específico fue evaluar el impacto de los talleres de juegos tradicionales en el desarrollo emocional de los niños. Para este cometido utilizaron un diseño de investigación cuasiexperimental, en el cual se formaron dos grupos: uno

experimental, participante en los talleres de juegos tradicionales, y otro grupo de control que no participaron del referido taller. La muestra consistió en 36 niños de 4 años, divididos en el aula de investigadores 4 "A" con 16 niños y el aula de creadores 4 "B" con 16 niños. Se aplicó un pre y postest a todos los niños, utilizando una escala valorativa para evaluar el desarrollo emocional; los talleres de juegos tradicionales se realizaron durante 3 meses, con un total de 20 sesiones. Antes de la intervención, los resultados del pretest mostraron que el 75% de los niños se encontraban en un nivel “deficiente” en cuanto al desarrollo emocional. Después de participar en los talleres de juegos tradicionales, los niños mostraron un incremento significativo en el desarrollo emocional, el 62.5% de ellos alcanzó el nivel “bueno” en el postest. Estos resultados indican que la aplicación de los talleres de juegos tradicionales tuvo un efecto positivo en el desarrollo emocional de los niños de 4 años en la Institución Educativa Rafael Navarrete Cadenillas. En conclusión, esta tesis demostró que la aplicación de talleres de juegos tradicionales es importante para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en el nivel inicial. Los resultados del estudio indicaron que, después de participar en los talleres, hubo un aumento significativo en el nivel de desarrollo emocional de los niños, pasando de un nivel “deficiente” a un nivel “bueno”. Estos hallazgos respaldan la importancia de incorporar los juegos tradicionales en el contexto educativo como una estrategia efectiva para fomentar el desarrollo emocional de los niños.

Paredes, (2018) en la tesis *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 Años de edad de la Institución Educativa Particular Abraham Lincoln International School-Cercado Arequipa*, planteó como objetivo principal demostrar que la aplicación de talleres de juegos tradicionales

constituye una base importante para desarrollar la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años, y el objetivo específico fue evaluar el impacto de los talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños. Utilizó un diseño preexperimental con pretest y postest; la muestra consistió en 15 niños y niñas de 5 años de edad. Se empleó la escala valorativa como instrumento de medición para evaluar la inteligencia emocional de los niños y niñas en el pretest y postest. Los talleres de juegos tradicionales se realizaron durante tres meses, distribuidos en 21 sesiones, en el pretest, el 74% de los niños y niñas se encontraban en un bajo nivel de inteligencia emocional. Después de participar en los talleres de juegos tradicionales, se observó un incremento significativo en la inteligencia emocional de los niños y niñas, el 53% de ellos alcanzó el nivel “moderado” en el postest. El análisis estadístico mostró que el valor  $p=0.000$ , siendo menor a 0.05, lo que permitió aceptar la hipótesis de investigación. En conclusión, esta tesis demostró que la aplicación de talleres de juegos tradicionales es efectiva para mejorar el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 5 años, porque los resultados mostraron un incremento significativo en la inteligencia emocional después de participar en los talleres, con un mayor porcentaje de niños y niñas ubicados en el nivel “moderado”. Estos hallazgos respaldan la importancia de utilizar los juegos tradicionales como una estrategia para promover el desarrollo de la inteligencia emocional en la etapa de la infancia, la aplicación de talleres de juegos tradicionales puede ser beneficiosa para ayudar a los niños y niñas a comprender y gestionar sus emociones de manera más efectiva.

Guerrero (2022), en la tesis *Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo Emocional de los estudiantes de 2º Grado de Primaria de la Institución*

*Educativa N.º 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 202*, consideró como objetivo principal evaluar los efectos de un Programa de juegos tradicionales para el desarrollo emocional de los estudiantes de 2º de primaria; el objetivo específico fue determinar si existe una relación significativa entre el programa de juegos tradicionales y el desarrollo emocional de los referidos estudiantes. Utilizó un diseño de investigación cuasiexperimental con pre y posttest, es decir se realizó una medición antes y después de la implementación del programa de juegos tradicionales para evaluar los cambios en el desarrollo emocional de los estudiantes. La población muestral estuvo compuesta por 22 niños, divididos en 11 del grupo experimental y 11 del grupo control. Se aplicó un cuestionario para evaluar el nivel de desarrollo emocional de los estudiantes antes y después del programa, también se utilizó una ficha de observación para recopilar información sobre el comportamiento de los estudiantes durante los juegos tradicionales. Para el análisis de los datos, se empleó la prueba estadística t de Student con un nivel de significancia  $\alpha = 0.05$ . Los resultados mostraron mejoras significativas en el desarrollo emocional de los estudiantes que participaron en el programa de juegos tradicionales. En la dimensión "conocimiento de sí mismo", se observó una mejora del nivel "bajo" al nivel "alto" en un 90.9% de los estudiantes. En la dimensión "automotivación", se observó una mejora del nivel "bajo" al nivel "alto" en un 90.9% de los estudiantes. En la dimensión "empatía", se observó una mejora del nivel "bajo" al nivel "alto" en el 100% de los estudiantes. En la dimensión "habilidades sociales", se observó una mejora del nivel "bajo" al nivel "moderado" en un 36.4% de los estudiantes, mientras que un 63.6% alcanzó el nivel "alto". En conclusión, esta tesis demostró que la implementación del Programa de juegos tradicionales tuvo un impacto positivo en el



desarrollo emocional de los estudiantes del 2° Grado de Primaria. Los resultados mostraron mejoras significativas en varias dimensiones del desarrollo emocional, como el conocimiento de sí mismo, la automotivación, la empatía y las habilidades sociales. Estos hallazgos respaldan la hipótesis planteada y sugieren que los juegos tradicionales pueden ser una estrategia efectiva para potenciar el desarrollo emocional en el contexto educativo.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Concepto de juego**

López (2010) asevera que “El juego es una acción inherente en el hombre que se manifiesta a lo largo de todas las etapas de la vida. Aporta beneficios en el desarrollo y bienestar de las personas, fomenta la creatividad, la interacción social, el aprendizaje y la diversión”.

Ruiz (2017) menciona “que Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta”. El juego es una actividad necesaria para el niño, porque es la única forma que todo niño pueda interactuar con la realidad y nos permite observar sus capacidades mentales, habilidades, etc. Para Piaget, el juego es un acto intelectual debido a que en ella se plasma la manera cómo

piensan los niños, pero se tiene una diferencia en que el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta.

Ruiz (2017) referencia a Vygotski y defiende que el juego “...nace de la necesidad, pues para él, el juego es un factor básico del desarrollo del niño. Al mismo tiempo considera el juego como una acción espontánea de los niños con un gran valor socializador, ya que a través del juego los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales”. El juego nace de la necesidad, porque es un factor básico para que el niño se desarrolle. También considera que el juego es algo espontáneo de todo niño y tiene una gran importancia por su valor socializador, porque a través de esta actividad lúdica, los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales.

Ruiz (2017) menciona que según Freud “... considera que el juego es un proceso interno de naturaleza emocional a través del cual los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y a través del cual pueden expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos. Freud afirma también que, a través del juego, los niños superan ciertos acontecimientos traumáticos por los que han pasado, esto lo consiguen a través de la repetición en la actividad lúdica”. Menciona que el juego es un proceso natural para que los niños pueden expresar sus sentimientos guardados; además, el juego es un medio por el cual pueden superar sus situaciones marcadas, realizando varias sesiones de juego.

### 2.2.2. Teoría de los juegos

Gallardo & Gallardo (2018) presentan las siguientes teorías sobre el desarrollo del juego del siguiente modo:

La Teoría de la derivación por ficción de Claparède, sugiere que el juego tiene la capacidad de abordar necesidades profundas y aspiraciones emocionales al emplear fines ficticios. El juego crea situaciones ficticias en las cuales los niños pueden encontrar satisfacción y expresar sus tendencias internas, especialmente cuando las circunstancias reales dificultan la realización de estas aspiraciones. Claparède sostiene que el juego implica adoptar una actitud abierta hacia la ficción, lo que permite a los niños explorar diferentes roles y situaciones de manera flexible, lo que él describe "como si". En esta aproximación, el juego se distingue por su capacidad simbólica, porque los niños pueden representar conceptos abstractos y explorar emociones a través de la interacción con elementos ficticios y simbólicos.

La teoría sociocultural del juego de Vygotsky establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, porque así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes.

La teoría del juego como instrumento de afirmación del yo de Chateau, sostiene que el niño se desarrolla con el juego; señala que el gozo obtenido en el juego es un gozo moral; considera que el juego desempeña en el niño el rol que el trabajo desempeña en el adulto; sostiene que el juego tiene su fin en sí mismo, en la afirmación del "yo"; cree que la seriedad es una de las características esenciales del juego infantil y afirma que, en

el juego, el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador, en una palabra: su personalidad.

La teoría de la enculturación de Sutton Smith y Roberts señala que la relación entre el entorno en el que un niño crece y el tipo de juego en el que participa es de suma importancia. A través del juego, se comunican y refuerzan normas y valores esenciales para adaptarse a una cultura y sociedad específicas. Por tanto, es esencial considerar el contexto social al analizar el conocimiento que el niño adquiere sobre las interacciones humanas, porque el entendimiento del comportamiento humano y su desarrollo es incompleto sin considerar el entorno sociocultural en el que se manifiesta.

### 2.2.3. El juego y los aspectos en la personalidad

López (2010: 24) menciona que “es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre”. Presenta una “tabla en la que si bien aparece cada aspecto por separado”:

<b>Desarrollo psicomotor</b>	<b>Desarrollo social</b>	<b>Desarrollo emocional</b>	<b>Desarrollo cognitivo</b>
Coordinación motriz. Capacidad de imitar. Coordinación óculo manual.	<b>Juegos simbólicos</b> El juego es un proceso de comunicación y cooperación con los de su entorno, donde mediante	Desarrolla la personalidad del niño, genera satisfacción emocional, se expresa con cuidado, genera la	Desarrolla interrelación, manejo del lenguaje, y el pensamiento ideal.

Discriminación de los sentidos.	el juego el niño se prepara para la vida adulta	satisfacción emocional, facilita la resolución de conflictos, controla su conducta agresiva	Estimula la memoria, el pensamiento científico, matemático.
Dominio de los sentidos.	<b>Juegos cooperativos</b>		
Manipulación	Mediante este juego adquieren mayor comunicación, unión y la confianza en sí mismo, mejora la conducta social, disminuye las conductas negativas y se integra con		Imaginación, creatividad y realidad.
Fuerza, equilibrio, objetos.			

### 2.2.5. Taxonomía del juego

Según los fundamentos culturales

La taxonomía del juego enraizado en costumbres y tradiciones y que se solían desarrollar en días señalados de una comunidad según García (2005) y son:

**Juegos de lucha.** Son actividades tan antiguas como el hombre y el que pueden hacer enfrentamientos cuerpo a cuerpo o utilizando implementos, con frecuencia presentan peleas desarmadas, como el boxeo o las artes marciales, pero también pueden incluir peleas con armas como espadas o pistolas.

**Juegos tradicionales y populares.** El juego tradicional es el que se transmite de generación a otra, y hay momentos en el que puede ser popular. Todo implica a unos valores culturales y muchas veces se nombran indistintamente suelen implicar el uso de un material que está en desuso o un material con uso distinto para el que normalmente está diseñado.

### 2.2.5. Juegos tradicionales

Lavega (2006) menciona que “en primer lugar, todo juego tradicional es ante todo un diálogo entre personas de distintas edades; cualidad que confirma al considerar que estas prácticas deben asociarse a un proceso intergeneracional de transmisión (oral) de conocimientos y de costumbres. Habitualmente aprendemos a jugar y a relacionarnos con los demás gracias a la intervención de las personas de distintas edades (generalmente familiares directos) que conviven con nosotros”.

Debemos tener en cuenta que el juego tradicional es un diálogo entre personas de diferentes edades, todo esto está asociado a un proceso que se transmitió de generación a otra que, comúnmente, se da de manera oral. Mayormente nos relacionamos y aprendemos a jugar cuando nos relacionamos con personas de diferentes edades y familiares.

Lavega (2021) menciona que “aquellos juegos que los conocemos desde siempre, que incluso las personas más ancianas del lugar los recuerdan desde su infancia, son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que por tanto se han ido transmitiendo entre las distintas generaciones. De este modo son juegos tradicionales aquellos que han participado de un proceso de transmisión y que han tenido continuidad durante un determinado período histórico”.

Los juegos tradicionales que conocemos normalmente y que nuestros abuelos o familiares de edades avanzadas los recuerdan, son prácticas que se mantienen a lo largo del tiempo gracias a que se transmitieron de generación a otra. Por esta razón, se les considera juegos tradicionales por perpetuarse en un determinado periodo histórico.

### **2.2.5.1. Origen de los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales se vinculan estrechamente con las labores cotidianas, destacando habilidades laborales y artesanales específicas de una región. Con el tiempo, estas demostraciones evolucionaron hacia competiciones que se convirtieron en juegos habituales. En España, gran parte de los juegos tradicionales llegaron a través del Camino de Santiago, siendo introducidos por peregrinos que trajeron consigo juegos de diversas regiones europeas como Francia, Italia y Centroeuropa. La elección de juegos muchas veces se asociaba con la ocupación del jugador: un cantero prefería juegos que implicaban levantar piedras, mientras que un pastor se inclinaba hacia juegos de puntería. La representación de juegos en el arte, como se observa en el cuadro "Juego de Niños" de Peter Brueghel el Viejo del siglo XVI, muestra una diversidad de aproximadamente ochenta y cuatro juegos distintos, muchos de los cuales persisten hoy en día en diferentes países, como la gallina ciega, la cucaña, la peonza, entre otros.

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

Castro (2009) menciona que la “característica más importante del juego tradicional es el arraigo cultural; es decir, es un juego que ha pertenecido o pertenece, a una cultura y que se ha identificado con generaciones sucesivas de sujetos en un lugar determinado.

Es por estas opiniones que el juego tradicional transmite valores que no son posibles de identificar en otros tipos de juegos, como conocimiento de las formas de vida propia, enculturación, identificación, afirmación de lo ideacional, respeto a la historia de un pueblo, conocimiento del entorno espacial y material”. Según el autor, las características de los Juegos Tradicionales se resumen en las siguientes:

- Permiten conocer sobre las costumbres de una región determinada.
- Favorecen el desarrollo de las destrezas motrices básicas, genéricas y específicas, también se mejora la capacidad de coordinación, así como la mejora de las capacidades coordinativas.
- Favorecen descargar energías y tensiones.
- Es una alternativa para ocuparse en los tiempos libres de los estudiantes.
- Es una estrategia para integrarse en la sociedad.
- Motiva a crear y a imaginar.
- Incentivan actitudes de ser cooperativos, respetuosos, generosos y tener esa aspiración de seguir superándose.

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

Sailema & Sailema (2018) opinan que “Los juegos populares-tradicionales expresan la historia cultural de una forma alegre, recreativa e imaginativa, mejora el ambiente social de toda una comunidad, donde el compañerismo, la amistad, el entusiasmo de compartir momentos de alegría dentro de un grupo social, forme parte de una concientización de todos los seres humanos”.

A través de los juegos tradicionales expresamos nuestra historia cultural, demostrando con tanta alegría y mucha imaginación; de esta forma, se crea un buen clima social en una sociedad donde predomina la amistad, el compañerismo y el entusiasmo de seguir compartiendo entre nosotros.



Existen diferentes razones de la importancia de la práctica de los juegos tradicionales que se detallan a continuación:

- Las personas juegan los juegos tradicionales de una forma recreativa, utilizando reglas simples las cuales permiten fortalecer sus destrezas.
- Se juega para mostrar el estado de vida que tiene cada persona.
- Todas las personas participan sin discriminar el sexo, la religión, la raza y el estatus social.
- Juega en grupos con la intervención masiva no individual.
- Respeta los diferentes tipos de vida de cada integrante y no se permite agredir verbal y físicamente.

#### **2.2.5.4. Importancia de los juegos tradicionales en la infancia**

La importancia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la infancia, según García (2005):

El juego, en sus distintas formas y apariciones a lo largo de la vida del sujeto, servirá para el desarrollo desde el punto de vista motriz, cognitivo, psicológico, afectivo y social, enfatizando unas facetas u otras, en función de las edades, centros de interés y modalidades de juegos practicadas. (p. 27)

Jiménez (2009) describe que “Los juegos tradicionales presentan un amplio abanico de posibilidades para que los docentes podamos sacar provecho para beneficio de los alumnos con su utilización dentro de nuestras aulas entre ellas podemos destacar”:

- Disfruta el juego como un fin “el juego en sí mismo”
- El conocimiento adquirido de una cultura local y su origen.

- Fomenta la interacción entre el alumnado, la socialización, la comunicación dentro de una comunidad.
- Su entereza empeñosa ayuda en su desenvolvimiento del alumnado en sus actividades del juego.
- Favorece la adquisición de conocimientos concretos como instrumentales
- Fomenta y fortalece la empatía y la autoestima.
- Ayuda a mejorar la confianza y personalidad.
- Es un trabajo indispensable para el docente.

### **Organización de los juegos tradicionales**

#### **Para la aplicación en el ámbito educativo**

Jiménez (2009) manifiesta que "... para la utilización de los juegos tradicionales en la escuela, la maestra/o realizará su programación siguiendo el orden que seguidamente se expone:

- Formular los objetivos deseados.
- Prepara material necesario respecto al lugar que se va utilizar y para el número de estudiantes.
- Explicar con claridad las normas del juego a los involucrados.
- Explicar el juego de forma rápida y clara antes de empezar a jugar.
- Explicar las veces necesarias dependiendo de la edad de los alumnos.
- Realizar una evaluación final, observando los aprendizajes obtenidos."

