

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

ESCUELA DE POSGRADO

UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS:

**Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales
en escolares de educación secundaria - Ayacucho, 2024**

Para optar el grado académico de:

**MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ESTRATEGIA DE
ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN**

PRESENTADO POR:

Bach. Manuel Alberto SANTILLAN NUÑEZ

ASESOR:

Dr. Indalecio MUJICA BERMÚDEZ

AYACUCHO - PERÚ

2026

A mi querido hermano, José
Benito, por enseñarme el valor del
esfuerzo y la perseverancia.

Manuel Alberto

AGRADECIMIENTOS

A los docentes de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la “Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga”, por los saberes compartidos en los dos años de estudio; quienes guiaron mi formación a mayor profundidad.

Al Dr. Indalecio Mujica Bermúdez quien, como asesor, supo orientar el proceso de la investigación de manera constante y pertinente.

Al Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní, a la Dra. Delia Ayala Esquivel, al Dr. Enrique Cárdenas Hermoza, al Dr. Erik Arthur Gutiérrez García y al Psicol. Odín Leiva Flores por el apoyo en la validación de los instrumentos.

A la Mg. Giovana Pretell Enciso y a las estudiantes de primer grado del nivel secundario de la I.E. Emblemática “Nuestra Señora de las Mercedes”, quienes fueron la esencia de este estudio cuyo fruto versa en su contenido.

Índice

Introducción	12
I. Planteamiento del problema	14
1.1. Identificación y descripción del problema	14
1.2. Formulación del problema	16
1.3. Objetivos de la investigación	16
1.4. Justificación de la investigación	18
II. Marco teórico	20
2.1. Antecedentes	20
2.2. Bases teóricas	27
2.3. Bases conceptuales	40
III. Metodología de la investigación	41
3.1. Sistema de hipótesis	41
3.2. Sistema de variables	41
3.3. Operacionalización de variables	43
3.4. Tipo y nivel de investigación	44
3.5. Método de investigación	44
3.6. Diseño de investigación	45
3.7. Población	46
3.8. Muestra y técnica de muestreo	47
3.9. Técnicas e instrumentos	48
3.10. Prueba de validez y confiabilidad de instrumentos	49
3.11. Técnicas para el procesamiento de la información	51
3.12. Aspectos éticos	51
IV. Resultado de la investigación	53
4.1. Resultados a nivel descriptivo	53
4.2. Resultados a nivel inferencial	57
4.3. Discusión de resultados	62
Conclusiones	68
Recomendaciones	70
Referencias	71
Anexos	82

Índice de tablas

Nº		Pág.
Tabla 1	Población de estudiantes de la I.E. “Nuestra Señora de las Mercedes”	47
Tabla 2	Muestra de estudiantes de la I.E. “Nuestra Señora de las Mercedes”	47
Tabla 3	Juicio y validez del instrumento por expertos	50
Tabla 4	Confiabilidad del instrumento	51
Tabla 5	Efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales - pre y postest	53
Tabla 6	Efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales básicas - pre y postest	54
Tabla 7	Efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas - pre y postest	55
Tabla 8	Efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales frente al estrés - pre y postest	56
Tabla 9	Prueba de normalidad de la diferencial del pretest y postest	57
Tabla 10	Diferencia del desarrollo de las habilidades sociales básicas - postest	58
Tabla 11	Diferencia del desarrollo de las habilidades sociales básicas - postest	59
Tabla 12	Diferencia del desarrollo de las habilidades sociales avanzadas - postest	60
Tabla 13	Diferencia del desarrollo de las habilidades sociales frente al estrés - postest	61

Índice de anexos

Nº		Pág.
Anexo 1	Matriz de consistencia	83
Anexo 2	Operacionalización de variables	84
Anexo 3	Instrumento	85
Anexo 4	Validación del instrumento por experto	86
Anexo 5	Autorización de la Institución	92
Anexo 6	Plan de experimentación	93
Anexo 7	Procesamiento estadístico	140
Anexo 8	Fotografías de la aplicación experimental	146
Anexo 9	Artículo científico	149

Resumen

El estudio tuvo como objetivo demostrar el efecto de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de educación secundaria-Ayacucho, 2024; se abordó la investigación básica de nivel explicativo y con diseño cuasi experimental pre y post test en dos grupos. La muestra estuvo constituida por 29 estudiantes de la sección “A” del primer grado de secundaria (grupo experimental) y 30 estudiantes de la sección “B” del mismo grado (grupo control). Los datos fueron recolectados mediante la escala de habilidades sociales validado por juicio de expertos y con una fiabilidad Alfa de Cronbach (0,797). Los resultados en general en el posttest, el grupo control se situó en nivel Bajo (23.3%), Medio (66.7%) y Alto (10.0%); mientras que, el grupo experimental evidenció que después de aplicar los juegos tradicionales, mejoró de forma significativa ubicándose en nivel Medio (72.4%) y nivel Alto (27.6%). Mediante la prueba estadística de rangos con signos de Wilcoxon mostraron un valor de significancia $p = ,008 < 0,05$; asimismo, en las dimensiones habilidades sociales básicas ($p = ,000 < 0,05$), habilidades sociales avanzadas ($p = ,009 < 0,05$) y habilidades sociales frente al estrés ($p = ,026 < 0,05$). Se concluyó que la aplicación de juegos tradicionales mejoró notablemente las habilidades sociales de las escolares de educación secundaria-Ayacucho, 2024.