#### **Dimensiones que favorecen los juegos tradicionales**

**Identidad Personal.** El juego es una actividad para compartir nuestras vivencias; es necesario respetar a los distintos actores; además, mediante el juego aceptar a los demás

ya sea con sus virtudes y sus deficiencias, porque cada persona tendrá libertad de canalizar sus actos y podrá tener múltiples emociones, sentimientos y valores

**Creatividad.** Es fundamental poner la creatividad de cada persona en el juego, porque la creatividad es la facultad para generar nuevas ideas, pensamientos, conceptos y reglas dentro de un grupo social.

**Participación.** En el juego es muy importante la participación de todos los niños, se tiene que procurar la integración y aceptación del grupo social.

**Cooperación.** En el juego, la finalidad principal es la diversión de cada uno y del grupo integrado, en él el participante tiene que gozar de la integración y con ellos se fomentará las relaciones sociales.

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

La clasificación de los juegos tradicionales varía de acuerdo a la edad y contexto, según Palomino (2021):

Señala que el interés de los niños por el juego varía de acuerdo con la edad, el nivel de desarrollo y cultura donde vive; por lo que uniformizar los juegos para todos los grados o edades con los mismos materiales e intenciones sería una equivocación; así establece la clasificación de los juegos quechuas: de 0 a 2 años, para niños de 3 a 5 años, para niños de 6 a 8 años, para niños de 9 a 12 años. Creemos que los juegos, sin excepción alguna, durante su ejecución provocan movimientos ya sean psicológicos, físicos, musculares, etc., unos de mayor rapidez y otros de manera paulatina; por lo cual, en la intención pedagógica lanzamos nuestra propuesta de clasificación, teniendo en cuenta la intensidad de los movimientos de cada juego, para evitar durante su ejecución el encauzamiento de rechazos o cansancios en los niños. (p. 28)

### **a) Juegos activos**

Valverde (2016), citado en Sailema & Sailema (2018), menciona que los juegos activos "... se desenvuelve por lo general al aire libre, se toma en cuenta los juegos dinámicos, activos y de gran actividad lúdica de destreza o de astucia, utiliza su habilidad física, fuerza, concentración, conocimientos culturales, intelectuales o su sutileza mientras se divierte, es posible ganar premios que el tutor previamente lo establecerá, todo ello se desarrolla en un clima especial de alegría, música, colores y movimientos".

### **EL GATO Y EL RATÓN**

La historia detrás de este juego tiene sus raíces en antiguas leyendas sobre la enemistad entre el gato y el ratón. En algunas culturas, como la china, hay varias leyendas que ilustran esta rivalidad y explican por qué el gato no se encuentra entre los animales representados en el zodiaco chino. Una de estas leyendas cuenta que, cuando el emperador de Jade, soberano del cielo y la tierra, decidió visitar la tierra, seleccionó doce animales para llevarse con él al cielo. Estos animales se convertirían en los signos del zodiaco. Entre ellos estaban: el ratón, el gato, el toro, el tigre, el conejo, el dragón, la serpiente, el caballo, la cabra, el mono, la gallina y el perro. Sin embargo, el gato, temiendo no enterarse a tiempo, pidió al topo que le avisara cuando el emperador viniera a buscarlos. El ratón, celoso de la belleza del gato, engañó al topo y este no pudo informar al gato a tiempo. Como resultado, el gato no estuvo presente cuando el emperador llegó y fue reemplazado por el cerdo en el zodiaco. El emperador, fascinado por estos animales, le otorgó a cada uno un año en el calendario lunar. Cuando el gato descubrió lo que había sucedido, quedó enojado con el ratón para siempre; esta actitud explica, según la leyenda, la enemistad entre los gatos y los ratones. Esta leyenda ha inspirado

reflexiones sobre la relación entre gatos y ratones en la realidad. Aunque muchos gatos, incluso los domésticos, cazan por instinto sin necesidad de alimentarse, es ocasional que el gato cace al ratón. Aunque no es una conducta frecuente, para algunos autores, esto puede sugerir una crueldad innecesaria del gato hacia el ratón. La canción infantil que menciona "ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar" refleja esta dinámica de caza entre estos animales.

**Objetivos:**

- Fortalecer la identidad lúdica cultural.
- Fortalecer el desarrollo socioemocional.
- Convivir y participar de manera democrática en la búsqueda del bien común para y entre sus compañeros.
- Desarrollo de sus habilidades motrices.
- Emplear recursos verbales.

**Materiales:** Máscaras de animales como el gato y el ratón.

**Espacio:** Patio, campo deportivo.

**Desarrollo descriptivo, ¿cómo se juega?**

- En presencia de la profesora, los niños escogen quién hará el papel del gato y el ratón.
- Los demás niños forman un círculo y se agarran de las manos y empiezan a dar vueltas cantando la canción que dice:

CORO: un talán, dos talanes, tres talanes...

GATO: ¡ratón, ratoncito!

RATÓN: ¿gato ladrón que quieres de mí?

GATO: ¡quiero comerte!

RATÓN: ¡a ver si puedes!

GATO: ¿pero primero quiero saber, estarás gordito?

RATÓN: sí, y hasta la punta de mi colita, ¡gato ladrón!

- Mientras que la canción se entona, el ratón tendrá que correr en forma de zigzag por dentro de los brazos de sus compañeros; el gato tendrá que perseguirlo con el fin de atraparlo, pero los jugadores bajarán los brazos y no dejarlo pasar; en caso que el gato lograra agarrar o tocar al ratón, el juego termina.
- Posteriormente, el ratón tendrá que elegir a un compañero para que realice el papel del gato y así sucesivamente.

**Recomendación.** El juego debe desarrollarse en un patio con gras, porque los niños se pueden lastimar al momento de correr.

### **CHAPA, CHAPA O CHAPADA**

La historia y el origen de este juego han sido objeto de estudio y discusión entre investigadores. Algunos argumentan que su origen puede remontarse al temor ancestral de los cultivadores de cereales a los animales salvajes que acechaban a los animales domesticados, extendido por todo el Viejo Continente y llegado a varios continentes. Los juegos de persecución pueden tener aspectos colaborativos o competitivos dependiendo de las reglas y roles de los participantes. Algunas variantes conocidas incluyen "policías y ladrones", es decir, un grupo persigue al otro; "Onigokko", una variante japonesa: los jugadores intentan escapar de un "ogro". Estos juegos se conocen con distintos nombres y en diferentes países y tienen múltiples variaciones y reglas específicas.

#### **Objetivos:**

- Fortalecer la identidad lúdico cultural.

- Fortalecer el desarrollo socioemocional.
- Autorregular las emociones.
- Desarrollo de las capacidades motoras, afectivas, sociales y cognitivas.
- Divertir a los niños.

**Materiales.** Cintas para diferenciar a los equipos.

**Espacio.** Un espacio amplio, como un patio o salones amplios.

**Desarrollo descriptivo, ¿cómo se juega?**

- La maestra explica cómo y en qué consiste el juego de la chapada.
- En presencia de la maestra, los niños se reúnen y eligen quién será la persona que se encargará de atrapar.
- El niño encargado de atrapar se pone a contar hasta el número cinco, para que los niños se puedan desplazar, seguidamente empieza a perseguirlos y procurar atraparlos.
- Una vez que atrape a un niño(perseguido) este pasará a formar parte de los perseguidores.

**Recomendación:** Estar atento en el cuidado de las acciones violentas de los niños.

**MATA GENTE**

El juego de "pilla-pilla o mata gente", conocido por diferentes nombres en distintas culturas, es una actividad lúdica muy antigua cuyo origen exacto es difícil de precisar. Se considera una dinámica universal, porque se juega en diversas partes del mundo con sus propias variaciones. Algunos investigadores sugieren que este juego podría tener sus raíces en el instinto de la supervivencia humana, desarrollado desde tiempos remotos. Otros plantean la posibilidad de que sus inicios se remontan al siglo II,

basándose en escritos del historiador griego Julius Pollux, quien describe una dinámica en la que los participantes debían evitar ser tocados por sus oponentes. A lo largo del tiempo, el juego de "pilla-pilla" ha sido parte de la cultura lúdica de diversas sociedades, adaptándose y evolucionando con el pasar de las generaciones, lo que ha contribuido a su arraigo como una actividad recreativa común en muchas partes del mundo.

**Objetivos:**

- Fortalecer la identidad lúdico cultural.
- Fortalecer el desarrollo socioemocional.
- Concientizar en sus limitaciones al momento del juego.
- Desarrollo de sus capacidades motoras, afectivas, sociales y cognitivas.
- Divertir a los niños.

**Materiales:** Pelotas de goma o de tela.

**Espacio:** Amplios como un patio y salones amplios.

**Desarrollo descriptivo, ¿cómo se juega?**

- La maestra explica cómo y en qué consiste el juego de matar gente.
- En presencia de la maestra, los niños se reúnen y eligen quién serán las personas que se encargará de lanzar la pelota para eliminar a los participantes.
- Los lanzadores se colocarán frente a frente para lanzar la pelota, con el fin de impactar a sus compañeros que estarán en el centro, formando una línea recta.
- Si el lanzador pega con la pelota al niño y la pelota cae al piso se retira.
- En caso de lanzarle la pelota y el participante logre agarrar, logrará ganar una vida que le servirá para otra vez.
- El juego finaliza cuando no hay nadie y solo quedan los lanzadores.



**Recomendación:** Procurar que los niños, al momento de lanzar la pelota, lo hagan moderadamente, porque la pelota al momento de impactar puede lastimar.

### **SAN MIGUEL**

El origen de este juego nadie sabe con exactitud. El juego de "San Miguel" parece estar vinculado simbólicamente al arcángel del mismo nombre, protector en la tradición cristiana. Se cree que su práctica involucra la invocación de la protección divina, especialmente en situaciones de peligro o riesgo para el hogar. Esta asociación simbólica entre el juego y la figura de San Miguel refleja la idea de buscar seguridad y amparo, invocando la intervención divina, una creencia arraigada en la tradición cultural y religiosa transmitida a través del tiempo. Entonces se trataría del ángel protector del hogar. Los niños al verse en peligro invocan para que puedan ser salvados por su madre y con la ayuda de Dios.

### **Objetivos:**

- Fortalecer la identidad lúdico cultural.
- Fortalecer el desarrollo socioemocional.
- Concientizar en demostrar la seguridad al momento del juego.
- Desarrollo de sus capacidades motoras, afectivas, sociales y cognitivas.
- Emplear recursos verbales.
- Divertir a los niños.

**Materiales:** Ninguno

**Espacio:** Patio, bosque.

**Desarrollo descriptivo, ¿cómo se juega?**

- La maestra explica cómo y en qué consiste el juego de San Miguel.
- En presencia de la maestra, los niños escogen al ladrón, la mamá y, el resto de los jugadores, serán los hijos.
- El resto de los participantes tendrá que sentarse uno detrás del otro, agarrado de la cintura por órdenes de la mamá.
- Una vez que los niños estén al cuidado de la madre, el ladrón se le acerca y engaña a la mamá con mentiras y le manda lejos de los niños y hasta eso, el ladrón aprovecha para robar uno de los niños.
- Para que la madre escuche y pueda aparecer, los niños entonan un coro pidiendo ayuda:  
 ¡SAN MIGUEL!  
 ¡SAN MIGUEL!
- Si el ladrón logra jalar a uno de los que están sentados este ayuda a jalar y así sucesivamente hasta que no quede nadie.

**Recomendación:** desarrollar es un ambiente adecuado para que los niños no se lastimen al jalonearse unos de otros.

**KIWI O TUMBA LATAS**

El juego de la "kiwi" tiene raíces antiguas, ligado a los vetones, un antiguo pueblo de la península ibérica. Se dice que pastores de esta comunidad se entretenían lanzando piedras a cuernos de vaca. Con el tiempo, estos cuernos fueron reemplazados por piezas de madera llamadas "calvas", y las piedras por cilindros de hierro o acero, conocidos como "marros" o "borrillos" en ciertas regiones, como en la provincia de Ávila. Otra

teoría sugiere que el nombre "calva" se deriva del "calvero", un terreno despejado ideal para jugar sin riesgo de perder los utensilios. Este juego está fuertemente asociado a las provincias como Ávila, León, Salamanca, Zamora y Soria, aunque su práctica se ha extendido por toda Castilla y León, el norte de Extremadura y pueblos de Toledo. Además, se cree que la migración industrial del siglo XX contribuyó a difundir el juego hacia regiones como país Vasco, Cataluña, Navarra o la Comunidad de Madrid. Estas teorías y su conexión con distintas regiones han enriquecido la historia y tradición del juego de la "calva", convirtiéndose en una actividad arraigada en la cultura y la identidad de varias zonas de España y expandidas en todos los países, pero con diferentes denominaciones y adecuados a su entorno como en el país de Argentina se adecuó el juego con el nombre de tumba latas.

**Objetivos:**

- Fortalecer la identidad lúdicocultural.
- Fortalecer el desarrollo socioemocional.
- Tomar conciencia en sí mismo, reconociendo sus límites y reglas al momento del juego.
- Desarrollo de sus capacidades motoras, afectivas, sociales y cognitivas.
- Emplear recursos verbales.

**Materiales:** Latas y pelotas de trapo.

**Espacio:** Patio, salón de clases u otros espacios adecuados.

**Desarrollo descriptivo, ¿cómo se juega?**

- La maestra explica cómo y en qué consiste el juego de kiwi o tumba latas.

- En la presencia de la maestra, los niños se organizan y se dividen en dos equipos de igual cantidad.
- Seguidamente cada grupo arma una torre de latas. Luego, se marcan un metro y medio de distancia para tirar la pelota, pero debe rodar en el suelo.
- El primer grupo que tire la pelota y destruye la torre de latas, tendrán que armar la torre sin dejarse tocar con la pelota del equipo contrario.
- Si en caso el equipo logra armar la torre, seguirá jugando, pero si la pelota les coge a todos los integrantes sin que termine la torre, entonces le darán el pase al otro equipo. El grupo que forme mayor cantidad de torres será el ganador.

**Recomendación:** Se sugiere utilizar cierta cantidad de latas dependiendo de la edad.

### **RAYUELA**

La rayuela es un juego difundido a lo largo de la historia en diversas civilizaciones, conocido en Grecia clásica como escolias y en Roma imperial como juego de los odres. Su origen es incierto, pero se practica en todo el mundo, desde Inglaterra y Rusia hasta India, China, Nepal, Ghana, Birmania y Estados Unidos, con variaciones en nombre, diseño y reglas.

Una posible interpretación del origen del juego sugiere que representa la salvación del alma. Desarrollado durante el Renacimiento en Europa, se basa en La Divina Comedia de Dante Alighieri. En esta versión, el jugador actúa como una ficha, saltando de casilla en casilla a la pata coja y empujando una piedra que simboliza su alma. El objetivo es llegar al Cielo (Urano) desde la Tierra, evitando caer en el pozo o el

Infierno (Plutón). La regla fundamental es que la piedra no debe detenerse en una línea, simbolizando la ausencia de fronteras o separaciones en el viaje de la Tierra al Cielo.

**Objetivos:**

- Fortalecer la identidad lúdico cultural.
- Fortalecer el desarrollo socioemocional.
- Desarrollo de sus capacidades motoras, afectivas, sociales y cognitivas.
- Tomar conciencia en sí mismo, autorregulado sus emociones expresando sus dificultades al momento del juego.
- Emplear recursos verbales.

**Materiales:** Tizas de colores y un objeto para lanzar a los cuadros.

**Espacio:** Patio amplio.

**Desarrollo descriptivo, ¿cómo se juega?**

- La maestra explica cómo y en qué consiste el juego del mundo o rayuela. Luego se dibuja en el suelo, con una tiza o material que pinte claro el diagrama de juego que consiste en trazar cajas con números de uno al diez, estas pueden ser de diferentes tamaños y colores según la edad del jugador.
- El jugador debe situarse detrás del primer cajón o el número uno y arrojarlo. El cajón en el que cae el objeto se llama casa y no se logrará pisar. El niño empezará a andar todos los cajones saltando con un pie en los cajones y con los dos pies si hay cajones dobles.
- El objetivo es pasar la piedra de cajón en cajón hasta terminar en el último número que es el diez y retornar a las casillas de salida. Si el participante pierde

el equilibrio o la piedra sale del cajón pierde su turno, entonces participa el siguiente jugador.

**Recomendación:** Se sugiere realizar el juego en un patio amplio, con líneas de colores visibles.

#### **b) Juegos pasivos**

Según Pérez & Idamia (2013), citados en Sailema & Sailema (2018), refiere que los "... juegos pasivos se caracterizan por ser poco dinámicos y con menor movimiento durante el desarrollo de la actividad lúdica, se puede realizar en espacios reducidos o amplios; lo interesante es el desarrollo de la actitud psicomotriz, la formación de la personalidad, el aprender a compartir en equipo dentro de un entorno social, necesitan de muy poco esfuerzo físico. La mayoría de estos juegos son generados por los niños y adultos convirtiéndose en acciones activas simples fáciles de producir, nombrar a continuación algunos de ellos: Las bolas o canicas, desafíos y verdades, y otros".

#### **PIS PIS O YACES**

El juego conocido como "matatena" tiene su llegada a América probablemente a principios del siglo XX, introducido por inmigrantes asiáticos con el nombre de matatena. La palabra se origina del náhuatl "matetema", que significa "llenar la mano con piedras", compuesto por las palabras maitl (mano), tetl (piedra) y tema (llenar). En este juego, se llenaba la mano con piedras, huesos de fruta, frijoles, habas crudas, semillas de tamarindo pintadas, y a veces una pelota. Se lanzaban al aire mientras se

recogía otro objeto del suelo o se recibían las piedras de diversas maneras, requiriendo coordinación manual y visual.

A mediados y finales del siglo XX, las piezas de este juego eran comúnmente de metal, y a principios del siglo XXI, también se fabrican de materiales plásticos. Para aumentar la variedad de habilidades entre los participantes, las piezas actuales pueden ser más grandes y tener una textura y rigidez más suave que las antiguas.

En Estados Unidos se le llama "jacks", en Costa Rica "jackses", en Argentina "payanas" o "dinentí", y en Uruguay, Paraguay y Bolivia se conoce como "Kapichúa", jugado por los indígenas guaraníes y Wichis. En Cuba se llama "yaquis" y se juega con doce piedras. En Perú, se dice "Jaxes" o "Yases" o se juega como "PIS PIS". En Irlanda se le llama "gobs".

### **Objetivos:**

- Fortalecer la identidad lúdico cultural.
- Fortalecer el desarrollo socioemocional
- Desarrollo de las capacidades motoras, afectivas, sociales y cognitivas.
- Fomentar cariño, alegría y empatía al momento del juego, convivir y participar democráticamente buscando el bien común.
- Emplear recursos verbales.
- Aprender a respetar las normas del juego.

**Materiales:** Yaces o pis pis y un pin pon de goma.

**Espacio:** Salón de clases, patio, según la cantidad de participantes.

### **Desarrollo descriptivo, ¿cómo se juega?**

- La maestra explica cómo y en qué consiste el juego yaces o pis pis.

- Se organiza en grupos de dos y en diferentes espacios.
- El juego consiste en tirar los yaces o piedritas al suelo y luego arrojar la pelota o el fruto al aire una vez lanzado se recogen los yaces o piedritas.
- El juego se complica cuando se agregan otras técnicas y movimientos de las manos para el recojo de los yaces.

**Recomendación:** Determinar la cantidad y tamaño ya sea de los yaces o el pin pon, dependiendo la edad del niño.

### **EL TROMPO**

El trompo, también conocido como perinola o peonza, tiene una antigüedad casi tan extensa como la historia de la humanidad. Se han descubierto versiones de arcilla que datan de hace 4.000 años a orillas del río Éufrates. Referencias a este juguete se encuentran en la literatura clásica, como la obra "Eneida" del siglo I a.C. de Virgilio. En el Museo Británico se conserva una inscripción de alrededor del año 1.250 a.C. encontrada en Beocia, cerca de Tebas, donde un niño dedicó varios juguetes, incluyendo un trompo, al dios Zagreo. El poeta romano Ovidio también mencionó este juguete en sus poemas, y Platón lo consideró una metáfora del movimiento.

El trompo es un juguete universal, conocido en países como China, Japón y en gran parte de Latinoamérica. Se cree que, en los Andes, el trompo ya existía mucho antes de la llegada de la conquista española, y los aborígenes lo utilizaban lanzándolo para hacerlo "bailar". Otros jugadores lanzaban sus trompos intentando derribar a los de sus oponentes.

### **Objetivos:**

- Fortalecer la identidad lúdico cultural.



- Fortalecer el desarrollo socioemocional.
- Desarrollo de sus capacidades motoras, afectivas, sociales y cognitivas.
- Tomar conciencia de sí mismo, demostrando seguridad de lo que hace.
- Emplear recursos verbales.
- Aprender a respetar las normas del juego.

**Materiales:** Trompo, cuerdas.

**Espacio:** Espacio amplio o dependiendo de la cantidad de los niños.

**Desarrollo descriptivo, ¿cómo se juega?**

- La maestra explica cómo y en qué consiste el juego del trompo.
- Se entrega los trompos y la cuerda a cada niño, luego se hace un ejemplo de cómo se debe poner el cordón al trompo y se le invita a jugar.
- El trompo es lanzado con fuerza para que este logre girar.
- Mientras gira el trompo el jugador puede realizar diferentes trucos o técnicas.

**Recomendación:** Se sugiere realizar en un espacio amplio.

**ÑUKU ÑUKU O DAÑOS**

Las canicas, aunque su origen preciso sigue siendo incierto, se remontan aparentemente al antiguo Egipto y la Roma precristiana. Se han descubierto canicas en la tumba de un niño egipcio datada alrededor del 3000 a.C., y en Creta se encontraron canicas fabricadas con materiales preciosos. En la Antigua Roma, este juego infantil mantuvo su popularidad hasta la Edad Media, utilizando materiales como huesos de aceitunas, avellanas o castañas, y persistiendo algunas hechas de piedra hasta principios del siglo XX. Las canicas, además de ser juguetes, se usaron en artesanías y como objetos decorativos. Aunque se cree que la costumbre de jugar con canicas en América proviene

de Europa, hay indicios que sugieren su posible uso en la América precolombina. En Chile, las canicas se introdujeron en el siglo XIX, y en Argentina, a mediados del siglo XX, se estableció una fábrica de canicas llamada Tinka, que inicialmente producía 12,000 unidades al día y en 2013 alcanzó la cifra de 400,000. Además, en Colombia, se jugaba con bolas de corozo y semillas chascaraíces antes de adoptar las canicas de cristal.

**Objetivos:**

- Fortalecer la identidad lúdico-cultural
- Fortalecer el desarrollo socioemocional
- Desarrollo de sus capacidades motoras, afectivas, sociales y cognitivas.
- Fomentar la conciencia social.
- Emplear recursos verbales.
- Aprender a respetar las normas del juego.

**Materiales:** Canicas.

**Espacio:** Campo plano de tierra.

**Desarrollo descriptivo ¿cómo se juega?**

- La maestra explica cómo y en qué consiste el juego de las canicas.
- La maestra conforma grupos de tres integrantes para el juego.
- Se distribuye espacios para cada grupo de jugadores.
- Luego se debe formar un círculo con un yeso o tiza para poner los daños, cada jugador debe tener un daño o canica para comenzar a jugar.
- Los integrantes deberán colocar en el círculo todos los daños, recordarles que cada integrante debe tener un daño extra, lo cual no tiene relación con los daños que se encuentran en el círculo.

- Si el integrante que ha lanzado su daño extra y ha sacado el daño de la circunferencia se llevará el daño.

**Recomendación:** Usar ropa deportiva para evitar que los niños se ensucien con la tierra.

## **AVIONES**

EL origen de los aviones de papel se atribuye principalmente a la antigua China, aunque también se menciona la posibilidad de que su desarrollo haya ocurrido de manera simultánea en Japón. La fabricación de papel a gran escala tuvo lugar en China alrededor del 500 a.C., y las prácticas de origami y plegado de papel ganaron popularidad en el periodo aproximado de 460-390 a.C. Sin embargo, resulta imposible determinar con certeza el lugar específico y la forma exacta del primer avión de papel, debido a la falta de evidencias claras.

### **Objetivos:**

- Fortalecer la identidad lúdico-cultural.
- Fortalecer el desarrollo socioemocional.
- Desarrollo de sus capacidades motoras, afectivas, sociales y cognitivas
- Tomar conciencia de sí mismo, autorregulando sus emociones.
- Emplear recursos verbales.

**Materiales:** Papel de colores y reciclables como periódicos, revistas etc.

**Espacio:** Aire libre.

### **Desarrollo descriptivo, ¿cómo se juega?**

- La maestra explica cómo y en qué consiste el juego de los aviones de papel.
- La maestra entrega papeles de colores o reciclables a cada niño.

- Luego se desarrolla conjuntamente con los niños, paso a paso el avión de papel
- Una vez elaborado el avión nos dirigimos al patio al aire libre.
- Pueden volar con el impulso de los manos lanzados hacia arriba, para posterior aterrizar en diferentes sitios.

**Recomendación:** Elaborar aviones resistentes.

### **Contribuciones del juego al desarrollo socioemocional**

Meneses & Monge (2001) sostienen que el niño, a través del juego, aprende a relacionarse con las personas, asimismo resolver problemas. Se hace necesario el juego, porque es benéfico para el niño; por esta razón, es importante que el adulto no omita o prohíba dicha actividad, sino por el contrario apoye y fomente los juegos tradicionales. Esta actividad es muy provechosa y educativa, permitiendo que el niño se desarrolle adecuadamente.

### **El juego y sus parámetros de la personalidad**

López (2010) afirma que “Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí”:

**La afectividad.** López (2010) menciona que “el desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones”.

**La motricidad.** López (2010), menciona que el “desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad”.

**La inteligencia.** El desarrollo de las capacidades intelectuales está entrelazado al desarrollo sensoriomotor. Para obtener esas capacidades dependerá de las capacidades natas genéticamente como los medios y los recursos del entorno que les rodea.

**La creatividad.** “Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención”. López (2010).

**La sociabilidad.** La interacción de los juegos y los juguetes fortalecen la comunicación y el intercambio, ayuda a los niños a interactuar con los demás, a comunicarse entre ellos, también ayuda a los niños para que se pueda integrarse en la sociedad.

### **2.2.6. Desarrollo socioemocional**

Booth (2017: 10) menciona que el aprendizaje socioemocional puede “ser descrito como el desarrollo de habilidades que los niños necesitan para comprender y gestionar sus emociones, ser conscientes de ellos mismos y estar autorregulados, y a la vez ser capaces de comprender a los demás, crear relaciones positivas y resolver problemas”.

Cada niño debe de desarrollar sus habilidades, porque estas son fundamentales para el desarrollo fisiológico y el aprendizaje socioemocional; ayudará que el niño sea más empático y, a la vez, las emociones serán reguladas adecuadamente. Como bien sabemos que las emociones son reacciones psicofisiológicas que ayudan a todos los individuos hacia adaptación.

Gutiérrez (2009) afirma que “El desarrollo socioemocional es la capacidad de un niño de comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propios sentimientos y comportamientos y llevarse bien con sus compañeros. Para que los niños puedan adquirir las habilidades básicas que necesitan, tal como cooperación, seguir instrucciones, demostrar control propio y prestar atención, deben poseer habilidades socioemocionales. Los sentimientos de confianza, seguridad, amistad, afecto y humor son todos parte del desarrollo socioemocional”.

El desarrollo socioemocional ayuda al niño a regular sus sentimientos, es decir, en sus emociones. Según Gutiérrez, podemos entender que el niño debe de comprender los sentimientos de los demás, pero así mismo el niño también debe ser comprendido a su vez. También menciona que el niño debe de desarrollar habilidades básicas, ya que son necesarias dichas emociones para presentar un control propio, confianza, seguridad,

haciendo referencia que, lo mencionado anteriormente, son parte del desarrollo socioemocional.

Ovejero (2013) menciona que la “teoría del constructivismo de Vygotsky parte de la idea de que el desarrollo cognitivo del individuo se realiza gracias a la interacción sociocultural y el lenguaje. Es decir, no se puede separar el proceso de desarrollo psicológico de un individuo, del contexto histórico cultural en el que se encuentra inmerso. De esta manera, la interacción social con los otros es imprescindible para que se produzca el desarrollo; el niño no piensa y a partir de ahí construye, sino que piensa, expresa, comparte y después construye”.

Podemos entender que el desarrollo cognitivo tiene como factor fundamental a la interacción sociocultural y el lenguaje, es así que se establece que el contexto histórico cultural es parte de la interacción del niño ya que primero piensa, expresa, comparte y después construye dicho proceso, gracias al desarrollo cognitivo que el niño pueda desarrollar.

### **Dimensiones del desarrollo socioemocional en el ámbito educativo**

Las dimensiones del desarrollo socioemocional en el ámbito educativo según Lira et al.(2004: 22) son las siguientes:

**Adaptación al trabajo escolar.** Es la percepción de cumplir con las reglas educativas, como son: dedicarse a las tareas propuestas, tener concentración, prestar atención.

**Adaptación social.** Es la representación de la buena interrelación con sus pares: ser generosos, sentirse amado y estar rodeado de amigos.

**Asertividad.** Es expresar sus puntos de vista asertivos y sus necesidades y defender sus derechos y los derechos de los demás.

**Autoestima.** Es valorarse y quererse a sí mismo, ya sea en el ámbito educativo y social, también dar y recibir en el ámbito social. intelectual y escolar, como a la percepción de recibir una valoración externa

**Independencia personal.** Es la percepción de ser autónomos en nuestros quehaceres escolares.

**Optimismo.** Tener una actitud positive ante los acontecimientos, esperando respuestas positivas, y sentir la capacidad de disfrute. Pensar que puede lograr.

**Respuesta emocional.** Tener empatía, ser tolerante ante las frustraciones y expresar cariño.

### **Bases en la sostenibilidad emocional**

Martínez (2018: 2) opina que “La competencia emocional como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales.”

### **Competencias emocionales**

Bisquerra (2003: 22) menciona que la “Competencia emocional como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales”.

Bisquerra & Pérez (2007) proponen que las competencias emocionales son las siguientes:



**Conciencia emocional:** “capacidad para tomar conciencia de las propias emociones y de las emociones de los demás, junto con la habilidad para captar el clima emocional de un contexto determinado”.

**Regulación emocional:** “capacidad para manejar las emociones de forma apropiada. Supone tomar conciencia de la relación entre emoción, cognición y comportamiento; tener buenas estrategias de afrontamiento; capacidad para autogenerarse emociones positivas, etc.”

**Autonomía personal (autogestión):** “características relacionadas con la autogestión personal (autoestima, actitud positiva ante la vida, responsabilidad, capacidad para analizar críticamente las normas sociales, la capacidad para buscar ayuda y recursos, autoeficacia emocional)”.

**Inteligencia interpersonal:** “capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas. Esto implica dominar las habilidades sociales, capacidad para la comunicación efectiva, respeto, actitudes pro sociales, asertividad, etc.”.

**Habilidades de vida y bienestar:** “capacidad para adoptar comportamientos apropiados y responsables de solución de problemas personales, familiares, profesionales y sociales, para potenciar el bienestar personal y social”

### **Competencia socioemocional**

Según los autores Zins et al, (2004), citado en Marchant et al. (2013) mencionan que las competencias socioemocionales son:

**Conciencia de sí mismo:** “Es la capacidad de identificar y reconocer las propias emociones, de tener una percepción precisa de sí mismo, así como al desarrollo de la auto eficacia, y la espiritualidad y el logro de un sistema de valores”.

**Conciencia social:** “Esta competencia incluye la toma de perspectiva, el desarrollo de la empatía, la aceptación y valoración de la diversidad, así como el respeto por los otros”.

**Toma responsable de decisiones:** “Comprende el desarrollo de la capacidad de identificar y resolver los problemas, evaluando y reflexionando, antes de tomar decisiones y asumiendo la responsabilidad personal y moral por éstas”.

**Autorregulación:** “En esta área se incluye el desarrollo del control de impulsos, la automotivación, la capacidad de fijarse metas y cumplirlas. También incluye el manejo del estrés y la habilidad para organizarse”.

Manejo de relaciones: “Agrupan la capacidad para realizar trabajo cooperativo, pedir y dar ayuda, negociar, y manejar conflictos”

### **Dimensiones del aprendizaje socioemocional**

Según UNESCO, (2021) menciona en la tabla N.º 1 el marco de referencia:

dimensiones y habilidades:

MARCO DE REFERENCIA	DIMENSIONES	HABILIDADES
APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL	Conciencia en sí mismo	Identificación de emociones, autoconfianza, autoeficacia, autopercepción precisa.
	Autogestión	Control de impulsos, manejo de estrés, enfoque al logro, automotivación.
	Toma de decisiones responsables	Identificación de problemas, evaluación, responsabilidad ética.
	Conciencia socioemocional	Toma de perspectiva, empatía, apreciación por la diversidad, respeto por otro.
	Habilidad de relación	Comunicación, compromiso social, cooperación, resolución de conflictos, trabajo en equipo.

### **Importancia del desarrollo socioemocional**

Según la fuente de Family Paths (2010), “El desarrollo socioemocional de sus niños es tan importante como su desarrollo físico o el de su cerebro. El desarrollo socioemocional aumenta a través de las relaciones afectivas entre los niños y sus familias. Los niños que se sienten queridos aprenden que son capaces de inspirar cariño. La idea que tienen sus niños sobre quiénes son y el lugar que ocupan en el mundo tiene un efecto sobre cuánto aprenden y qué tan bien lo hacen, además de entablar una cálida relación con su entorno”.

El desarrollo socioemocional también se desarrolla a través del trato afectivo que hay entre la familia y los niños. Es por eso que se tiene que dar importancia también al desarrollo físico y al de su cerebro, porque si una presenta deficiencia no existiría un buen desarrollo socioemocional según la importancia del desarrollo socioemocional el niño que ha sido querido tiende a hacer un niño más empático resuelve los problemas con más facilidad en los mejores casos tiende a hacer un niño más exitoso en la vida. Así podemos concluir que las relaciones afectivas hacia los niños juegan un papel importante en su desarrollo como ser humano.

### **Características generales del desarrollo físico de niños de 5 años**

Cerdas et al. (2002) mencionan que en “términos del desarrollo humano, los niños entre los cuatro y cinco años se encuentran en la culminación de un período muy importante de desarrollo, pues han logrado una serie de estructuras a nivel neural, muy bien conformadas. A la edad de cuatro años su cerebro es extremadamente plástico (plasticidad cerebral), en términos de desarrollo de las funciones cerebrales, esto permite que, si antes de esta edad sucede una situación anormal, como, por ejemplo, un daño

cerebral, el niño pueda recuperarse en un alto porcentaje”. Es importante saber que los niños entre 4 y 5 años están en procesos de desarrollo, porque presentan aún un cerebro plástico es decir aún moldeable. Un dato curioso que nos mencionan Rojas y Polanco es que, si este niño sufre un daño a esta edad, la facilidad de recuperación sería muy rápida ya que, como mencionamos anteriormente, aún está en un estado plástico, así también que va aprendiendo rápidamente.