Palabras clave: Juegos tradicionales, habilidades sociales, escolares, educación secundaria

Mana riqsisqa

Kay yachayqa, ñawpaqmantapacha pukllaykunapa ruwayninta qawachiyta munarqa, Ayacucho llaqtapi secundaria yachakuqkunapa yachayninku social wiñayninpi, 2024. Investigacion básica nisqa nivel explicativo nisqapi llamkachisqa, iskay huñuwan diseño cuasi experimental pre- y post-prueba nisqawan. Chay muestrapiqa 29 yachakuqkunam karqaku sección “A” nisqamanta, punta kaq wata secundaria nisqamanta (grupo experimental) chaynallataq 30 estudiantekuna sección “B” nisqamanta chay kikin watamanta (grupo control). Willakuykuna huñusqa karqan huk escala de habilidades sociales nisqawan, chaymi validasqa karqan yachaqkunaq juicionninwan hinallataq huk confiabilidad alfa de Cronbach nisqawan 0,797 nisqawan. Tukuypi, kay post-prueba kaqpi, kay control qutuqa kay Bajo (23,3%), Chawpi (66,7%) chanta Alto (10,0%) niveles kaqpi puntuacionta ruwarqa; chaymantataqmi experimental nisqa huñuqa qawarichirqa hatun allinchakuyninta ñawpaqmantapacha pukllaykunata churasqankumanta, chaymi chayarqa Medio (72,4%) hinaspa Alto (27,6%) nisqaman. Kay Wilcoxon firmado-rank prueba rikuchirqa huk valor estadística significancia $p = .008 < 0.05$; chaynallataqmi, ancha riqsisqa chikanchakuykuna tarikurqa dimensiones nisqapi habilidades sociales básicas nisqapi ($p = .000 < 0,05$), habilidades sociales avanzadas nisqapi ($p = .009 < 0,05$), chaynallataq habilidades sociales nisqapipas estrés nisqawan ($p = .026 < 0,05$). Tukuchirka, ñawpa pukllaykunata churashkaka, Ayacucho llaktapi, 2024 watapi, secundaria yachakukkunapak kawsay yachaykunata sinchita alliyachishka.

Sapaq simikuna: Ñawpa pacha pukllaykuna, kawsay yachay, yachay wasipi yachakukkuna, chawpi yachay.

INTRODUCCIÓN

El estudio, atiende una necesidad social y educativa al contribuir a mejorar y desarrollar las habilidades sociales desde un contexto funcional y de la actividad diaria del escolar como es el juego, en el caso del estudio desde la mirada del juego tradicional. La importancia de la investigación radica en cómo la actividad lúdica contribuye funcionalmente a la adquisición de habilidades, entre otras, para la dimensión social, especialmente para las habilidades sociales en el escenario de la vida escolar y de la vida cotidiana.

La etapa puberal, es un lapso de vida caracterizado por importantes cambios en lo físico, mental y emocional, así como en las relaciones interpersonales, provocando contradicciones en el escolar por la influencia de la sociedad. (UNICEF, 2015).

Las habilidades sociales son el conjunto de capacidades que incorpora y las manifiesta toda persona, como son los pensamientos, los sentimientos y las acciones que se derivan de las dos anteriores. Estas capacidades adquiridas son aludidas por diferentes autores y miradas sociales. Esteves et al. (2020), mencionan algunas de ellas como expresar empatía, establecer y mantener relaciones interpersonales, solucionar problemas; asimismo, las habilidades sociales son las básicas, avanzadas y las que se hace frente al estrés. Por tanto, se resume que son las formas de relacionarse con los demás mostrando conductas positivas y un mínimo de consecuencias negativas, siendo las usuales la empatía, la asertividad, la autoestima y la inteligencia emocional (Roca, 2005).

Mientras que, los juegos tradicionales son el conjunto de actividades lúdicas cuya finalidad es entretener y generar bienestar motriz, emocional y cognitiva; por ello su clasificación en juegos motrices, sociales y cognitivos obedecen a las dimensiones del ser humano como ente integral y equilibrado. Por tanto, el juego tiene íntima relación con lo social, porque ambas son de naturaleza interpersonal y relacional.

Tanto los juegos tradicionales como las habilidades sociales, son actividades o acciones que se asocian en la vida diaria del escolar y forma parte inherente a su desarrollo personal. Ambas están conectadas por la razón de ser consideradas como juego-trabajo y habilidades sociales-comunicación para la vida.

La tesis está constituida por capítulos: el capítulo I, contiene el planteamiento del problema, los problemas, objetivos y la justificación respectiva. El capítulo II, considera los estudios que abordaron las variables del estudio y las bases teóricas que sustentan las mismas. El capítulo III, expresa la metodología seguida en la investigación. El capítulo IV está organizado en los resultados a nivel descriptivo, inferencial y la discusión basados en fuentes que antecedieron a este estudio. Finalmente, están considerado las conclusiones, recomendaciones y las referencias que sustentan toda la investigación.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Identificación y descripción del problema

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2025) ha reconocido la importancia de las habilidades sociales y su relación con el bienestar físico y mental. Si bien la OMS no ha emitido declaraciones específicas sobre el problema de las habilidades sociales en el siglo XXI, ha abordado temas relacionados con la salud mental y el bienestar en la era digital. Ha destacado la necesidad de mantener un equilibrio saludable entre el uso de la tecnología y las interacciones sociales adecuadas. Han enfatizado que el acceso a la tecnología no debe reemplazar el contacto social directo y la importancia de fomentar interacciones sociales significativas para promover la salud mental y el bienestar.

Además, la OMS también ha señalado que la falta de habilidades sociales puede aumentar el riesgo de sentirse aislado, experimentar problemas de salud mental y tener dificultades para construir relaciones sólidas. Han enfatizado la importancia de promover habilidades de comunicación, empatía y solución de conflictos para mejorar la calidad de las relaciones sociales (WHO, 2025, p.3)

En consecuencia, si bien la Organización Mundial de la Salud (2022), no tiene declaraciones específicas sobre el problema de las habilidades sociales en el siglo XXI, han resaltado la importancia de mantener un equilibrio saludable en el uso de la tecnología y fomentar interacciones sociales significativas para promover la salud mental y el bienestar. Las habilidades sociales han sido desde siempre aspectos esenciales para la convivencia y el desarrollo humano. Sin embargo, en el siglo XXI, su fortalecimiento se ha convertido en una preocupación creciente, especialmente ante los acelerados avances tecnológicos y los cambios en las formas de comunicación. El uso intensivo de dispositivos electrónicos y redes sociales ha transformado la interacción interpersonal, lo que podría estar generando una disminución en capacidades fundamentales como entablar conversaciones

significativas, interpretar señales no verbales y mostrar empatía hacia los demás.