Cerdas, Polanco, & Rojas (2002: 170) mencionan que existen tres características sobre el desarrollo del niño:

**Área socioemocional.** Esta área implica un proceso por el cual el niño logrará adquirir conductas, y podrá construir sus creencias, normas, actitudes y valores propios de su entorno social y cultural relacionándose consigo mismo y con los demás.

**Área cognitivo-lingüística.** Esta área del desarrollo humano implica un proceso a través del cual el niño va lograr conocerse a sí mismo, de los demás y del contexto que le rodea, de la misma manera va aprendiendo a contextualizar las cosas a su manera. Este proceso es fundamental, porque considera los comportamientos que le permiten relacionarse con las personas de su entorno

**Área psicomotriz:** “El desarrollo psicomotor se halla precisamente entre lo físico-madurativo y lo relacional, por lo que tiene que ser tanto con unas leyes biológicas como con aspectos puramente interactiva susceptible de estimulación y de aprendizaje. Su meta será el control del propio cuerpo e implica un imponente externo (la acción) y uno interno o simbólico (la presentación del cuerpo y de sus posibilidades de acción)”Cobos, (1995: 21)

### **2.3 Bases Conceptuales**

**JUEGOS.** Son habilidades recreativas, las cuales se desarrollan con varios participantes: la finalidad es desarrollar las relaciones sociales en un grupo determinado

**TRADICIONAL.** Es la transmisión de la identidad a través de su cultura de generación a otra.

**PSICOMOTRICIDAD.** Es el desarrollo del movimiento del cuerpo y está relacionado con la mente y las emociones.

**SOCIOEMOCIONAL.** Es la relación de la habilidad social y emocional, es muy importante porque ayuda a las personas a desarrollar y manejar sus emociones, a resolver problemas y relacionarse bien con la sociedad.

**RELACIONES SOCIALES.** Es la interacción de dos o más personas en el contexto social.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Formulación de la hipótesis**

##### **3.1.1. Hipótesis general**

La aplicación de los juegos tradicionales fortalece significativamente la mejora del desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”- San Juan Bautista.

##### **3.1.2. Hipótesis específica**

La aplicación de los juegos tradiciones fortalecen el desarrollo socioemocional de la conciencia en sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista.

La aplicación los juegos tradicionales fortalece el desarrollo socioemocional de la autorregulación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista.

La aplicación de los juegos tradicionales fortalece el desarrollo socioemocional de la conciencia social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista.

### **3.2. Variables**

Las variables del presente trabajo de investigación son:

#### **3.2.1. Variable independiente**

Los juegos tradicionales.

#### **3.2.2. Variable dependiente**

Desarrollo socioemocional

### **3.3. Operacionalización de variables**

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<p style="text-align: center;"><b>VI JUEGOS TRADICIONALES</b></p>	<p>Lavega (2006) “En primer lugar, todo juego tradicional es ante todo un diálogo entre personas de distintas edades; cualidad que confirma al considerar que estas prácticas deben asociarse a un proceso intergeneracional de transmisión (oral) de conocimientos y de costumbres. Habitualmente aprendemos a jugar y a relacionarnos con los demás gracias a la intervención de las personas de distintas edades (generalmente familiares directos) que conviven con nosotros”.</p>	<p>Se elaborará un Material experimental que será aplicada en 10 sesiones</p>	<p>Juegos tradicionales activos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El gato y el ratón</li> <li>• Chapa chapa</li> <li>• Mata gente</li> <li>• San Miguel</li> <li>• Kiwi</li> <li>• Rayuela</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Nominal</b></p> <p style="text-align: center;">Si/No</p>
			<p>Juegos tradicionales pasivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pis Pis</li> <li>• El trompo</li> <li>• Ñuku Ñuku o canicas</li> <li>• Aviones</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>VD DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL</b></p>	<p>Según el autor Booth (2017) nos menciona que “el aprendizaje social emocional puede ser descrito como el desarrollo de habilidades que los niños necesitan para comprender y gestionar sus emociones, ser conscientes de ellos mismos y estar autorregulados, y a la vez ser capaces de comprender a los demás, crear relaciones positivas y resolver problemas”.</p>	<p>Para conocer el nivel del desarrollo socioemocional de los niños y niñas se aplicará la técnica de observación. Instrumento: ficha de observación</p>	<p>Conciencia en sí mismo</p>	<p>Demuestra seguridad de lo que desea. Muestra agrado durante el juego.</p>	<p><b>Ordinal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En inicio</li> <li>• Proceso</li> <li>• Logro previsto</li> <li>• Logro destacado</li> </ul>
			<p>Autorregulación</p>	<p>Se adapta fácilmente a las nuevas situaciones. No expresa sus problemas o dificultades.</p>	
			<p>Conciencia social</p>	<p>Juega en armonía con sus pares. Es afectuoso y amable con sus compañeros.</p>	



### **3.4. Tipo y nivel de investigación**

#### **3.4.1. Tipo**

El presente trabajo de investigación se concretó mediante el tipo de investigación aplicada. De acuerdo a McMillan & Schumacher (2005), consiste en:

“La investigación aplicada se centra en un campo de práctica habitual y se preocupa por el desarrollo y la aplicación del conocimiento obtenido en la investigación sobre dicha práctica. La investigación aplicada comprueba la utilidad de las teorías científicas y determina las relaciones empíricas y analíticas dentro de un campo determinado”. (p. 23,24)

#### **3.4.2. Nivel**

El nivel de investigación, a través del cual se concretó la presente investigación, es experimental. Quispe (2012: 44) menciona que:

“Este nivel de investigación busca comprobar la hipótesis a través de experimento. Consiste en manipular la variable independiente para observar el efecto que produce en la variable dependiente”.

### **3.5. Métodos**

#### **3.5.1. Método sintético-analítico**

Según Quispe (2012: 102) “El análisis es la división mental o material de un objeto o problemas en partes, aspectos o cualidades que los constituyen. La síntesis es la operación inversa, es reunir partes analizadas en el todo para examinar el fenómeno

nuevamente en forma global, esto posibilita descubrir relaciones y características generales entre los elementos de la realidad”.

### **3.5.2. Método inductivo y deductivo**

Quispe (2012) afirma que los métodos de inducción y deducción: “La Inducción es una forma de razonamiento por medio del cual se pasa del conocimiento de casos particulares a un conocimiento más general. La Deducción es la forma de razonamiento mediante la cual se pasa de un conocimiento general a otro de menor nivel de generalidad”.

### **3.6. Diseño de Investigación**

El presente trabajo de investigación se concretó mediante el diseño preexperimental. Quispe (2012: 109) menciona que “... estos diseños se caracterizan por carecer de una rigurosidad científica, puesto que el investigador no ejerce el control sobre variables intervinientes, por lo que es imposible su generalización”.

GE: 01 x 02

Donde:

GE: Representa al grupo experimental

01: Simboliza el pre test

X: Representa a la variable experimental

02: Simboliza el post test

### 3.7.Población Y Muestra

#### 3.7.1. Población

Tamayo (2003: 176) menciona que la población es la “... totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis o entidades de población que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando conjunto N de entidades que participan de una determinada característica se le denomina población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a un estudio o investigación”.

La población estuvo compuesta por 34 niños de 5 años, matriculados en el año 2022, en Educación Inicial, en la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”-San Juan Bautista. Como se determina en el siguiente cuadro:

SECCIÓN	TOTAL
Abejitas	16 niños y niñas
Sapitos	18 niños y niñas
<b>TOTAL</b>	34

#### 3.7.2. Muestra

Tamayo (2003: 176) menciona que “... para hacer una generalización exacta de una población es necesaria una muestra totalmente representativa y, por lo tanto, la validez de la generalización depende de la validez y tamaño de la muestra”.

La muestra está constituida por 16 niños de la institución educativa N.º 432-47 “27 de octubre de San Juan Bautista”. Están distribuidos de la siguiente manera:

EDAD	SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS
5 años	“Abejitas”	7	9
Total	16		

### 3.7.3. Técnica de muestreo

Tamayo (2003: 177) menciona que el “Instrumento de gran validez en la investigación, con el investigador selecciona las unidades representativas a partir de las cuales obtendrá los datos que le permitirán extraer inferencias acerca de la población sobre la cual la investiga”.

La técnica que se utilizó para la investigación es no probabilística de tipo intencional.

## 3.8. Técnicas e instrumentos

### 3.8.1. Técnica

#### Observación

Quispe (2012: 144) asevera que la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Puede utilizarse como instrumento de medición en muy diversas circunstancias.

### 3.8.2. Instrumento

#### Ficha de observación

Quispe, (2012: 114) menciona que la observación estructurada es propia para recopilar datos en ambientes naturales, en ambientes controlados de tipo experimental, dentro de un laboratorio, sala de clases, etc. Utiliza como instrumentos la ficha o guía de observación, lista de cotejos, fichas de chequeo.

### 3.8.3. Ficha técnica

INSTRUMENTO	Escala valorativa (Pre y Post-test)
Autor	Alva, Y. & Javier, J. (2004).
Adecuación	María Esther, PAREDES ZEA Rosi Mabel, CCASANI PILLACA Pamela Ketty, RODRIGUEZ PEÑA
Pais de Origen	Universidad Nacional San Agustín (2018) Arequipa, Perú
Objetivos	El objetivo del instrumento es determinar la efectividad de la aplicación de talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas.
Dimensiones que Evalúa	Conocimiento de sí Mismo Autorregulación Automotivación Empatía Habilidades Sociales
Duración	La duración de resolución de la observación dura de 20 a 30 minutos
Validez	No presenta
Confiabilidad	Los instrumentos que se utilizó en este trabajo de investigación fueron confiables porque nos proporcionaron información confiable que nos ayudó a comprobar nuestra hipótesis, ya que encontramos a los niños en el pre test en un nivel bajo en el desarrollo de la inteligencia emocional y al aplicar los talleres de los juegos tradicionales hubo cambios significativos en el post test con relación al desarrollo de su inteligencia emocional.
Escala de Medición	NUNCA (0) A VECES (1) CASI SIEMPRE (2) SIEMPRE (3)
Baremación	Baja (0-20) Alta (21-40) Moderada (41-60) Muy Alta (61-81)

## 3.9. Validez y confiabilidad de instrumentos

### 3.9.1. Validez

En la investigación cuantitativa es determinante la prueba de validez para demostrar el rigor científico de los resultados. Al respecto, Hernández et al. (2014: 200) precisan que “La validez, se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir”. En efecto, para hallar la validez de los instrumentos se sometió a juicio de tres expertos los resultados se presentan a continuación:

Expertos	ITE										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85
2	78	74	75	80	75	75	78	80	75	75	76.5
3	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
<b>Promedio de ponderación</b>											<b>85.5%</b>

El resultado final permite determinar que el instrumento denominado ficha de observación es válidos en un 85.5%. Por consiguiente, afianzan y comprueban los resultados a adquirir en el desarrollo del recojo de la investigación.

### 3.9.2. Confiabilidad

Hernández R. et al. (2014: 200) mencionan que la confiabilidad es el “grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes”.

Estos instrumentos fueron sometidas a una prueba piloto, que estuvo conformado por 10 niños y niñas, quienes luego de ser sistematizados los datos pasaron a ser procesados mediante la Alpha de Cronbach. La fórmula es la siguiente:

PRUEBA DE CONFIABILIDAD DE FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE  
FORTALECIMIENTO DEL DESARROLLO SOCIEMOCIONAL

**Resumen del procesamiento de los casos**

		N	%
Casos	Válidos	10	100,0
	Excluidosa	0	,0
	Total	10	100,0

- a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

**Estadísticos de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,906	13

De acuerdo a los resultados estimados mediante el estadígrafo de Alpha de Cronbach, dio como resultado el valor de 0, 906, que permitieron afirmar que la ficha de observación sobre el fortalecimiento del desarrollo socioemocional, en gran medida, es confiable.

### 3.10. Técnicas de procesamiento de datos

Luego de haber recopilado la información usando dos cuestionarios fueron sistematizados de acuerdo a las dimensiones establecidas. Posteriormente, estos resultados fueron procesados mediante el paquete estadístico SPSS – 25. Los resultados fueron presentados teniendo en cuenta: nivel descriptivo y nivel inferencial. A nivel descriptivo se presentó los resultados desde tablas porcentuales y, a nivel inferencial, se halló la prueba de hipótesis correspondiente. Para hallar la prueba de hipótesis en el presente trabajo de investigación, se utilizó el estadígrafo Wilcoxon por tratarse de una investigación tipo preexperimental y encontrarse este en escala ordinal.

### **3.11. Aspectos éticos**

En el presente trabajo de investigación, por cuestiones éticas, se solicitó a la dirección de la Institución Educativa la autorización para la ejecución de la investigación, con la finalidad de lograr la participación responsable y la colaboración pertinente de los docentes y los padres de familia. En este trabajo de investigación, se respetó de manera escrupulosa los derechos del autor, por lo tanto, de acuerdo a las normas APA fueron citados como corresponden.



## CAPÍTULO VI

### RESULTADO Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Resultados descriptivos

Tabla 01

El fortalecimiento del desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”, San Juan Bautista-2022.

<i>Valores</i>	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>PROCESO</i>	<i>10</i>	<i>62,5</i>	<i>0</i>	<i>0</i>
<i>LOGRO PREVISTO</i>	<i>6</i>	<i>37,5</i>	<i>4</i>	<i>25,0</i>
<i>LOGRO DESTACADO</i>	<i>0</i>	<i>0,0</i>	<i>12</i>	<i>75,0</i>
<i>TOTAL</i>	<i>16</i>	<i>100,0</i>	<i>16</i>	<i>100,0</i>

De acuerdo a la tabla N.º 01 presentada, se observa como resultados adquiridos en la prueba de pretest, relacionado al fortalecimiento del desarrollo socioemocional. El

62,5% (10) de niños se encuentran en el nivel de proceso; por otra parte, los resultados de postest prueban que el 75,0% (12) de estudiantes alcanzaron situarse en el nivel logro destacado. Los resultados nos facultan a deducir que la aplicación de los juegos tradicionales muestra un efecto significativo en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”, San Juan Bautista-2022.

Tabla 02

El fortalecimiento del desarrollo socioemocional de la conciencia en sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”, San Juan Bautista-2022.

<i>Valores</i>	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>PROCESO</i>	8	50,0	0	0
<i>LOGRO PREVISTO</i>	8	50,0	6	37,5
<i>LOGRO DESTACADO</i>	0	0,0	10	62,5
<i>TOTAL</i>	16	100,0	16	100,0

De acuerdo a la tabla N.º 02 presentada, se observa como resultados adquiridos en la prueba de pretest, relacionado al fortalecimiento del desarrollo socioemocional, se observa que el 50,0% (8) de estudiantes se encuentran en el nivel de proceso; por otra parte, los resultados de postest prueban que el 62,5% (10) de estudiantes alcanzaron situarse en el nivel logro destacado. Estos resultados nos permiten deducir que la aplicación de los juegos tradicionales muestra un efecto significativo en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de la conciencia en sí mismo en niños de

5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”, San Juan Bautista-2022.

Tabla 03

El fortalecimiento del desarrollo socioemocional de la autorregulación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”, San Juan Bautista-2022.

<i>Valores</i>	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>PROCESO</i>	<i>12</i>	<i>75,0</i>	<i>0</i>	<i>0</i>
<i>LOGRO PREVISTO</i>	<i>4</i>	<i>25,0</i>	<i>4</i>	<i>25,0</i>
<i>LOGRO DESTACADO</i>	<i>0</i>	<i>0,0</i>	<i>12</i>	<i>75,0</i>
<i>TOTAL</i>	<i>16</i>	<i>100,0</i>	<i>16</i>	<i>100,0</i>

De acuerdo a la tabla N.º 03 presentada, se observa como resultados adquiridos en la prueba de pretest, relacionado al fortalecimiento del desarrollo socioemocional, se observa que el 75,0% (12) de estudiantes se encuentran en el nivel de proceso; por otra parte, los resultados de postest prueban que el 75,0% (12) de estudiantes alcanzaron situarse en el nivel logro destacado. Estos resultados nos permiten deducir que la aplicación de los juegos tradicionales muestra un efecto significativo en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de la autorregulación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”, San Juan Bautista-2022.

Tabla 04

El fortalecimiento del desarrollo socioemocional de la conciencia social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”, San Juan Bautista-2022.

<i>Valores</i>	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>PROCESO</i>	<i>5</i>	<i>31,3</i>	<i>0</i>	<i>0</i>
<i>LOGRO PREVISTO</i>	<i>11</i>	<i>68,8</i>	<i>2</i>	<i>12,5</i>
<i>LOGRO DESTACADO</i>	<i>0</i>	<i>0,0</i>	<i>14</i>	<i>87,5</i>
<i>TOTAL</i>	<i>16</i>	<i>100,0</i>	<i>16</i>	<i>100,0</i>

De acuerdo a la tabla N.º 04 presentada, se observa como resultados adquiridos en la prueba de pretest relacionado al fortalecimiento del desarrollo socioemocional, se observa que el 50,0% (8) de estudiantes se encuentran en el nivel de proceso; por otra parte, los resultados de posttest prueban que el 62,5% (10) de estudiantes alcanzaron situarse en el nivel logro destacado. Estos resultados nos permiten deducir que la aplicación de los juegos tradicionales muestra un efecto significativo en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de la conciencia social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”, San Juan Bautista 2022.

## **4.2. Resultados inferenciales**

### **4.2.1. Prueba de hipótesis general**

#### **a) Sistema de hipótesis**

**Ho:** La aplicación de los juegos tradicionales no influye significativamente en la mejora del desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”- San Juan Bautista.

**Ha:** La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora del desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”- San Juan Bautista.

**b) Nivel de significancia:** 0,05

**c) Estadígrafo:** Wilcoxon.

Tabla 05

Prueba de Wilcoxon del fortalecimiento del desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”, San Juan Bautista-2022. Estadísticos de contraste<sup>a</sup>

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	Desarrollo2 - Desarrollo1
Z	-3,397 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,001

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

**d) Decisión estadística**

De acuerdo a la tabla N.º 05 presentada, se aprecia que el nivel de significancia adquirido  $p=0,001$  que es menor  $\alpha=0,05$ , por el cual se niega la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, razón la cual se define que encuentra diferencias significativas en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional entre en pre test y postes a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se confirma la hipótesis general: La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora del desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”- San Juan Bautista-2022.

**4.2.2. Prueba de hipótesis específica 1**

**a) Sistema de hipótesis**

**Ho:** La aplicación de los juegos tradiciones no influyen en el en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de la conciencia en sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista-2022.

**Ha:** La aplicación de los juegos tradiciones influyen en el en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de la conciencia en sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista-2022.

**b) Nivel de significancia:** 0,05

**c) Estadígrafo:** Wilcoxon

Tabla 06

Prueba de Wilcoxon de los juegos tradiciones influyen en el en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de la conciencia en sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 43247 “27 de octubre” - San Juan Bautista-2022

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	Ensímismo2 - Ensímismo1
Z	-3,145 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,002

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

**d) Decisión estadística**

De acuerdo a la tabla N.º 06 presentada, se aprecia que el nivel de significancia adquirido  $p=0,002$  que es menor  $\alpha=0,05$ , por el cual se niega la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, razón por la cual se define que existe diferencias significativas en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional en su dimensión de la conciencia de sí mismo entre en pretest y postest un nivel de confianza del 95% los y

significancia de 5%. Por consiguiente, se confirma la hipótesis específica: La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora del desarrollo socioemocional de la conciencia en sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista-2022.

#### 4.2.3. Prueba de hipótesis específica 2

##### a) Sistema de hipótesis

**H<sub>0</sub>:** La aplicación los juegos tradicionales no influyen en el fortalecimiento de desarrollo socioemocional de la autorregulación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista.

**H<sub>a</sub>:** La aplicación los juegos tradicionales influyen en el fortalecimiento de desarrollo socioemocional de la autorregulación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista.

##### b) Nivel de significancia: 0,05

##### c) Estadígrafo: Wilcoxon

Tabla 07

Prueba de Wilcoxon los juegos tradicionales influyen en el fortalecimiento de desarrollo socioemocional de la autorregulación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista-2022.

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	Autorregulación2 - Autorregulación1
Z	-3,520 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

#### **d) Decisión estadística**

De acuerdo a la tabla N.º 07 presentada, se aprecia que el nivel de significancia adquirido  $p=0,000$  que es menor  $\alpha=0,05$ , por el cual se niega la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, razón por la que se define que existen diferencias significativas en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional en su dimensión de la autorregulación entre en pretest y postest a un nivel de confianza del 95% los y significancia de 5%. Por lo cual se confirma la hipótesis específica: La aplicación de los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora del desarrollo socioemocional de la autorregulación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”- San Juan Bautista-2022.

#### **4.2.4. Prueba de hipótesis específica 3**

##### **a) Sistema de hipótesis**

**H<sub>0</sub>:** La aplicación de los juegos tradicionales no influye en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de la conciencia social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista-2022.

**H<sub>a</sub>:** La aplicación de los juegos tradicionales influye en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de la conciencia social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista-2022.

**b) Nivel de significancia:** 0,05

**c) Estadígrafo:** Wilcoxon

Tabla 08



Prueba de Wilcoxon los juegos tradicionales influyen en el fortalecimiento de desarrollo socioemocional de la conciencia social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista-2022.

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	social2 - Social1
Z	-3,578 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

**d) Decisión estadística**

De acuerdo a la tabla N.º 08 presentada, se aprecia que el nivel de significancia adquirido  $p=0,000$  que es menor  $\alpha=0,05$ , por el cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, razón por la que se define que existen diferencias significativas en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional en su dimensión de conciencia social entre en pretest y postest a un nivel de confianza del 95% los y significancia de 5%. Por lo cual se confirma la hipótesis específica: La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora del desarrollo socioemocional de la conciencia social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”- San Juan Bautista-2022.

**4.3. Discusión de resultados**

La investigación lleva por título: *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista-2022*, después de los análisis de datos llegamos a las siguientes conclusiones:

Los resultados hallados en la presente investigación permiten confirmar la hipótesis general: La aplicación de los juegos tradicionales fortalece significativamente en la mejora del desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”- San Juan Bautista.

El estudio de Santacruz y Guartatanga (2010), en la investigación realizada titulada *Juegos tradicionales como mediador del desarrollo Socioafectivo*, señalan que el juego es un recurso metodológico valioso que beneficia varios aspectos del desarrollo infantil, incluido el socioafectivo. Esta investigación respalda la importancia de los juegos tradicionales como herramienta para promover el desarrollo socioemocional en los niños, lo cual coincide con los resultados de la investigación actual.

Mamani (2021) en la investigación titulada *Fortalecer los valores morales y humanos en la Educación Inicial mediante el uso de juegos dinámico*, también destaca el valor de los juegos dinámicos para fortalecer los valores morales y humanos en la Educación Inicial. Aunque el enfoque de este estudio difiere del de la investigación actual, ambos estudios comparten la idea de que las actividades lúdicas, como los juegos tradicionales, pueden tener un impacto positivo en el desarrollo integral de los niños.

El resultado de la investigación actual coincide con el estudio de Paredes (2018), en la investigación titulada *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa particular Abraham Lincoln International School*, que concluyó que los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional en niños. Ambos estudios respaldan la hipótesis general de la investigación actual, que sugiere que la aplicación de los juegos tradicionales fortalece el desarrollo socioemocional en los niños de 5 años.

Los resultados de la investigación también concuerdan con el estudio de Jimenes y Lavado (2016), en la investigación titulada *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años la I.E. Rafael Navarrete Cadenillas de Trujillo*, encontraron que los talleres de juegos tradicionales mejoran el desarrollo emocional en niños de 5 años. Esta similitud respalda las hipótesis específicas de la investigación actual, que indican que la aplicación de juegos tradicionales influye en la conciencia de sí mismo, la autorregulación y la conciencia social en los niños de 5 años.

Respecto a las hipótesis específicas concurrimos al marco teórico de nuestra investigación para contrastar los resultados obtenidos.

Lavega (2006) sostiene que aprendemos a jugar y a relacionarnos con los demás principalmente gracias a la participación de personas de diferentes edades, que suelen ser miembros directos de nuestra familia y con quienes convivimos. Destaca la importancia de los juegos tradicionales como una forma de diálogo y conexión entre personas de diferentes generaciones, que permiten la transmisión de conocimientos y costumbres a través de la interacción directa entre ellos.

De la misma manera, con relación al desarrollo socioemocional, Booth (2017) indica que el desarrollo de habilidades emocionales en los niños implica la capacidad de comprender y manejar sus propias emociones, ser conscientes de sí mismos y regular sus emociones. Además, implica la capacidad de comprender a los demás, establecer relaciones positivas y resolver problemas de manera efectiva.

De acuerdo con Gutiérrez (2009), el desarrollo socioemocional se refiere a la capacidad de los niños para comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propias emociones y comportamientos, y establecer relaciones positivas con sus compañeros. Para adquirir las habilidades básicas necesarias, como la cooperación,

seguir instrucciones, tener autocontrol y prestar atención, es fundamental tener habilidades socioemocionales. El desarrollo socioemocional implica experimentar sentimientos de confianza, seguridad, amistad, afecto y humor

El objetivo de la investigación realizada fue confirmar el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de niños y niñas de 5 años en la Institución N.º 432-47 "27 de octubre" en San Juan Bautista mediante la aplicación de juegos tradicionales. Los planteamientos anteriores guiaron la realización de esta investigación, con el propósito de verificar y respaldar la influencia positiva de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional de los niños.

Este proceso de investigación, como resultado comprueba la hipótesis general, que la aplicación de los juegos tradicionales determina en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 "27 de octubre"- San Juan Bautista-2022. Este resultado se relaciona con la investigación realizada por Paredes, (2018), *Taller De Juegos Tradicionales para Desarrollar la Inteligencia Emocional en los Niños y Niñas de 5 Años de Edad de la Institución Educativa Particular Abraham Lincoln International School- Cercado Arequipa*, quien llegó a concluir que el taller de los juegos tradicionales mejora el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños.

Con respecto a las hipótesis específicas se logró determinar que la aplicación de los juegos tradicionales influye en el desarrollo socioemocional de la conciencia en sí mismo, autorregulación y conciencia social de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 "27 de octubre"- San Juan Bautista-2022. Este resultado se relaciona con la investigación realizada por Jimenes y Lavado (2016) en su tesis *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años la I.E.*

*Rafael Navarrete Cadenillas de Trujillo*, quienes llegaron a concluir que los resultados del pretest y postest confirman que el taller de juegos tradicionales mejora el desarrollo emocional de niños.

Los resultados obtenidos en la investigación demuestran que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional. Estos hallazgos proporcionan una base para futuras investigaciones que podrían explorar la incorporación de los juegos tradicionales en entornos más amplios, desde una perspectiva científica. Se reconoce la importancia de seguir investigando y promoviendo el uso de los juegos tradicionales como una herramienta efectiva para el desarrollo socioemocional en diversos contextos.

## CONCLUSIONES

1. El estadígrafo Wilcoxon muestra que aplicar juegos tradicionales fortalece el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 "27 de octubre" durante el 2022. El nivel de significancia alcanzado  $p=0.001$  es inferior al nivel establecido  $\alpha=0.05$ , respaldando la hipótesis alterna. Esto significa que los niños reconocen que los juegos tradicionales son parte activa de su cultura, que representan los quehaceres de la comunidad a través de la interacción con sus compañeros; es decir, los niños manifiestan su cultura y reconocen su identidad a través de los juegos que realizan en sus actividades libres; asimismo, tienen consciencia de sí mismos, se autorregulan en el juego y logran tener conciencia social de sus compañeros y mayores.
2. Los resultados del estadígrafo Wilcoxon confirman que aplicar juegos tradicionales fortalece significativamente el desarrollo socioemocional en niños de 5 años. El nivel de significancia  $p=0.002$  es inferior al nivel establecido  $\alpha=0.05$ , respaldando la hipótesis alterna. Los juegos tradicionales en el entorno educativo permiten que los niños desarrollen una mayor conciencia de sí mismos, de cómo se relacionan con su entorno y sus compañeros, y de las razones detrás de sus acciones. Esto significa que los niños se dan cuenta de quién soy, cómo me relaciono con mi entorno y mis compañeros, por qué hago lo que hago, permitiéndome jugar con ellos y aceptarme a mí mismo.
3. Los resultados del estadígrafo de Wilcoxon confirman que los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional, especialmente en la autorregulación, en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 "27 de octubre" en 2022. El nivel de significancia  $p=0.000$  es inferior al nivel establecido  $\alpha=0.05$ , respaldando la hipótesis alterna. Esto fomenta la autorregulación y el desarrollo socioemocional en niños pequeños, ya que aprenden a

controlar sus emociones y comportamientos para alcanzar metas y objetivos durante el juego. Esto significa que los propios niños generan sus pensamientos, sentimientos, emociones y acciones, para conseguir sus metas, en una visión recíproca con los otros niños.

4. Los resultados del estudio con el estadígrafo de Wilcoxon indican que incorporar juegos tradicionales tiene un impacto significativo en el desarrollo socioemocional de niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 "27 de octubre" en 2022. El nivel de significancia  $p=0.001$  es inferior al nivel establecido  $\alpha=0.05$ , respaldando la hipótesis alterna. Los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en el desarrollo socioemocional de los niños al fomentar la conciencia social y la empatía. Esto significa cuánto pueden empatizar los niños con los pensamientos y los sentimientos de otros niños, en particular con los que provienen de otras familias, etnias, culturas, orígenes y contextos, así como sus capacidades de interactuar con sus compañeros para comunicarse y hacer elecciones. También significa que aquí aprenden el respeto y solidaridad entre iguales, ser cooperativos unos con otros, saber esperar turnos y respetar los acuerdos.

## RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a la directora de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 "27 de octubre" y las directoras de otras Instituciones Educativas que promuevan proyectos de juegos tradicionales globales y revaloricen los juegos de la comunidad con el objetivo de fortalecer el desarrollo socioemocional en los niños. Esta recomendación se basa en la importancia del desarrollo socioemocional en la infancia temprana y cómo los juegos tradicionales pueden ser herramientas efectivas para lograrlo.
2. La UGEL deben promover proyectos de juegos tradicionales globales, buscando que los niños tengan la oportunidad de conocer y participar en juegos que se han transmitido a lo largo de generaciones en diferentes culturas alrededor del mundo. Estos juegos suelen tener reglas simples y se realizan en grupo, lo que fomenta la interacción social, la cooperación y el respeto a las normas. Al participar en estos juegos, los niños aprenden a comunicarse, a trabajar en equipo y a resolver problemas de manera creativa, fortaleciendo así el desarrollo socioemocional.
3. Las profesoras deben realizar actividades, talleres y programas de juegos tradicionales, para que los estudiantes de Educación Inicial tengan la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en su formación académica y ponerlos en práctica de manera real. Estas actividades les permiten interactuar directamente con los niños, observar su desarrollo socioemocional y adaptar las propuestas lúdicas según sus necesidades y características individuales. Asimismo, al trabajar con juegos tradicionales, las estudiantes están rescatando y preservando el patrimonio cultural de la comunidad, promoviendo la identidad local y el valor de las



tradiciones. Esto también les brinda la oportunidad de establecer vínculos con la comunidad y trabajar en colaboración con otros actores educativos.

4. Los padres de familia tienen un papel fundamental en el desarrollo socioemocional de sus hijos, y compartir los juegos tradicionales de su comunidad puede ser una manera efectiva de fortalecer este aspecto. Al transmitir sus experiencias y conocimientos sobre los juegos tradicionales, los padres no solo están creando momentos de diversión y conexión familiar, sino que también están fomentando el sentido de pertenencia y la valoración de la cultura local en los niños. También, jugar con sus hijos les brinda la oportunidad de establecer una comunicación más cercana y afectuosa, fortaleciendo los lazos emocionales entre padres e hijos. Estos momentos de juego en familia también ayudan a los niños a desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas, y les permiten explorar su creatividad y expresión personal.

**REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA**

- Bisquerra Alcina, R. (2003). *Educación Emocional y Competencias Básicas para la vida*. Investigación Educativa, 37.
- Bisquerra Alcina, R., & Peres Escoda, N. (2007). *Las Competencias Emocionales*. Educación XXI, 23.
- Booth, E. (2017). *Las Habilidades Socioemocionales en la Primera Infancia*. © NARCEA, S. A. DE EDICIONES.
- Britton, L. (2000). *Jugar y aprender con el método Montessori*. Paidós Educación.
- Castro, U. (2009). *Los juegos y deportes tradicionales de Canarias. una realidad social y cultural del siglo XXI*. Revista Universitaria.
- Cerdas, J., Polanco, A., & Rojas, P. (2002). *El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo lingüístico*. Revista Educación.
- Cobos, P. (1995). *El desarrollo Psicomotor y sus alteraciones*. Madrid: Ediciones Pirámide, S. A.
- Familia Paths. (06 de mayo de 2010). *La importancia del desarrollo Socioemocional. Día Nacional de Información sobre la salud mental de los niños*, pág. 1.
- Federación de Enseñanza de CC. OO, A. (2010). *Temas para la educación*. Revista Digital para profesionales de la Enseñanza, 7.
- Gallardo, J. A., & Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo*. Revista Educativa Hekademos,

51.

- García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. España: Wanceulen editorial Deportiva, S.L.
- García, G. (2011). Disertación de tesis de grado previa a la obtención del título de licenciada en Ciencias de la Educación con especialidad de Docente Inicial. *Pontificia Universidad Católica del Ecuador Facultad de Ciencias de la Educación*, 166.
- Gutiérrez, P. (2009). Boletín del Centro Mid-Sate de Orientación para Los primeros años de la Infancia.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill- 6ta edición.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. DE C.V.
- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Didáctica Educación Infantil y primaria*, 17.
- Lavega, B. (2006). El juego y la tradición en la educación de valores. *Educación Social*, 19.
- Lavega, P. (2006). El Juego y la Tradición en la Educación en Valores. *Educación Social*.
- Lavega, P. (2021). El Juego y la Tradición en la Educación de Valores. *Educación Social*.
- Lavega, P. (2021). *Juegos y deportes populares tradicionales*. INDE.
- Lira, M., Edwards, M., Hurtado, M., & Seguel, X. (2004). *Autoreporte del*

- Bienestar Socioemocional*. Ediciones Universidad Católica de Chile.
- López, I. (2010). El juego en la Educación Infantil y primaria. *Autodidacta*.
- Marchant, T., Milicic , N., & Álamos, P. (2013). Impacto en los niños de un programa de desarrollo. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 6(2), 167-186., 20.
- Martínez, M. (2018). Estrategia de formación de Competencias Socioemocionales. *Educación en la Sociedad de Conocimiento y el Desarrollo*, 9.
- McMillan, J., & Schumacher, s. (2005). *Investigación Educativa*. Pearson Educación, S. A., Madrid, 2005.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima-Perú: Ministerio de Educación, 2017.
- Ovejero, M. (2013). *Desarrollo Cognitivo y Motor*. Madrid (España): Macmillan Iberia, S.A.
- Palomino, V. G. (2021). *Revitalización de etnojuegos quechuas de la región Ayacucho-Chanka para uso pedagógico en Educación Inicial EIB – UNSCH*. Humanga-Ayacucho: UNSCH.
- Quispe, R. (2012). *Metodología de la Investigación Pedagógica*. ed. UNSCH.
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Facultad Educación.
- Sailema, á., & Sailema, M. (2018). *Juegos Tradicionales*. Ambato: Editorial

Universitario de la Universidad Técnica de Ambato.