Esta falta de habilidades sociales puede tener varios efectos negativos. En primer lugar, puede afectar las relaciones personales y laborales, ya que la comunicación efectiva es fundamental para construir conexiones significativas con los demás, la incapacidad para comunicarse adecuadamente puede generar conflictos, malentendidos y aislamiento social. Además, las habilidades sociales también son importantes en el entorno laboral. Muchos empleos requieren que las personas se relacionen con clientes, colegas y superiores, y la falta de habilidades sociales puede dificultar el éxito profesional.

La tecnología también ha cambiado la forma en que nos comunicamos, con plataformas como las redes sociales que permiten una interacción más fácil y rápida. Sin embargo, esto ha llevado a una comunicación más superficial, con menos énfasis en la calidad de las interacciones y la construcción de relaciones significativas.

La disminución de los juegos tradicionales en la vida cotidiana de los niños y jóvenes representa un problema relevante, ya que estos juegos han sido históricamente un medio natural y efectivo para desarrollar habilidades sociales fundamentales. La creciente preferencia por el uso de dispositivos electrónicos ha reducido las oportunidades de interacción cara a cara, afectando prácticas esenciales como la escucha activa, la empatía y la comunicación clara. Para abordar este problema, resulta clave restablecer un equilibrio entre el uso de la tecnología y las experiencias sociales directas. Fomentar espacios donde se practiquen juegos tradicionales no solo fortalece los vínculos interpersonales, sino que también permite a los participantes ejercitar habilidades sociales en contextos reales y colaborativos.

En la Institución Educativa Emblemática “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, durante el año 2024, se ha identificado una preocupante carencia de habilidades sociales en las escolares, evidenciada en la escasa empatía entre compañeras, el bajo autocontrol en las interacciones y la limitada expresión verbal y gestual en contextos

grupales. Este problema se agrava por el progresivo desplazamiento de los juegos tradicionales, los cuales históricamente han constituido un medio natural y efectivo para el desarrollo de dichas habilidades. La falta de espacios lúdicos donde se practiquen dinámicas colaborativas ha reducido las oportunidades de aprendizaje social, afectando negativamente la convivencia escolar. Por ello, la reintroducción de los juegos tradicionales no solo se plantea como una estrategia pedagógica, sino como una necesidad para fomentar la comunicación, el respeto mutuo y la inclusión en el entorno educativo.

Ante estos argumentos se ha establecido los siguientes problemas:

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el efecto de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en escolares de educación secundaria-Ayacucho, 2024?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿Cuál es el efecto de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en escolares de educación secundaria-Ayacucho, 2024?
- b) ¿Cuál es el efecto de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en escolares de educación secundaria-Ayacucho, 2024?
- c) ¿Cuál es el efecto de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales frente al estrés en escolares de educación secundaria-Ayacucho, 2024?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Demostrar el efecto de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de educación secundaria -

Ayacucho, 2024.

1.3.2. *Objetivos específicos*

- a) Determinar el efecto de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales básicas en escolares de educación secundaria - Ayacucho, 2024.
- b) Determinar el efecto de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en escolares de educación secundaria -Ayacucho, 2024.
- c) Determinar el efecto de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales frente al estrés en escolares de educación secundaria - Ayacucho, 2024.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. *Justificación Teórica*

La presente investigación se justifica en tanto busca fortalecer las habilidades sociales en las escolares mediante la implementación de juegos tradicionales como estrategia didáctica, con el propósito de mejorar las formas de interacción social entre las estudiantes de la Institución Educativa “Nuestra Señora de las Mercedes” de Huamanga. Desde una perspectiva teórica, las habilidades sociales son un conjunto de conductas aprendidas que permiten a las personas interactuar de manera adecuada y eficaz en diversos contextos, facilitando la comunicación, la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos (Caballo, 2001; Goldstein, 1989). Estas habilidades se desarrollan y perfeccionan principalmente en contextos de convivencia, donde la interacción entre pares es fundamental para construir relaciones saludables y equitativas (Goleman, 1996).

En este marco, los juegos tradicionales se configuran como una estrategia pedagógica pertinente, ya que, al involucrar reglas compartidas, cooperación, turnos y expresión emocional, permiten canalizar conductas, fomentar vínculos sociales y

disminuir barreras de interacción entre los estudiantes (Arias & Ríos, 2012; Huizinga, 1987). Además, contribuyen a cerrar brechas de desigualdad social al brindar un espacio común para la inclusión, la participación activa y el respeto por la diversidad (Zagalaz, 2005). Por tanto, los aportes derivados de esta propuesta lúdica permitirán profundizar en el uso de los juegos tradicionales como recurso metodológico, promoviendo comportamientos sociales positivos y mejorando la convivencia escolar dentro y fuera del aula. La investigación busca así generar evidencia útil para apoyar el desarrollo socioemocional en contextos educativos, especialmente en el nivel de educación secundaria.

1.4.2. *Justificación práctica*

La presente investigación se justifica su aplicación práctica debido a que, en el contexto de las relaciones sociales entre coetáneos, se observa con frecuencia un manejo inadecuado de las habilidades sociales por parte de las estudiantes, lo cual se manifiesta en conductas disruptivas, dificultades en el trato interpersonal, rechazo hacia las normas escolares y baja disposición al aprendizaje. Estos problemas de índole relacional afectan significativamente el clima del aula y dificultan la labor docente, al interferir en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Caballo, 2001; Goleman, 1996).

Desde esta perspectiva, la incorporación de juegos tradicionales como estrategia didáctica se plantea como una alternativa eficaz para mejorar la convivencia y fomentar interacciones sociales más saludables entre las escolares, tanto dentro como fuera del aula. Los juegos tradicionales, al requerir la participación activa, el respeto por turnos, la cooperación y el cumplimiento de reglas comunes, constituyen experiencias prácticas y vivenciales que estimulan el desarrollo de habilidades como la empatía, la autorregulación y la resolución de conflictos (Huizinga, 1987; Zagalaz, 2005).

En este sentido, el uso pedagógico de los juegos tradicionales no solo enriquece la práctica docente, sino que también se convierte en una herramienta para favorecer el

desarrollo socioemocional de las estudiantes y mejorar el clima escolar, al promover dinámicas inclusivas y participativas.

1.4.3. *Justificación metodológica*

La aplicación del test de habilidades sociales (Goldstein, 1989) se convierte en una herramienta validada para el contexto escolar de la región Ayacucho y pueda servir para evaluar las habilidades sociales de futuras investigaciones que investiguen el entorno escolar, sobre todo, en la educación secundaria. Asimismo, la escala de habilidades sociales, es una herramienta funcional que posibilita una estrategia pedagógica para conocer a mayor profundidad a los escolares en los espacios de la institución educativa y comportamientos fuera de ella.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Internacionales

En Bucaramanga, Colombia, se llevó a cabo una investigación realizada por Góez et al. (2022) cuyo objetivo fue analizar el papel de los juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica Primaria en la Institución Educativa La Ventura, ubicada en San Benito Abad, Sucre. La investigación utilizó un enfoque cuantitativo con un alcance descriptivo y exploratorio, además de un diseño no experimental de tipo transversal. La muestra estuvo conformada por docentes de primaria, a quienes se les aplicó una encuesta como instrumento de recolección de datos. Los resultados revelaron que una proporción casi insignificante de los docentes emplea estrategias lúdicas y que perciben que la institución no cuenta con los espacios adecuados para la recreación. En conclusión, los juegos tradicionales son recursos que contribuyen a fomentar la adquisición de conocimientos en el aula, por lo que se recomienda aumentar su uso en el proceso educativo.

En Quibdó, Chocó, Colombia, se llevó a cabo una investigación realizada por Andrade (2022) cuyo propósito fue evaluar la efectividad de las estrategias lúdico-recreativas para promover la convivencia escolar entre los estudiantes de séptimo D de la Institución Educativa Antonio María Claret. Para ello, se utilizó un enfoque cuantitativo, de carácter aplicado, con un diseño preexperimental. La muestra estuvo compuesta por 40 estudiantes, tanto varones como mujeres, a quienes se les aplicó una encuesta en línea que contenía 20 preguntas. De estas, 17 eran de respuesta tipo Likert (siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca), y los 3 restantes eran de opción múltiple. Los datos se analizaron mediante estadística descriptiva. Los resultados indicaron que las actividades lúdico-recreativas fueron efectivas para fortalecer la convivencia escolar, ya que

contribuyeron a mejorar el comportamiento de los estudiantes tanto dentro como fuera del aula.

En Portoviejo, Ecuador, se realizó la investigación de Quijije (2021), cuyo objetivo fue analizar los juegos tradicionales manabitas y su relación con las habilidades sociales en los estudiantes de educación básica media de la escuela “Federico González Suárez”, ubicada en la comunidad de “Las Pajitas de la Soledad” en el cantón Olmedo. El estudio se llevó a cabo con un enfoque cualicuantitativo, de carácter exploratorio y descriptivo. La muestra estuvo compuesta por 32 estudiantes, a quienes se les aplicaron una encuesta y entrevistas a expertos como instrumentos de recolección de datos. Los resultados demostraron que los juegos tradicionales tienen una relación directa con el desarrollo de habilidades sociales, favoreciendo la interacción entre los niños. En conclusión, los juegos tradicionales manabitas facilitan la socialización entre los estudiantes.

En Ecuador, se llevó a cabo la investigación de Cáceres et al. (2020), titulada “Juegos tradicionales como estrategia metodológica para la enseñanza de matemática”. El objetivo fue analizar en qué medida los juegos tradicionales pueden fortalecer las competencias matemáticas en estudiantes de nivel inicial y preparatoria. Para ello, se utilizó un enfoque cuantitativo, de corte transversal, de carácter descriptivo y no experimental. La muestra estuvo compuesta por 23 docentes, a quienes se les aplicó una encuesta como instrumento de recolección de datos. Los resultados se analizaron mediante pruebas de normalidad de las variables, con un intervalo de confianza del 95%. Se encontró que todas las variables eran paramétricas, ya que sus valores fueron menores a 0,05. En conclusión, los docentes emplean los juegos tradicionales como actividades lúdicas, pero no necesariamente como una estrategia para promover un aprendizaje significativo en matemáticas.

En La Habana, Cuba, Aníbal et al. (2017) realizaron una investigación titulada “Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down”. El

objetivo fue promover una estimulación motriz efectiva mediante el uso de juegos tradicionales ecuatorianos, potenciando habilidades motoras, locomotoras, no locomotoras y de proyección. Este estudio fue de tipo correlacional, con un diseño experimental y un enfoque cuantitativo. La muestra incluyó a 85 niños, entre cinco y quince años de edad, a quienes se les aplicó el test de habilidades motoras Bruininks-Ozeretzki. Los resultados mostraron que, al realizar el pretest, se detectaron parámetros de alerta y retraso en la motricidad gruesa. Sin embargo, tras una intervención continua y la aplicación del posttest, se evidenció un aumento positivo en la valoración de las capacidades motoras fundamentales, demostrando que las actividades lúdicas tradicionales son medios efectivos para estimular tanto la motricidad como las habilidades intelectuales.

En la revista Avance de la Universidad Estatal de Padang, se publicó un artículo de Marlina y Pransiska (2017) que tuvo como objetivo investigar la efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo de la capacidad social de los niños en el jardín de infancia Baiturridha, en Padang Pariaman. Para ello, emplearon un enfoque cuantitativo de tipo experimental, utilizando una muestra por conglomerados (grupos G1 y G2). La técnica de recolección de datos fue la observación, y como instrumento se utilizó una prueba. Los resultados indicaron que los juegos tradicionales son efectivos para mejorar las habilidades sociales de los niños, ya que el valor promedio obtenido en la clase experimental fue mayor que en la clase control (página 69).