Scandroglio, B., López, J. S., & San José, C. (2008). La Teoría de la Identidad Social: Una síntesis crítica de sus fundamentos, evidencias y controversias. *Psicothema*, 80-89.

Tamayo, M. (2003). *El Proceso de Investigación Científica incluye evaluación y administración de proyectos de investigación*. Editorial Limusa. S.A. de C.v.

UNESCO. (2021). Evaluación de habilidades socioemocionales en niños, jóvenes y adolescentes de América Latina. *Marco para el trabajo del módulo de ERCE2019*, 22.

Vygotsky, L. (2010). Temas para la Educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza.*, 07.

Zapata, O. A. (1989). *Juego y aprendizaje escolar*. Editorial Pax México.

**ANEXOS**

### ANEXO N°01. Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera los juegos tradicionales fortalecen en el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista?</p> <p><b>Problema específico</b> ¿De qué manera los juegos tradicionales fortalecen en el desarrollo socioemocional en sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”- San Juan Bautista?</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales fortalecen en el desarrollo socioemocional de su autorregulación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”- San Juan Bautista?</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales fortalecen en el desarrollo socioemocional de la conciencia social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”- San Juan Bautista?</p>	<p>Objetivo general Fortalecer el desarrollo socioemocional de niños y niñas de 5 años de la Institución N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista a través de los juegos tradicionales.</p> <p><b>Objetivo específico</b> Fortalecer la conciencia en sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista mediante la aplicación de juegos tradicionales para mejorar su desarrollo socioemocional.</p> <p>Fortalecer la autorregulación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista a través de la incorporación de juegos tradicionales para mejorar su desarrollo socioemocional.</p> <p>Fortalecer la conciencia social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista mediante la utilización de juegos tradicionales para mejorar su desarrollo socioemocional</p>	<p><b>Hipótesis general</b> La aplicación de los juegos Tradicionales influye significativamente en la mejora del desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47“27 de octubre”-San Juan Bautista.</p> <p><b>Hipótesis específica</b> La aplicación de los juegos tradiciones influyen en el en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional en sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”-San Juan Bautista.</p> <p>La aplicación los juegos tradicionales influyen en el fortalecimiento de desarrollo socioemocional de la autorregulación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”-San Juan Bautista.</p> <p>La aplicación de los juegos tradicionales influye en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de la conciencia social en los niños de 5 años de la institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”-San Juan Bautista.</p>	<p><b>Variable 1:</b> <b>JUEGOS TRADICIONAL :</b> <b>Juegos Activos</b> El gato y el ratón Chapa chapa La Rayuela San Miguel Kiwi o tumba latas Rayuela</p> <p><b>Juegos pasivos</b> Pis Pis o yaces. El Trompo Ñucu ñucu o daños Aviones</p> <p><b>Variable 2:</b> <b>DESARROLLO SOCIOEMOCION AL</b> Conciencia en sí mismo Autorregulación Conciencia social</p>	<p><b>Tipo:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel:</b> Experimental</p> <p><b>Diseño:</b> Preexperimental</p> <p><b>Población:</b> 34 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”-San Juan Bautista. Ayacucho</p> <p><b>Muestra:</b> 16 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre”-San Juan Bautista.</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Ficha de observación</p>

**ANEXO N°02. Instrumento de Evaluación**

**FICHA DE OBSERVACION: Desarrollo Socioemocional**

**Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-4727 de octubre -San Juan Bautista Ayacucho 2022.**

<b>EN INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>LOGRO PREVISTO</b>	<b>LOGRO DESTACADO</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>

INSTRUCCIONES: marcar con una x de acuerdo al logro del niño.

<b>INDICADORES</b>	<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>CONCIENCIA DE SI MISMO</b>				
Demuestra seguridad de lo que dice y hace				
Demuestra satisfacción durante el juego.				
Reacciona positivamente cuando alguien le corrige				
Reconoce positivamente cuando alguien le corrige				
<b>AUTORREGULACION</b>				
Expresa sus dificultades				
Se adapta fácilmente a nuevas situaciones				
Comunica a la docente lo que le disgusta				
Verbaliza sus emociones				
<b>CONCIENCIA SOCIAL</b>				
Es afectuoso y cariñoso con sus compañeros.				
Juega en armonía con sus compañeros				
Entiende la situación de los demás.				
Demuestra alegría cuando comparte				



## ANEXO N°03. Ficha de validación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA

Facultad de Ciencias de la Educación  
FICHA DE VALIDACIÓN INFORME DE OPINIÓN

## DEL JUICIO DE EXPERTO

## DATOS GENERALES:

**Título de la Investigación:** Juegos Tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-47 "27 de octubre de Nahuinpuquio -San Juan- 2022"

**Nombre de los Instrumentos motivo de la Evaluación:** Ficha de Observación sobre el desarrollo socioemocional

## ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno				
		0	8	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																			X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			X		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			X		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																			X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																			X		
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																			X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			X		
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																			X		

PROMEDIO DE VALORACION

85%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Delia Ayala Esquivel	DNI	28443918
Título Profesional	Lic. Pedagogía infantil y Psicología		
Especialidad			
Grado Académico	Doctora		
Mención	Educación		

Lugar y Fecha: Ayacucho, 13 de mayo de 2022

Dra. Delia Ayala Esquivel


**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA**
**Facultad de Ciencias de la Educación  
FICHA DE VALIDACIÓN INFORME DE OPINIÓN**
**DEL JUICIO DE EXPERTO**
**DATOS GENERALES:**

**Título de la Investigación:** Juegos Tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-47 "27 de octubre de Nahuinpuquio -San Juan- 2022"

**Nombre de los Instrumentos motivo de la Evaluación:** Ficha de Observación sobre el desarrollo socioemocional.

**ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN**

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	8	11	18	21	28	31	38	41	48	51	58	61	68	71	78	81	88	91	98
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																X				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																X				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al estado de la ciencia pedagógica																X				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																X				
5. SUFICIENCIA	Cubre los aspectos en cantidad y calidad																X				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																X				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																X				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																X				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																X				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																X				

PROMEDIO DE VALORACION

80%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Richard Hernán Cahuana Caballero	DNI	00445657
Título Profesional	Psicólogo		
Especialidad	Psicología Educativa		
Grado Académico	Magíster		
Mención	Magíster en Psicología Educativa		

Lugar y Fecha: Ayacucho, 13 de mayo de 2022



### ANEXO N°04 . Prueba de confiabilidad

Escala: TODAS LAS VARIABLES

#### Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	10	100,0
	Excluidosa	0	,0
	Total	10	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

#### Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,906	13

#### Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlacion element-total corregida	Alfa Cronbach si se elimina el elemento
Items1	25,70	37,789	,876	,885
Items2	25,80	39,733	,809	,890
Items3	26,40	40,933	,566	,903
Items4	26,30	44,900	,325	,911
Items5	25,90	39,878	,801	,890
Items6	26,10	38,767	,831	,888
Items7	26,70	46,011	,406	,906
Items8	26,40	45,378	,447	,905
Items9	26,10	44,989	,440	,905
Items10	26,00	41,333	,672	,896
Items11	25,90	41,656	,773	,893
Items12	26,40	45,156	,478	,904
Items13	25,90	41,878	,599	,900

**ANEXO N°05. Autorización****AUTORIZACIÓN**

Yo, Zoraima Gutiérrez Sulca, directora de la Institución Educativa Inicial 432-47 27 de octubre Ñahuinpuquio, de distrito San Juan Bautista, en referencia a la petición solicitada por las practicantes de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga de la Escuela Profesional de Educación Inicial con fecha 30 de Mayo de 2022, autorizo a las alumnas Ccasani Pillaca, Rosi Mabel con DNI: 71846424 y Rodríguez Peña, Pamela Ketty con DNI: 73898920 , para que lleven acabo su trabajo de investigación titulada "los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-47 27 de octubre Ñahuinpuquio" en la sección las abejas de 5 años de edad a cargo de la profesora Gisela.

**Expido la presente autorización a petición de las interesadas.**



GOBIERNO REGIONAL - AYACUCHO  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
UDEL - HUAMANGA

Mg. Zoraima Gutiérrez Sulca  
DIRECTORA

**ANEXO N°05. Autorización**

## **ANEXO N° 06 Material experimental**

### **INTRODUCCIÓN**

Se elaboró este material experimental con el objetivo de fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños y de esta manera se consolidará en favor de su formación personal y social.

Los juegos tradicionales son una estrategia de actividades que se desarrollan para consolidar o fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños y lograr nuestros objetivos de investigación, esta propuesta se trabaja con los niños de 5 años de la sección abejitas en la institución educativa inicial N.º 432-47 “27 de octubre de San Juan Bautista

La aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional es muy importante porque mediante este desarrollo se observará si el crecimiento social y emocional del niño es adecuado. Estas emociones se verán reflejadas en distintos contextos permitiendo que los investigadores den la importancia en dichas deficiencias para así poder mejorar su desarrollo del niño.

La propuesta consta de 10 experiencias académicas, que fueron aplicadas en igual cantidad de experiencias de aprendizaje, cada una de estas experiencias están formadas por un objetivo, descripción de las experiencias de aprendizaje, presentación actividad y materiales que se plasmaron con los niños de nivel inicial.

## FUNDAMENTACIÓN

Este proyecto surge ante la falta de utilización de los juegos tradicionales por parte de los maestros para fomentar las habilidades sociales y emocionales en los niños. Se conceptualiza el juego como una forma de innovación educativa en la que los estudiantes son los protagonistas del proceso de aprendizaje. Se destaca que el juego no se limita a la diversión, sino que implica ejercicios adecuados y promueve el desarrollo integral de los estudiantes. Además, se reconoce que el desarrollo socioemocional se fortalece a través de la práctica constante y una guía adecuada durante las actividades de juego. Con base en el concepto proporcionado, se puede conceptualizar el juego como una forma de innovación que involucra a los estudiantes como protagonistas en el proceso de aprendizaje. No se limita únicamente a una actividad lúdica, sino que implica ejercicios y tareas motrices adecuadas para lograr un aprendizaje efectivo. El juego se presenta como una herramienta educativa que promueve el desarrollo integral de los estudiantes.

Por otro lado, el desarrollo socioemocional se relaciona con la práctica constante y una buena guía en el aprendizaje. A medida que los estudiantes participan en el juego y se enfrentan a tareas motrices adecuadas, tienen la oportunidad de desarrollar habilidades sociales y emocionales. El juego les permite experimentar emociones, interactuar con otros compañeros, resolver problemas y tomar decisiones, lo que contribuye a su desarrollo socioemocional.

## FUNDAMENTO PEDAGÓGICO

La propuesta pedagógica del juego tradicional para el fortalecimiento del desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de la sección Abejitas en la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista, que se somete a investigación experimental, se fundamenta pedagógicamente en las teorías de desarrollo cognitivo de Jean Piaget y desarrollo socioemocional Lev Vygotsky:

Vygotsky “establece que el juego es una actividad social en la cual, gracias a la cooperación con otros niños y niñas, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño o niña transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado”. (Federación de Enseñanza de CC. OO de Andalucía (2010: 6)

Según la Federación de Enseñanza de CC. OO de Andalucía, (2010), nos menciona que Piaget establece “que el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego”.

Piaget “asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano” y son las siguientes:

El juego es simple ejercicio (parecido al animal)



El juego simbólico (abstracto, ficticio)

El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

“En primer lugar, todo juego tradicional es ante todo un diálogo entre personas de distintas edades; cualidad que confirma al considerar que estas prácticas deben asociarse a un proceso intergeneracional de transmisión (oral) de conocimientos y de costumbres. Habitualmente aprendemos a jugar y a relacionarnos con los demás gracias a la intervención de las personas de distintas edades (generalmente familiares directos) que conviven con nosotros”. (Lavega, 2006: 61).

### **FUNDAMENTO DE ÁREA**

El fundamento de área se encuentra sustentada en “el enfoque de desarrollo personal puesto que hace énfasis en el proceso que lleva a los seres humanos a construirse como personas, con lo cual alcanzan el máximo de sus potencialidades en un proceso continuo de transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas, comportamentales sociales que se da a lo largo de la vida. Este proceso permite a las personas no solamente conocerse a sí misma y a los demás, sino también vincularse con el mundo natural y social de manera más integradora. Igualmente, se enfatizan los procesos de reflexión y en la construcción de un punto de vista crítico y ético para relacionarse con el mundo”. MINEDU, (2016: 72)

“El desarrollo personal es un concepto que se refiere a la actualización de todas las potencialidades afectivas e intelectuales de una persona, así como al desarrollo de sus talentos específicos. Es un concepto integrador, que supone el conocimiento de la

persona acerca de sí misma y de su unicidad, el planteamiento de metas personales, el reconocimiento de los propios talentos y la formulación de objetivos coherentes con su sistema de valores. En este sentido, el desarrollo personal está íntimamente ligado al concepto de formación afectiva y valórica y al de inteligencia emocional”. Aron y Milicic, 2004 citado en Jimenez. (2015: 5)

### **OBJETIVO:**

Fortalecer el desarrollo socioemocional a través de los juegos tradicionales que involucra mayor integración en los indicadores de conciencia de sí mismo, satisfacción durante el juego, autorregula sus emociones, Juega en armonía con sus compañeros en los niños de 5 años de la institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre -San Juan Bautista.

### **CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

Nº	ACTIVIDADES	PROPÓSITO	SESIÓN	FECHA
01	Juguemos al gato y el ratón	A través del juego el niño desarrolla la empatía, ya que juega en armonía con sus compañeros reconociendo así las reglas al momento del juego	<b>Inicio:</b> Motivacion	31/05/22
			<b>Desarrollo:</b> Aplicacion y desarrollo de los juegos tradicionales.	
			<b>Cierre:</b> Metacognicion y evaluacion.	
02	Mata gente	A través de este juego el niño toma conciencia en sí mismo mediante el lanzamiento de la pelota y reconoce sus limitaciones al jugar con sus compañeros.	<b>Inicio:</b> Motivacion	02/06/22
			<b>Desarrollo:</b> Aplicacion y desarrollo de los juegos tradicionales.	
			<b>Cierre:</b> Metacognicion y evaluacion.	
03	Juguemos a la chapa chapa	A través de este juego el niño autorregula sus emociones ya que al momento de atrapar se adapta fácilmente a las nuevas situaciones.	<b>Inicio:</b> Motivacion	07/06/22
			<b>Desarrollo:</b> Aplicacion y desarrollo de los juegos tradicionales.	
			<b>Cierre:</b> Metacognicion y evaluacion.	

04	Nos divertimos aprendiendo a jugar San Miguel	Mediante este juego el niño toma conciencia de sí mismo ya que al momento de dialogar con su compañera se ingenia nuevas ideas y a demuestra seguridad de lo que dice y hace.	<b>Inicio:</b> Motivacion	09/06/22
			<b>Desarrollo:</b> Aplicacion y desarrollo de los juegos tradicionales.	
			<b>Cierre:</b> Metacognicion y evaluacion.	
05	Juguemos al Kiwi	Por medio de este juego los participantes toman conciencia en sí mismo manifestando satisfacción en el transcurso del juego, reconociendo de igual forma sus límites, reglas al momento de jugar.	<b>Inicio:</b> Motivacion	04/06/22
			<b>Desarrollo:</b> Aplicacion y desarrollo de los juegos tradicionales.	
			<b>Cierre:</b> Metacognicion y evaluacion.	
06	Juguemos al pis pis o los yaces	Mediante este juego el niño fomenta la conciencia social, ya que se juega en armonía, orden entre los participantes del grupo y el cual muestran afecto, cariñoso y alegría al momento del juego.	<b>Inicio:</b> Motivacion	16/06/22
			<b>Desarrollo:</b> Aplicacion y desarrollo de los juegos tradicionales.	
			<b>Cierre:</b> Metacognicion y evaluacion.	
07	Me divierto jugando al mundo	A través de este juego el niño autorregula sus emociones expresando así sus dificultades al momento de saltar ya que otros pisaban las líneas de los cuadros, mediante el cual se adaptaban a las nuevas situaciones.	<b>Inicio:</b> Motivacion	21/06/22
			<b>Desarrollo:</b> Aplicacion y desarrollo de los juegos tradicionales.	
			<b>Cierre:</b> Metacognicion y evaluacion.	
08	Juguemos al trompo	Por medio de este juego el niño toma conciencia de sí mismo al momento de lanzar el trompo demostrando la seguridad de lo que dice y hace.	<b>Inicio:</b> Motivacion	23/06/22
			<b>Desarrollo:</b> Aplicacion y desarrollo de los juegos tradicionales.	
			<b>Cierre:</b> Metacognicion y evaluacion.	
09	Juguemos al ñuku ñuku o daños	Mediante este juego el niño fomenta la conciencia social ya que demuestra alegría al ver lograr ganar las canicas a sus compañeros.	<b>Inicio:</b> Motivacion	28/06/22
			<b>Desarrollo:</b> Aplicacion y desarrollo de los juegos tradicionales.	
			<b>Cierre:</b> Metacognicion y evaluacion.	
10	Juguemos con los aviones	A través del juego el niño autorregula sus emociones y expresa sus dificultades a la hora de elaborar el avión de papel y comunica a la docente lo que le disgusta al no poder elaborar el avión de papel.	<b>Inicio:</b> Motivacion	30/06/22
			<b>Desarrollo:</b> Aplicacion y desarrollo de los juegos tradicionales.	
			<b>Cierre:</b> Metacognicion y evaluacion.	

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 01**

**I.DATOS GENERALES:**


1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.I “27 de octubre San Juan Bautista
2. **PROFESORA SUPERVISORA:** Guisela Chipana Piezza
3. **EDAD:** 5años
4. **ÁREA PRIORIZADA:** Personal Social
5. **AMBIENTE:** Aula “ABEJITAS”
6. **TIEMPO DE DURACIÓN:** 11:00 am - 11:45 am
7. **FECHA:** 31 de mayo de 2022
8. **DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA:** “Juguemos al gato y el raton”

**II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construye su identidad	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género</li> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	Desarrolla la empatía al jugar en armonía con sus compañeros reconociendo así las reglas al momento del juego.
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones,</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como saltar, bailar, dar una vuelta, levantar un pie en lo que expresa sus emociones, explorando las posibilidades

		muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>	<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES</b>	
<b>INTERCULTURALIDAD</b>	Respeto a la identidad cultural.	Valora y respetar a la propia identidad cultural, fomentar la interacción entre diversidad de culturas.	

## II. SECUENCIA DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

<b>MOMENTOS</b>	<b>MOMENTOS PEDAGOGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>SINCRONA</b>	<b>INICIO</b>	Se les mostrará los materiales que se empleará en el desarrollo del juego y luego se les preguntará lo siguiente: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Para qué sirven estos materiales?	Mascaras Participación activa de los niños.	10minutos
	<b>DESARROLLO</b>	 <p>Juntamente con los niños hablaremos sobre las normas de convivencia y las reglas del juego, luego explicaremos en que consiste el juego: Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que hará de gato. El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por Debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantan los brazos para facilitarle el paso y los bajaran cuando intente pasar El gato. Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción: ¡Ratón, ratón! ¿Qué quieres gato ladrón? ¡Comerte quiero! ¡Cómeme si puedes! ¿Estás gordito?</p>	Siluetas de las normas de convivencia Mascaras Participación activa de los niños.	30minutos

		<p>¡Hasta la punta de mi rabito!</p> <p><b>Reglas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón.</li> <li>• Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó</li> <li>• pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.</li> <li>• Normas:</li> <li>• Deben estar atentos y no distraerse.</li> <li>• Cuido mi cuerpo.</li> </ul> <p>Cuido el cuerpo de mis compañeros.</p>		
	<b>CIERRE</b>	<p>Una vez terminado el juego los niños comentarán acerca de cómo se sintieron participando en el juego.</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p> <p>Nos despediremos con una canción de despedida.</p>	Participación activa de los niños	5 minutos

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 02

#### I. DATOS GENERALES:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.I “27 de octubre San Juan Bautista
2. **PROFESORA SUPERVISORA:** Guisela Chipana Piezza
3. **EDAD:** 5 años
4. **ÁREA PRIORIZADA:** Personal Social
5. **AMBIENTE:** Aula “ABEJITAS”
6. **TIEMPO DE DURACIÓN:** 11:00 a.m. - 11:45 a.m.
7. **FECHA:** 02 de junio de 2022
8. **DENOMINACION DE LA EXPERIENCIA:** “Mata gente”

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
------	-------------	-----------	------------	-------------------------

<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construye su identidad	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género</li> <li>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	Toma conciencia de sí mismo mediante el lanzamiento de la pelota y reconoce sus limitaciones al jugar con sus compañeros.
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como saltar, bailar, dar una vuelta, levantar un pie en lo que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES</b>	
<b>INTERCULTURALIDAD</b>		Respeto a la identidad cultural.	Valora y respetar a la propia identidad cultural, fomentar la interacción entre diversidad de culturas.	

### III. SECUENCIA DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

<b>MOMENTOS</b>	<b>MOMENTOS PEDAGOGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>SINCRONA</b>	<b>INICIO</b>	Se les mostrará los materiales que se empleará en el desarrollo del juego y luego se les preguntará lo siguiente: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Para qué sirven estos materiales?	Participación activa de los niños.	10 minutos
	<b>DESARROLLO</b>	Para ello dialogaremos con los niños sobre las normas de convivencia y las reglas del juego, luego explicaremos en que consiste el juego:	Siluetas de las de normas de convivencia	30 minutos

		<p>Se marca el territorio cuadrangular de juego; y se escoge a dos jugadores que se colocaran a los extremos; mientras que los demás jugadores se colocan en el centro de los lanzadores. El juego se inicia cuando los lanzadores arrojan la pelota tratando de tocar con ella a un jugador del grupo central; si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego; si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, éste “gana una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el grupo central.</p> <p><b>Reglas:</b>          Si la pelota llega a tocar al jugador y cae al suelo el jugador sale del juego.          Si la pelota llega a tocar al jugador, pero atrapa la pelota, éste “gana una vida”.          No se debe salir del territorio marcado del juego.          Normas:          Deben estar atentos.          Cuido mi cuerpo.          Cuido el cuerpo de mis compañeros.          Vale todo, menos hacernos daño.</p>	<p>Participación activa los niños.</p> <p>Pelotas</p> <p>Silbatos</p>	
	<b>CIERRE</b>	<p>Una vez terminado el juego los niños comentarán acerca de cómo se sintieron participando en el juego.          ¿Cómo se sintieron en el juego?          Nos despediremos con una canción de despedida.</p>	<p>Participación activa de los niños.</p>	5 minutos

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 03

#### **LDATOS GENERALES:**

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.I “27 de octubre San Juan Bautista
2. **PROFESORA SUPERVISORA:** Guisela Chipana Piezza
3. **EDAD:** 5 años




4. **ÁREA PRIORIZADA:** Personal Social
5. **AMBIENTE:** Aula “ABEJITAS”
6. **TIEMPO DE DURACIÓN:** 11:00 a.m. - 11:45 a.m.
7. **FECHA:** 07 de junio de 2022
8. **DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA:** “Juguemos a la Chapa Chapa”

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género</li> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	Autorregula sus emociones a los momentos de atrapar la pelota y se adapta fácilmente a las nuevas situaciones.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas - en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como saltar, bailar, dar una vuelta, levantar un pie en lo que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.
<b>ENFOQUE TRANEVERSAL</b>		<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES</b>	
<b>INTERCULTURALIDAD</b>		Respeto a la identidad cultural.	Valora y respetar a la propia identidad cultural, fomentar la interacción entre diversidad de culturas.	

## III. SECUENCIA DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
----------	----------------------	-------------	----------	--------

<b>SINCRONA</b>	<b>INICIO</b>	Se les mostrará los materiales que se empleará en el desarrollo del juego y luego se les preguntará lo siguiente: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Para qué sirven estos materiales?	Participación activa de los niños.	10 minutos
	 <b>DESARROLLO</b>	Para ello dialogaremos con los niños sobre las normas de convivencia y las reglas del juego, luego explicaremos en que consiste el juego: Juegan las niñas y niños en donde un niño perseguidor trata de coger uno de los perseguidos. Cuando lo consigue el atrapado pasa a ser el perseguidor Instrucciones: Se debe jugar de dos o más personas. Una persona va a ser elegida al azar, la cual se va a encargar de perseguir a los demás jugadores. Los jugadores deben evitar ser atrapados o en tal caso tocados por el cazador. Sí una persona es tocada por el cazador esta debe quedarse estática. La única forma de que la persona que fue atrapada se mueva es que los demás jugadores digan la palabra "agua" o "desencantado". Reglas: Dos o más jugadores. Dos o más cazadores. Espacios amplios Los participantes deben escapar en lugares no muy lejos del sitio.	Participación activa de los niños.  Silbatos	30 minutos
	<b>CIERRE</b>	Una vez terminado el juego los niños comentarán acerca de cómo se sintieron participando en el juego. ¿Cómo se sintieron en el juego? Nos despediremos con una canción de despedida.	Participación de los niños. activa	5 minutos

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 04

#### **LDATOS GENERALES:**


1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.I “27 De octubre –San Juan Bautista

2. **PROFESORA SUPERVISORA:** GUISELA CHIPANA PIEZZA
3. **EDAD:** 5 años
4. **ÁREA PRIORIZADA:** Personal Social
5. **AMBIENTE:** Aula “ABEJITAS”
6. **TIEMPO DE DURACIÓN:** 11:00 a.m. - 11:45 a.m.
7. **FECHA:** 09 de junio de 2022
8. **DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA:** “Nos divertimos aprendiendo a jugar San Miguel”

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construye su identidad	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género</li> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	Demuestra seguridad de lo que dice y hace, toma conciencia de sí mismo al momento de dialogar con sus compañeros.
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas - en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como saltar, bailar, dar una vuelta, levantar un pie en lo que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.
<b>ENFOQUE TRANSEVERSAL</b>		<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES</b>	
INTERCULTURALIDAD		Respeto a la identidad cultural.	Valora y respetar a la propia identidad cultural, fomentar la interacción entre diversidad de culturas.	

## III. SECUENCIA DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
SINCRONA	INICIO	Se les mostrará los materiales que se empleará en el desarrollo del juego y luego se les preguntará lo siguiente: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Para qué sirven estos materiales?	Participación activa de los niños.	10 minutos
	DESARROLLO	 <p>Para ello dialogaremos con los niños sobre las normas de convivencia y las reglas del juego, luego explicaremos en que consiste el juego: Este juego mayormente se jugaba con 12 a 15 personas y cada uno tenía un rol que desempeñar. Estaba la Mamá que salía de compras, el ladrón que entraba a la casa y los niños que se quedaban desamparados. Cuando los niños eran jalados por el ladrón estos debían gritar “San Miguel, San Miguel” y con eso la mamá regresaba a salvarlos. <b>Reglas:</b> Dos o más jugadores. Dos o más cazadores. Espacio de mucho espacio. Los jugadores deben cogerse bien de la cintura y no soltarse del otro. La mamá tiene que ser ágil y muy atenta de cuantos niños tengan. Los personajes serán elegidos al azar.</p>	Participación activa de los niños.  Siluetas de las normas de convivencia	30 minutos
	CIERRE	Una vez terminado el juego los niños comentarán acerca de cómo se sintieron participando en el juego. ¿Cómo se sintieron en el juego? Nos despediremos con una canción de despedida.	Participación activa de los niños.	5 minutos

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 05

#### I. DATOS GENERALES:


1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.I “27 de octubre San Juan Bautista
2. **PROFESORA SUPERVISORA:** Guisela Chipana Piezza
3. **EDAD:** 5 años

4. **ÁREA PRIORIZADA:** Personal Social
5. **AMBIENTE:** Aula “ABEJITAS”
6. **TIEMPO DE DURACIÓN:** 11:00 a.m. - 11:45 a.m.
7. **FECHA:** 14 de junio de 2022
8. **DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA:** “Juguemosl kiwi”

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.</li> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	Reconoce sus límites al jugar, toma conciencia de sí mismo manifestando satisfacción en el transcurso del juego.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como saltar, bailar, dar una vuelta, levantar un pie en lo que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>VALORES</b>		<b>ACTITUDES</b>
INTERCULTURALIDAD		Respeto a la identidad cultural.		Valora y respetar a la propia identidad cultural, fomentar la interacción entre diversidad de culturas.

## III. SECUENCIA DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
SINCRONA	INICIO	Se les mostrará los materiales que se empleará en el desarrollo del juego y luego se les preguntará lo siguiente: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Para qué sirven estos materiales?	Participación activa de los niños	10 minutos
	DESARROLLO	 <p>Juntamente con los niños hablaremos con los niños sobre las normas de convivencia y las reglas del juego, luego explicaremos en que consiste el juego:</p> <p><b>Participantes:</b> diez por equipo (preferible que sean cinco varones y cinco damas).</p> <p>Tiempo de ejecución: dos tiempos de siete minutos por Dos minutos de descanso.</p> <p><b>Ejecución:</b> En el círculo central se apilan las latas en forma de pirámide, tal como muestra el gráfico. Se determina por sorteo o al "yan ken po" al equipo lanzador y al Armador. Ambos se distribuirán en cada uno de los lados del campo, respectivamente,</p> <p>Según cada equipo crea conveniente hacerlo. Uno de los integrantes del equipo lanzador inicia el juego tirando la pelota hacia la pirámide de latas, buscando derribarla. El equipo armador, inmediatamente, intenta colocar las latas en la posición inicial (pirámide), mientras que los del equipo lanzador buscarán inhabilitarlos, Lanzándoles el balón al cuerpo.</p> <p><b>Reglas:</b> Ningún jugador puede salir del área de juego. Un jugador es inhabilitado cuando le cae el balón en Cualquier parte del cuerpo, excepto la cabeza. El jugador inhabilitado deberá sentarse en un extremo El jugador inhabilitado deberá sentarse en un extremo del</p>	. Siluetas de las normas de convivencia.  Participación activa de los niños.  Latas de leche.  Pelota  Silbato.	30minutos

		Campo, donde no obstaculice el desarrollo del juego (cada IE podría realizar variantes que impliquen una mayor participación de los estudiantes durante el juego). El juego termina cuando: - Todos los armadores hayan sido inhabilitados por el equipo lanzador y se Declare a este último como ganador		
	<b>CIERRE</b>	Una vez terminado el juego los niños comentarán acerca de cómo se sintieron participando en el juego. ¿Cómo se sintieron en el juego? Nos despediremos con una canción de despedida.	Participación activa de los niños	5 minutos

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 06

#### I. DATOS GENERALES:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.I “27 de octubre San Juan Bautista
2. **PROFESORA SUPERVISORA:** Guisela Chipana Piezza
3. **EDAD:** 5 años
4. **ÁREA PRIORIZADA:** Personal Social
5. **AMBIENTE:** Aula “ABEJITAS”
6. **TIEMPO DE DURACIÓN:** 11:00 a.m. - 11:45 a.m.
7. **FECHA:** 16 de junio de 2022
8. **DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA:** “Juguemos al Pis, Pis o los Yaces”

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE


ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
------	-------------	-----------	------------	-------------------------

<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construye su identidad	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.</li> <li>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	Demuestra afecto, cariño y alegría al momento de juego, fomenta la conciencia social, jugando en armonía y orden entre los participantes del grupo.
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como saltar, bailar, dar una vuelta, levantar un pie en lo que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES</b>	
<b>INTERCULTURALIDAD</b>		Respeto a la identidad cultural.	Valora y respetar a la propia identidad cultural, fomentar la interacción entre diversidad de culturas.	

### III. SECUENCIA DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

<b>MOMENTOS</b>	<b>MOMENTOS PEDAGOGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>SINCRONA</b>	<b>INICIO</b>	Se les mostrará los materiales que se empleará en el desarrollo del juego y luego se les preguntará lo siguiente: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Para qué sirven estos materiales?	Participación activa de los niños	10 minutos



	<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p> 	<p>Jointamente con los niños hablaremos con los niños sobre las normas de convivencia y las reglas del juego, luego explicaremos en que consiste el juego:  <b>“JUEGO DE PIS, PIS O YACES”</b></p> <p><b>Ejecución:</b>  Primero debes extender el pis pis en el piso y luego saltar la pelota elástica en el piso. Cuando la pelota se nota a su alrededor, debe obtener todo el pis, pis que pueda y luego tomar la pelota antes de caer. Algunos incluyen obstrucciones como aplaudir mientras la pelota rebota para hacer que esto sea cada vez más problemático</p> <p><b>Reglas:</b>  Recoger todos los yaces antes que la pelota revota en el piso. Vale jugar con las dos manos o un eso depende de la edad del jugador.  Formaremos equipos de 4 integrantes y acomodaremos a un lugar adecuado para el juego, luego entregaremos los yaces a cada equipo para que puedan compartir y jugar y elegir un representante para la competencia entre equipos una vez seleccionado a los representantes empezaremos con la competencia del juego.</p>	<p>Siluetas de las normas de convivencia.</p> <p>Participación activa de los niños.</p> <p>Juego de Yaces</p> <p>Mesas</p>	30 minutos
	<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<p>Una vez terminado el juego los niños comentarán acerca de cómo se sintieron participando en el juego.  ¿Cómo se sintieron en el juego?  Nos despediremos con una canción de despedida.</p>	Participación activa de los niños	5 minutos

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 07**

**I. DATOS GENERALES:**

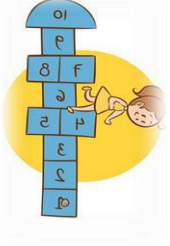
1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.I “27 De octubre” San Juan Bautista
2. **PROFESORA SUPERVISORA:** GUISELA CHIPANA PIEZZA
3. **CICLO:** II

4. **EDAD:** 5 años
5. **ÁREA PRIORIZADA:** Personal Social
6. **AMBIENTE:** Aula “ABEJITAS”
7. **TIEMPO DE DURACIÓN:** 11:00 a.m. - 11:45 a.m.
8. **FECHA:** 21 de junio de 2022
9. **DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA:** “Me divierto jugando a la Rayuela o Mundo”

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construye su identidad	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Autorregula sus emociones expresando así sus dificultades al momento de saltar, mediante el cual se adaptan a nuevas situaciones.
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas - en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza acciones y movimientos como saltar, bailar, dar una vuelta, levantar un pie en lo que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>VALORES</b>		<b>ACTITUDES</b>
<b>INTERCULTURALIDAD</b>		Respeto a la identidad cultural.		Valora y respetar a la propia identidad cultural, fomentar la interacción entre diversidad de culturas.