En Barranquilla, Colombia, Barandica y Tovar (2016) realizaron una tesis titulada “Juegos tradicionales, una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento lógico”. El objetivo fue fomentar el pensamiento lógico mediante el uso de juegos tradicionales como estrategia didáctica en estudiantes de 3° de Básica Primaria en la Institución Educativa Técnica Turística Simón Bolívar, ubicada en Puerto Colombia, Atlántico. Este estudio fue de tipo cuantitativo, con alcance explicativo y diseño cuasi experimental. La muestra

estuvo conformada por 93 estudiantes. Tras implementar la propuesta y analizar los resultados, se concluyó que los juegos tradicionales son una herramienta didáctica efectiva para promover el desarrollo del pensamiento lógico y numérico, y que estos juegos pueden ser utilizados en otros procesos educativos.

Nacionales

En el ámbito nacional, en Abancay, Guizado y León (2023) realizaron la tesis titulada “Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019”. El objetivo fue demostrar que el uso de juegos tradicionales como estrategia pedagógica puede reducir la conducta agresiva en los niños. Para ello, emplearon un enfoque cuantitativo, de carácter aplicado, con nivel explicativo y diseño preexperimental. La muestra estuvo compuesta por dieciocho niños, a quienes se les aplicó una lista de cotejo como instrumento y la técnica utilizada fue la encuesta. Los resultados indicaron que los juegos tradicionales, utilizados como tratamiento, lograron disminuir de manera significativa la conducta agresiva en los niños.

En Puno, Mamani y Huayanca (2023) llevaron a cabo la tesis titulada “Los juegos tradicionales como potenciadores de la inclusión sociopsicomotriz en estudiantes de educación primaria con dificultades de aprendizaje”. El objetivo fue analizar el efecto de la implementación de juegos tradicionales en la educación física sobre la inclusión sociopsicomotriz de niños con dificultades de aprendizaje en la educación primaria. Este estudio fue de enfoque cuantitativo, de tipo correlacional, con un diseño experimental. La muestra estuvo conformada por 47 estudiantes, a quienes se les aplicó un cuestionario con respuestas tipo Likert. Los resultados del pretest mostraron que, en ambos grupos, los niveles iniciales de inclusión estaban en un 56.17% en el grupo control y 55.08% en el grupo experimental. Tras la intervención, en el grupo control, solo el 14.47% alcanzó la calificación de logrado, mientras que, en el grupo experimental, esta cifra aumentó a

57.63%. La prueba de chi cuadrado reveló una significancia de 0.00, validando que existe una relación significativa entre el uso de juegos tradicionales en educación física y la mejora en la inclusión sociopsicomotriz.

En Lima, Mosquera (2023) realizó la tesis titulada “Juegos tradicionales como estrategia de mejoramiento de la conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEI Cajamarca”. El objetivo fue determinar la relación entre los juegos tradicionales y el mejoramiento de la conducta infantil. Este estudio, de enfoque cuantitativo, con carácter básico, descriptivo y correlacional, contó con una muestra de cincuenta y cinco niños. Como instrumento de evaluación se utilizó una ficha de observación basada en una escala Likert. Los resultados indicaron que, a mayor participación en actividades lúdicas educativas, menor tendencia a conductas negativas, lo que favorece su desarrollo personal, social y familiar.

En Moquegua, Sullca (2023) investigación titulada “Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa, 2021”. La investigación empleó un enfoque cuantitativo, de carácter aplicado o tecnológico, con diseño cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por veinte niños, y se utilizó un cuestionario y la técnica de observación como instrumentos. Los resultados demostraron que los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el desarrollo personal y social de los niños y niñas.

En Chimbote, Alba (2021) realizó una investigación titulada “El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en niños de 3 años de la Institución Educativa Los Ángeles de Chimbote en 2019”. El estudio utilizó un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo y diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por dieciocho niños de tres años, a quienes se les aplicó el test Tepsi como instrumento y la técnica de observación. Los resultados mostraron que, en el pretest, el 67% de los niños estaban en un nivel de riesgo, mientras que, en el posttest, el 50% alcanzó un nivel normal.

La prueba estadística de Wilcoxon confirmó que los juegos tradicionales mejoraron significativamente la psicomotricidad infantil, con un valor de significancia de 0.014 ($P < 0.05$).

En Lima, Morocco (2021) llevó a cabo la tesis titulada “Juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno”. El objetivo fue determinar cómo los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de habilidades sociales. La investigación empleó un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo, con diseño preexperimental. La población estuvo compuesta por 93 niños, de los cuales se seleccionaron 20 niños de cinco años para la muestra, a quienes se les aplicó una ficha de observación. Los resultados concluyeron que los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en la mejora de las habilidades sociales en niños de esa edad.

De manera similar, en Huancavelica, Salas (2020) realizó la tesis titulada “Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín”. El estudio tuvo como objetivo analizar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales. Se trató de una investigación aplicada, de nivel explicativo y diseño preexperimental. La población estuvo formada por 54 niños de entre 3 y 5 años, y la muestra seleccionada fue de 20 niños de 5 años, a quienes se les aplicó una ficha de observación y se utilizó la técnica de observación. Los resultados demostraron que los juegos cooperativos tienen un efecto positivo y significativo en el desarrollo de habilidades sociales en los niños.

En Chimbote, Rojas (2020) investigó sobre: “Juegos populares para desarrollar habilidades sociales en la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo”. La investigación, de enfoque cuantitativo, diseño preexperimental con pre y posttest, fue aplicada y contó con una muestra de 18 estudiantes. Como instrumentos se usaron una lista de cotejo y la técnica de observación. Los resultados indicaron que, mediante la

aplicación de estrategias lúdicas, se logró mejorar el nivel de habilidades sociales en los niños, respaldando la importancia de implementar actividades recreativas en el aula para potenciar dichas habilidades.

En Arequipa, Paredes (2018) investigó la tesis 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-Cercado”. Aplicó el enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y nivel explicativo mediante el diseño pre experimental. La muestra conformó 15 niños, a quienes se les aplicó un taller de juegos tradicionales y una escala valorativa con 17 ítems. Entre las conclusiones arribadas, determinaron que y confirmaron que la aplicación de talleres de juegos tradicionales promueve el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños a quienes se les aplicó el programa experimental.

Regionales

En el ámbito local se halló la tesis de Prado (2022) titulada: “El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa República Bolivariana de Venezuela, Ayacucho, 2020”. Empleó el enfoque cuantitativo, investigación aplicada, explicativa y diseño experimental. La muestra estuvo conformada por 24 estudiantes. El autor concluyó que, la actividad de aprendizaje basada en el juego libre tiene influencia directa en la construcción del pensamiento simbólico.

Por otro lado, los autores Elme y Quispe (2018) cuya tesis lleva por título: “Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial, “Teófilo Agüero de Jáuregui”, Ayacucho, 2016”. Emplearon, en el estudio, el enfoque cuantitativo, investigación de tipo experimental y diseño pre experimental. Fueron 21 estudiantes los que integraron la muestra. Concluyendo que, la aplicación de juegos cooperativos de manera habitual y bajo normas de convivencia presentan mejoras en las habilidades sociales y colaborativas entre los estudiantes.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Definición del juego

Es un medio educativo de disfrute libre, voluntario, individual o grupal donde se socializan y aprenden experiencias los niños, los jóvenes y adultos. Es desarrollar el estado emocional, físico y social del individuo.

Por otro lado, Zavaleta (2016) sostiene que: “El juego es una actividad primordial en la infancia del niño, dándose de manera innata, libre y placentera, en un espacio y en un tiempo determinado. Favoreciendo así su desarrollo cognitivo, psicomotor, social y afectivo” (p.15).

Para dar realce al juego como actividad lúdica, Huizinga (1988, p.42-51) reconocen que tiene 7 características de las cuales son:

- No es obligatorio
- Genera placer.
- No tiene consecuencias prácticas en sí mismo.
- Delimitado por el tiempo y espacio para su desarrollo.
- Posee un orden.
- Crea en el individuo tensión y emoción.
- Produce evasión de la vida cotidiana.

Generalmente, en la vida cotidiana, el juego es una actividad que genera relajación y entretenimiento; dicha actividad lúdica se caracteriza fundamentalmente por ser interactiva, socializadora, tener una regla y un objetivo definido.

2.2.2. Estrategias en la aplicación del juego

Según Dávila (1993) propone estrategias para poder utilizar el juego en diversos contextos.

- **Estrategias de cooperación:** el juego como estrategia de cooperación busca primordialmente el contacto entre individuos, la cooperación y la creatividad del

grupo. Lo que importa es el desenvolvimiento más que el resultado.

- ***Estrategias de oposición:*** viene a ser un elemento educativo en el desarrollo de sí mismo y a favorecer la autoestima. La competición es aceptar los éxitos y fracasos propios y ajenos.
- ***Estrategia de resolución:*** es fomentar habilidades resolutivas de problemas divergentes en los estudiantes.

2.2.3. Importancia del juego

Según el Ministerio de Educación (2008) considera que, “el juego es una estrategia valiosa en donde el niño al desenvolverse asume roles, resuelve conflictos de manera libre, explorando y manipulando objetos con total autonomía sin la necesidad de un guía” (p. 69).

Por otro lado, Allavé (2003) considera que “la gran importancia del juego es permitirnos descubrir el carácter, los defectos y virtudes, toda la espontaneidad que hace el niño, por último, desarrolla su personalidad.” (p.20). Estas aproximaciones conceptuales permiten expresar que la parte medular del juego es la socialización y seguridad que interioriza quien juega, asumiendo roles y funciones que servirán en su vida diaria. Por ello, la importancia del juego en las diferentes etapas del ser humano está reguladas por la necesidad de expresar sus sentimientos, emociones y pensamientos ante los demás.

2.2.4. Juegos tradicionales

Según Huamán (2017) manifiesta que: “el juego tradicional, son aquellos juegos que siguen permaneciendo desde hace mucho tiempo, pasando de generación en generación, transferido de abuelos a padres y así sucesivamente, teniendo algunos cambios, pero manteniendo su esencia” (p.9).

Por otro lado, Guzmán (2016) sostiene que: “es una actividad esencial del ser

humano, donde que le permite conocer y explorar el mundo que lo rodea de manera significativa, es un espacio de encuentro consigo mismo y con los demás” (p.19). Del mismo modo, Bernal (2018), sostiene que los juegos tradicionales no necesitan tecnología para divertirse sino nuestro cuerpo y los recursos de la propia naturaleza.

Los juegos tradicionales presentan diferentes acepciones, pero en esencia son las actividades lúdicas que se han practicado y plasmado de generación en generación, demostrando su vigencia en el tiempo. Estas formas lúdicas implican la interacción de juegos motrices, sociales y cognitivos. Desde estas dimensiones, el juego tradicional es una forma de expresión de la naturaleza real de intercambiar emociones, conductas motrices, afectos y emociones de manera permanente y fluida entre cada participante en el juego en sí.

2.2.5. Fases de los juegos tradicionales

Según Artigue (2000) los juegos tradicionales siguen la siguiente secuencia:

a) Introducción. Comprende explicar los pasos, las reglas y los acuerdos del juego.

b) Desarrollo. Es la ejecución del juego con su respectiva regla y acuerdos.

c) Culminación. Es alcanzar la meta en dependencia de las reglas y acuerdos establecidos al inicio, lograr mayor cantidad de puntos o desarrollo de habilidades.

En todo juego tradicional, siempre hay una experiencia previa que incita a los participantes a jugar sobre la base de algo que ya conoce y el escenario temporal se convierte en un espacio gratificante y retador por lograr las metas propias del juego. Es de suponer, que los involucrados en el juego, sienten la necesidad de integrarse a la actividad propia del juego para resolver una situación lúdica motriz, colaborar con el compañero o cumplir un rol determinado.