## III. ECUENCIA DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
SINCRONA	INICIO	Se les mostrará los materiales que se empleará en el desarrollo del juego y luego se les preguntará lo siguiente: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Para qué sirven estos materiales?	Participación activa de los niños.	10minutos
	<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p> 	<p>Se dialoga con los niños y niñas sobre las normas de convivencias, reglas del juego y luego se les explica en que consiste el juego.</p> <p><b>Participantes:</b> Pueden jugar 2 personas a más.</p> <p><b>Ejecución:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. (puedas hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores).</li> <li>• Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina *casa* y no se puede pisar.</li> <li>• El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.</li> </ul> <p>Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego .</p>	<p>Siluetas de las normas de convivencia.</p> <p>Participación activa de los niños</p> <p>Silbato</p> <p>Tiza</p>	30minutos

	<b>CIERRE</b>	Una vez terminado el juego los niños comentarán acerca de cómo se sintieron participando en el juego. ¿Cómo se sintieron en el juego? Nos despediremos con una canción de despedida.	Participación activa de los niños.	5 minutos
--	---------------	--	------------------------------------	-----------

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 08

#### I. DATOS GENERALES:


1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.I “27 De octubre” San Juan Bautista
2. **PROFESORA SUPERVISORA:** Guisela Chipana Piezza
3. **EDAD:** 5 años
4. **ÁREA PRIORIZADA:** Personal Social
5. **AMBIENTE:** Aula “ABEJITAS”
6. **TIEMPO DE DURACIÓN:** 11:00 a.m. - 11:45 a.m.
7. **FECHA:** 23 de junio de 2022
8. **DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA:** “Juguemos con el trompo”

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construye su identidad	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación	Demuestra seguridad de lo que dice y hace, toma conciencia de si mismo al momento de lanzar el trompo.
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el	Realiza acciones y movimientos como saltar, bailar, dar una vuelta, levantar un pie en lo que expresa sus emociones,

			tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>VALORES</b>		<b>ACTITUDES</b>
<b>INTERCULTURALIDAD</b>		Respeto a la identidad cultural.		Valora y respetar a la propia identidad cultural, fomentar la interacción entre diversidad de culturas.

### III. SECUENCIA DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

<b>MOMENTOS</b>	<b>MOMENTOS PEDAGOGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>SINCRONA</b>	<b>INICIO</b>	Se les mostrará los materiales que se empleará en el desarrollo del juego y luego se les preguntará lo siguiente: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Para qué sirven estos materiales?	Participación activa de los niños.	10minutos
	<b>DESARROLLO</b> 	Se dialoga con los niños y niñas sobre las normas de convivencias, reglas del juego y luego se explica en que consiste el juego. Se les entregará un trompo a cada niño y niña, dónde empezarán a explorar, luego irán jugando al trompo. <b>Participantes:</b> Pueden jugar 2 personas más. <b>Ejecución:</b> <b>Antes de jugar</b> Se tendrá que enrollar la cuerda o hilo sobre el trompo desde la punta hasta la mitad del mismo. Toma el trompo con tu mano más ágil y sostenlo por la punta Revisa que haya espacio y no haya nada donde pueda golpear <b>Durante el juego</b>	Siluetas de las normas de convivencia  Participación activa de los niños.  Silbato  Trompos  Hilos.	30minutos

		Avienta el trompo hacia el suelo, como si se tratara de una bola de béisbol, y jala la cuerda inmediatamente para que comience a girar el trompo. Cuida que no vaya hacia algún objeto que pueda tirarlo Con ayuda de la cuerda, puedes subirlo a tu mano		
	<b>CIERRE</b>	Una vez terminado el juego los niños comentarán acerca de cómo se sintieron participando en el juego. ¿Cómo se sintieron en el juego? Nos despediremos con una canción de despedida.	Participación activa de los niños.	5 minutos

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 09

#### I. DATOS GENERALES:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.I “27 De octubre” San Juan Bautista
2. **PROFESORA SUPERVISORA:** GUISELA CHIPANA PIEZZA
3. **EDAD:** 5 años
4. **ÁREA PRIORIZADA:** Personal Social
5. **AMBIENTE:** Aula “ABEJITAS”
6. **TIEMPO DE DURACIÓN:** 11:00 a.m. - 11:45 a.m.
7. **FECHA:** 28 de junio de 2022
8. **DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA:** “Jugando al Ñuku Ñuku o Daño”
9. **DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA:** “Juguemos con el trompo”


#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
------	-------------	-----------	------------	-------------------------

<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construye su identidad	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género</li> <li>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación</li> </ul>	Fomenta la conciencia social demostrando alegría al ver lograr ganar las canicas a sus compañeros.
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como saltar, bailar, dar una vuelta, levantar un pie en lo que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES</b>	
<b>INTERCULTURALIDAD</b>		Respeto a la identidad cultural.	Valora y respetar a la propia identidad cultural, fomentar la interacción entre diversidad de culturas.	

### III. SECUENCIA DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

<b>MOMENTOS</b>	<b>MOMENTOS PEDAGOGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>SINCRONA</b>	<b>INICIO</b>	Se les mostrará los materiales que se empleará en el desarrollo del juego y luego se les preguntará lo siguiente: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Para qué sirven estos materiales?	Participación activa de los niños.	10 minutos

	 <p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Se dialoga con los niños y niñas sobre las normas de convivencias, reglas del juego y luego se les explica en que consiste el juego.</p> <p>Participantes: Pueden jugar de 2 personas a más.</p> <p>Ejecución:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Se realizará grupos de dos personas.</li> <li>+ Luego se debe hacer un círculo con una tiza o algún marcador para colocar las canicas y cada jugador debe tener una canica para empezar a jugar.</li> <li>+ Los participantes deberán colocar en el círculo todas las canicas, recordando que cada uno de ellos deberá tener una canica extra, la cual no tiene relación con las canicas del círculo.</li> </ul> <p>Si el participante ha lanzado su canica y su vez ha sacado la otra de manera exitosa de la circunferencia, de manera inmediata está canica es del participante</p>	<p>Siluetas de las normas de convivencia.</p> <p>Participación activa de los niños.</p> <p>Silbato</p> <p>Tiza</p> <p>Daño o canicas</p>	<p>30 minutos</p>
	<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Una vez terminado el juego los niños comentarán acerca de cómo se sintieron participando en el juego.</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p> <p>Nos despediremos con una canción de despedida.</p>	<p>Participación activa de los niños.</p>	<p>5 minutos</p>

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 10

#### I. DATOS GENERALES:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.I “27 De octubre” San Juan Bautista
2. **PROFESORA SUPERVISORA:** Guisela Chipana Piezza
3. **EDAD:** 5 años
4. **ÁREA PRIORIZADA:** Personal Social
5. **AMBIENTE:** Aula “ABEJITAS”
6. **TIEMPO DE DURACIÓN:** 11:00 a.m. - 11:45 a.m.
7. **FECHA:** 30 de junio de 2022
8. **DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA:** “Juguemos con los Aviones”

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construye su identidad	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación	Autorregula sus emociones y expresa sus dificultades al momento de elaborar los aviones de papel, comunica al docente lo que le disgusta.
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	Realiza acciones y movimientos como saltar, bailar, dar una vuelta, levantar un pie en lo que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.
<b>ENFOQUE TRANSEVERSAL</b>		<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES</b>	
<b>INTERCULTURALIDAD</b>		Respeto a la identidad cultural.	Valora y respetar a la propia identidad cultural, fomentar la interacción entre diversidad de culturas.	

### III. SECUENCIA DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>SINCRONA</b>	<b>INICIO</b>	Se les mostrará los materiales que se empleará en el desarrollo del juego y luego se les preguntará lo siguiente: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Para qué sirven estos materiales?	Participación activa de los niños	10 minutos

	<b>DESARROLLO</b>	<p>Una vez recogido los saberes previos, se les explicará sobre la elaboración de los aviones de papel. Paso a paso</p> <p>Paso1:Lo primero que deberemos hacer es doblar el papel por la mitad. De esta manera lograremos dividir ambos lados del futuro avión.</p> <p>Paso2:A continuación, doblamos cada lateral hacia el centro. Tenemos que tener en cuenta que al doblar el papel deberá llegar al centro del papel.</p> <p>Paso3:Ahora, de la misma manera que hemos realizado en el paso anterior, volvemos a doblar los laterales del papel, pero esta vez, con un trozo más largo. Calcularemos que el papel doblado llegue hasta el centro.</p> <p>Paso4:Nos aseguramos que las dos alas están bien dobladas ya que serán las que ayudarán a que el avión vuele.</p> <p>Paso5:Le damos la vuelta al avión y repasamos todas las zonas que hemos doblado.</p> <p>Paso6: Si queremos, podemos doblar un trozo de las alas en la parte trasera para que al volar se mantenga más estable.</p> <p>Una vez terminado de elaborar saldremos al patio de la escuela a jugar con nuestros aviones para ello se dialoga con los niños y niñas sobre las normas de convivencias, reglas del juego y luego se les explica en que consiste el juego.</p> <p><b>Participantes:</b> Pueden jugar 2 personas más.</p> <p><b>Ejecución:</b> Consiste en fabricar aviones de papel y lanzarlos al aire para que vuelen como si tuviesen motor, diversas son las formas, tamaños y modelos. Solo vuelan con el impulso que se les da con las manos hacia arriba formando piruetas para luego aterrizar en los diferentes sitios de dónde se los lanzaba.</p>	<p>Siluetas de las normas de convivencia.</p> <p>Participación activa de los niños.</p> <p>Papel de colores. Patio amplio</p>	30 minutos
	<b>CIERRE</b>	<p>Una vez terminado el juego los niños comentarán acerca de cómo se sintieron participando en el juego. ¿Cómo se sintieron en el juego? Nos despediremos con una canción de despedida.</p>	Participación activa de los niños	5 minutos

## ANEXO N°07. Evidencias de la experiencia de aprendizaje

### ACTIVIDAD N° 01: JUEGO DE “EL GATOS Y EL RATÓN “



*Los niños seleccionados representan al gato y el ratón, desarrollando sus destrezas y habilidades a través del juego.*

### ACTIVIDAD N°02: JUEGO DE “MATA GENTE”



*Participación activa de los niños lanzando la pelota y reconociendo sus limitaciones al jugar con sus compañeros en el juego de Mata gente.*

### ACTIVIDAD N° 03: JUEGO DE “CHAPA, CHAPA”



*Los niños juegan a atraparse el uno al otro fortaleciendo sus habilidades emocionales y motoras.*

### ACTIVIDAD N° 04: JUEGO DE “SAN MIGUEL”



*Los niños demuestran unión para protegerse el uno al otro del arrebato, de los ladrones que son personajes del juego.*

**ACTIVIDAD N°05: JUEGO DE “KIWI”**



*Los niños se agruparon por equipos, respetando las reglas del juego.*

**ACTIVIDAD N°06: JUEGO DE “MUNDO”**



*Demuestran sus habilidades y destrezas al momento del juego*

**ACTIVIDAD N°07: JUEGO DE “TROMPO”**



*Demuestran perseverancia y seguridad al intentar enrollar los cordones al trompo.*

**ACTIVIDAD N°08: JUEGO DE “ÑUKU ÑUKU”**



*El niño demuestra empatía al enseñar el juego a su compañero.*

**ACTIVIDAD N°09: JUEGO DE “PIS PIS O YACES”**



*Demuestran sus habilidades y son empáticos en el desarrollo del juego*

**ACTIVIDAD N°10: JUEGO DE LOS “AVIONES”**



2022/6/30 12:13

*Demuestran seguridad al lanzar sus aviones de papel .*



EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, QUE SUSCRIBE,

**HACE CONSTAR:**

Que de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, aprobado con la Resolución del Consejo Universitario N° 039-2021-UNSH-CU, a solicitud escrita de las interesadas, se ha realizado el análisis, valoración y verificación del contenido de la tesis titulada: **Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-47 "27 de octubre" - San Juan Bautista - 2022**, presentado por las estudiantes **Rosi Mabel Ccañani Pillaca y Pamela Ketty Rodríguez Peña**, "sin depósito" en la **Escuela Profesional de Educación Inicial** y en segunda instancia "con depósito" de trabajo estándar en la Facultad de Ciencias de la Educación, con **resultado de informe final del software turnitin de 22% de índice de similitud, por tanto, aprobado**. Trabajo realizado por los profesores ordinarios instructores, Dr. Indalecio MUJICA BERMÚDEZ y Dr. Óscar GUTIÉRREZ HUAMANÍ, adscritos del Departamento Académico de Educación y Ciencias Humanas.

En consecuencia, estando al informe favorable de los profesores instructores de la primera y segunda instancia, designados con la Resolución de Consejo de Facultad N° 003-2021-FCE-CF, Resolución Decanal N° 020-2021-FCE-D y avalado por la directora de la Escuela Profesional de Educación Inicial, se expide la presente constancia para los fines que estime conveniente, a petición de parte con solicitud de fecha 25 de setiembre de 2023 y boletas de venta electrónica N°s 005-00014455 y 005-00014454.

Se anexan el resultado final del reporte del software turnitin en cinco folios.

Ayacucho, 26 de octubre de 2023

c.c.: Archivo

VRTH/mqa

UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
  
DE VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANÍ  
DECANO



**Memorando n.º 064-2023-DI-FCE**

Al : Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní.  
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Asunto : Informe de verificación de originalidad de tesis.

Fecha : 22 de octubre de 2023.

Señor Decano, por intermedio del presente remitimos su despacho el informe de originalidad CON DEPÓSITO mediante el software Turnitin; con el detalle siguiente:

Facultad	Ciencias de la Educación.	
Escuela Profesional	Educación Inicial.	
Especialidad	Educación Inicial	
Tipo de trabajo académico	Tesis de pregrado.	
Título del trabajo académico	Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-47 "27 de octubre" - San Juan Bautista – 2022*	
Apellidos y nombres del bachiller	ROSI MABEL CCASANI PILLACA	
Código	03172102	
DNI	71846424	
Apellidos y nombres del bachiller	PAMELA KETTY RODRIGUEZ PEÑA	
Código	03172112	
DNI	7389882	
Identificador de la entrega	2203392740	
Fecha de recepción	19 de octubre de 2023	
Fecha de verificación	22 de octubre de 2023	
<b>Informe de Originalidad</b>		
<b>Índice de similitud</b>	<b>Similitud según fuente</b>	<b>Resultado**</b>
22%	Internet: 19% Publicaciones: 7% Trabajo del estudiante: 17%	APROBADO

\*El contenido de la tesis es de entera responsabilidad del tesista. La Comisión de Revisión se limita a subir al software Turnitin para su verificación respectiva.

\*\* Artículo 13.- La constancia de originalidad del trabajo de investigación deberá tener un porcentaje de similitud de un máximo de 30% para trabajos de pre grado, 25% para trabajos de post grado y 20% para los trabajos de investigación de los docentes que investigan (RESOLUCIÓN DEL CONSEJO UNIVERSITARIO N° 03\J -2021-UNSCH-CU de fecha 16/marzo/2021).

Para fines de constatación del informe de originalidad, adjuntamos los siguientes documentos en versión pdf:

1. Recibo digital de la tesis.
2. Tesis con resultados de similitud.
3. Reporte de informe de originalidad de la tesis.

Atentamente,

  
Indalecio Mujica Bermúdez  
Docente Instructor

  
Dr. Óscar Gutiérrez Huamaní  
Docente Instructor

Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-47 "27 de octubre" - San Juan Bautista - 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

17%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	8%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%

8	<a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	1 %
9	<a href="http://repositorio.unsch.edu.pe">repositorio.unsch.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
11	<a href="http://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://repository.unad.edu.co">repository.unad.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://repositorio.undac.edu.pe">repositorio.undac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://www.pedagogicomadrededios.edu.pe">www.pedagogicomadrededios.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 30 words

Excluir bibliografía

Activo

Juegos tradicionales para  
fortalecer el desarrollo  
socioemocional en niños y  
niñas de 5 años de la  
Institución Educativa Inicial N°  
432-47 "27 de octubre" - San  
Juan Bautista - 2022

*por* ROSI MABEL CCASANI PILLACA y PAMELA KETTY RODRIGUEZ PEÑA

**Fecha de entrega:** 22-oct-2023 11:19a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2203392740

**Nombre del archivo:** TESIS\_ORIGINAL-Rossi\_y\_Pamela\_1.docx (11.02M)

**Total de palabras:** 25918

**Total de caracteres:** 140842



FACULTAD DE  
**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL  
DE HUAMANGA

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE LAS BACHILLERES ROSI MABEL CCASANI PILLACA Y PAMELA KETTY RODRIGUEZ PEÑA, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL.**

En la ciudad de Ayacucho a los diecinueve días del mes de diciembre del año dos mil veintitrés, siendo a horas las once de la mañana, se reunieron en el auditorio "José María Arguedas" de la Facultad de Ciencias de la Educación, los miembros del jurado el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), la Dra. Delia Ayala Esquivel y la Mg. Erasilda Huamaní Fernández (Miembros), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 432-47 "27 DE OCTUBRE" – SAN JUAN BAUSTISTA - 2022**, presentado por las bachilleras en Ciencias de la Educación alumnas: **ROSI MABEL CCASANI PILLACA**, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial - Educación Bilingüe Intercultural Temprana y **PAMELA KETTY RODRIGUEZ PEÑA**, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial - Artes Plásticas.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por las recurrentes, acto seguido el Presidente del Jurado invitó a las aspirantes al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por las sustentantes en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, han obtenido un promedio de la nota aprobatoria de DIECISIETE (17).

Siendo a horas la una con quince minutos de la tarde, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron los miembros del jurado el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), la Dra. Delia Ayala Esquivel y la Mg. Erasilda Huamaní Fernández (Miembros).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 05 de febrero de 2024.

Registro N° 303 y 318-2024  
Recibo de Tesorería N°s 005-00021806 y 005-00021808  
Libro N° 04, folios 324 y 325  
VRTH/acc.

  
UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
Dr. VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANÍ  
DECANO