2.2.6. Importancia

Para Lachi (2015), “los juegos tradicionales son importantes porque incorporan la cultura popular al accionar educativo ya que es un medio para preservar las costumbres y

tradiciones; es decir todo el patrimonio cultural de una comunidad” (p. 122)

Trautmann (2000) sostiene que; “Satisfacen las necesidades básicas de los niños, aunque en este mundo globalizado existen juegos más tecnificados; sin embargo, los juegos tradicionales permiten a los niños mantener una relación cordial y participativa con los demás miembros de la comunidad” (p.145).

La Vega (2000) considera que; “los juegos tradicionales nos acercan a nuestro pasado, a las costumbres, creencias y tradiciones, mediante los cuales evocamos hechos, vivencias y situaciones propias de nuestra cultura que se trasmite de generación a generación” (p.58)

Asimismo, Franco (2013) menciona que; “Los juegos tradicionales es una de los medios más importantes para transmitir nuestra cultura, a través de él, el niño va asimilando hechos, patrones de vida, saber popular, el desarrollo de su lengua” (p. 78).

2.2.7. Dimensiones de los juegos tradicionales

Los juegos en los entornos escolares, parques y calles presentan una variedad de modalidades cuya finalidad es relajarse, entretenerse, de socializar, amistar y unir vínculos amicales con las demás. Dávila (1987) enfatiza las áreas que desarrolla el ser humano al momento de ejecutar los juegos tradicionales: motrices, sociales y cognitivos.

2.2.7.1. Juegos motrices

Con estas actividades se desarrolla principal y fundamentalmente la coordinación de nuestros movimientos, por ejemplo, los juegos con balones (vóley, fútbol, tenis y el básquetbol), juegos de campo y pista (carreras, saltos, giros, etc.), juegos de manos libres (boxeo, remo, trepar). Estos juegos contribuyen en el fortalecimiento físico y emocional de los participantes mejorando la coordinación y control corporal. Es un juego altamente socializador. Dentro de la investigación, los juegos motrices tradicionales son: Carreras con costales, la carretilla, mundo, salta sogas, chapada, entre otras.

2.2.7.2. Juegos sociales

Tiene como principal objetivo trabajar en equipo, prima fundamentalmente en el escenario lúdico la cooperación y el compañerismo. Con estos juegos se va desarrollando las habilidades interpersonales, la comunicación, la resolución de problemas y la empatía. Permite en el jugador fortalecer las relaciones y crear ambientes positivos en cualquier contexto. Dentro de los juegos sociales tradicionales se consideran: Kiwi, la gallinita ciega, la silla, quita pañuelo, yaces, San Miguel.

2.2.7.3. *Juegos cognitivos*

Son actividades en la que permite fijar la atención en dos o más cosas, implica mucho el razonamiento, la reflexión y la imaginación. El papel de estos juegos es estimular la mente, desarrolla habilidades fundamentales para la vida a tomar decisiones y resolver problemas. Dentro de los juegos cognitivos se considera: Juego del hilo, adivinanzas, trabalenguas, cuentos, teléfono malogrado.

2.2.8. *Habilidades sociales*

Son comportamientos aprendidos que facilitan la comunicación, el entendimiento mutuo, la cooperación y la resolución de conflictos. Nos permiten expresar pensamientos, sentimientos y necesidades de forma adecuada, respetando los derechos propios y los de los demás.

Toda persona en el transcurso de su vida adquiere un conjunto de habilidades inherentes al desarrollo propio del ser humano, siendo estas: las habilidades de tipo motor, que le permite actuar y desenvolverse motrizmente en la vida cotidiana; las habilidades de tipo cognitivo, que le permite resolver situaciones variadas de acuerdo a la naturaleza de la actividad que realiza, pueden incluir las funciones mentales de la percepción, el análisis, la resolución de problemas, la toma de decisiones, entre otras; las habilidades de tipo emocional, que le permite solventar su forma comunicativa personal con la de los demás; también están las habilidades sociales que le permite interactuar de manera fluida en su entorno de vida. Por ello, se considera como un grupo

de capacidades que acceden a la expresión de un repertorio de conductas corporales que realizan las personas para desenvolverse y comunicarse de manera eficaz ante los demás (Quispe, 2018).

Las habilidades sociales, según Esteves et al. (2020) “son un conjunto de hábitos que nos permiten mejorar nuestras relaciones interpersonales, sentirnos bien, obtener lo que queremos, y conseguir que los demás no nos impidan lograr nuestros objetivos” (p. 18). Estos hábitos se adquieren bajo la influencia de la familia o el entorno social donde vive la persona. En el día a día, toda persona requiere cubrir un conjunto de necesidades como la alimentación, realizar tareas del día, comunicarse con alguien o mostrarse a los demás mediante sus actividades laborales o académicas; en este contexto, requiere de un conjunto de habilidades sociales para relacionarse, cubrir sus necesidades o simplemente interactuar con los demás para sentirse efectiva y emocionalmente bien.

A esta idea, Roca (2005) menciona que toda habilidad social está condicionada a una forma específica de relacionarse con los demás buscando un beneficio y lograr actuar positivamente, en las que las habilidades que se exteriorizan son actuar con asertividad, mostrar autoestima equilibrada y cierto dominio emocional.

Alquinga et al. (2023) definen a las habilidades sociales “como un conjunto de capacidades interpersonales que permiten al individuo desarrollarse con otras personas de manera adecuada, logrando expresar sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en los diferentes escenarios de la vida diaria sin experimentar tensión, ansiedad u otras emociones negativas”. (p. 11040). Desde esta definición, se puede inferir que las habilidades sociales no solo es relacionarse con los demás, sino que se necesita de otras habilidades que complementen para una interacción efectiva como dar a conocer lo que uno piensa o necesita comunicar expresando la emoción o afecto correspondiente, estas otras habilidades condicionan la calidad de la relación con el otro o ante los demás.

Desde los aportes de Goldstein (1989), estas habilidades de orden social presentan particularidades generales y específicas para la comunicación interpersonal y socioemocional. Éstas están categorizadas por grupos, desde básicas hasta complejas e instrumentales. Divide en seis grandes grupos que van de manera gradual e implican actuar con inteligencia relacional.

- Grupo I: “Primeras Habilidades Sociales”.
- Grupo II: “Habilidades Sociales Avanzadas”.
- Grupo III: “Habilidades Relacionadas con los Sentimientos”.
- Grupo IV: “Habilidades Alternativas a la Agresividad”.
- Grupo V: “Habilidades para Hacer Frente el Estrés”.
- Grupo VI: “Habilidades de Planificación”.

2.2.9. Características de las habilidades sociales

Las habilidades sociales se caracterizan por ser:

- ✓ **Conductas aprendidas:** Se adquieren a través de la observación, el juego y la práctica, principalmente durante la infancia y la adolescencia (Therapyside, s.f.).
- ✓ **Contextuales:** No son patrones rígidos. Se adaptan a cada situación social para resolver problemas y minimizar conflictos futuros (UNS, s.f.).
- ✓ **Multifacéticas:** Incluyen componentes verbales (lo que decimos), no verbales (gestos, posturas, contacto visual) y para verbales (tono de voz, volumen).
- ✓ **Necesarias para la salud mental:** Un buen desarrollo de estas habilidades se relaciona con una mayor autoestima, una reducción de la

ansiedad social y un fortalecimiento del sentido de pertenencia (Therapyside, s.f.).

Por otro lado, Kelly (1982) indica que las habilidades sociales tienen las siguientes características:

- Son conductas aprendidas.
- Son modificables y susceptibles de mejora.
- Son necesarias para una interacción social efectiva.
- Requieren percepción, interpretación y respuesta adecuadas a los estímulos sociales.

Del mismo modo, Caballo (2000) agrega que también están influenciadas por la cultura, el contexto y la personalidad.

2.2.10. Importancia de las habilidades sociales

La importancia de las habilidades sociales radica en su impacto positivo en diversas áreas de la vida. Contribuyen a una **comunicación óptima** al facilitar la expresión clara de ideas y emociones, y son clave para la **resolución de conflictos** de manera constructiva. Además, fomentan la **empatía** y la **inteligencia emocional**, lo que mejora la comprensión de las emociones ajenas y la valoración de otras personas (Concepto, s.f.).

Por consiguiente, Goleman (1995) en su teoría de la *inteligencia emocional*, resalta que las habilidades sociales son un componente clave de la inteligencia interpersonal, esencial para el éxito en la vida y en el trabajo.

Del mismo modo, Bandura (1977), desde su teoría del *aprendizaje social*, afirma que gran parte del comportamiento social se adquiere observando a otros, lo que subraya la importancia del modelado y la imitación en el desarrollo social.

Las habilidades sociales son cruciales en diversos aspectos de la vida:

- **Desarrollo personal:** ayudan a construir y mantener relaciones saludables, mejorar la autoestima y reducen el estrés.
- **Éxito profesional:** facilitan la comunicación efectiva en el lugar de trabajo, mejoran la capacidad de liderazgo y promueven un ambiente de trabajo positivo.
- **Salud mental:** Contribuyen a la reducción de problemas emocionales y conductuales, mejorando la calidad de vida (Gresham, 2016)
- Mejoran la autoestima y reducen la ansiedad social (Sullivan et al., 2010)

2.2.11. Tipos de habilidades sociales

Las habilidades sociales se pueden clasificar en diferentes categorías:

- **Habilidades sociales básicas:** Son las primeras que se aprenden y son la base para interacciones cotidianas. Incluyen la escucha activa, iniciar y mantener una conversación, presentarse, dar las gracias y hacer cumplidos (Psicología y Mente, s.f.).
- **Habilidades sociales avanzadas:** Se desarrollan a partir de las básicas e implican conductas más complejas como pedir ayuda, disculparse, dar y seguir instrucciones, y convencer a los demás (Gob.mx, s.f.).

- **Habilidades afectivas:** Se relacionan con la gestión de las propias emociones y la comprensión de las de los demás, como expresar afecto, enfrentar el enojo ajeno y resolver el miedo (Psicología y Mente, s.f.).
- **Habilidades alternativas a la agresión:** Permiten resolver conflictos de manera adecuada, evitando la violencia. Ejemplos son la negociación, el autocontrol y el defender los propios derechos sin atacar a otros (Neureduca, s.f.).

Sin embargo, Caballo (1993, 2000) clasifica las habilidades sociales en tres grandes categorías:

1. **Habilidades sociales básicas:** saludar, escuchar, iniciar y mantener conversaciones.
2. **Habilidades sociales complejas:** pedir favores, expresar opiniones, negociar.
3. **Habilidades relacionadas con sentimientos y emociones:** expresar afecto, hacer críticas, afrontar el rechazo.

Por consiguiente, Goldstein et al. (1980) desarrollaron un programa llamado *Skillstreaming*, donde organizan las habilidades sociales en módulos: habilidades de supervivencia, habilidades para hacer amigos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para lidiar con el estrés, etc.

2.2.12. Dimensiones generales de las habilidades sociales

Las dimensiones de las habilidades sociales según Goldstein (1989) proporcionan un marco completo para entender y enseñar estas habilidades esenciales. Cada dimensión aborda diferentes aspectos de las interacciones humanas, lo que

facilita el desarrollo de programas y la mejora de habilidades sociales en diversas poblaciones.

- a) **Dimensión cognitiva.** Se refiere a los procesos mentales involucrados en la interacción social, incluyendo la percepción, la interpretación y la evaluación de las situaciones sociales.
- b) **Dimensión conductual.** Esta dimensión se centra en los comportamientos específicos que las personas utilizan durante las interacciones sociales como, por ejemplo, comunicación verbal y no verbal, la escucha activa.
- c) **Dimensión emocional.** Se refiere a la capacidad de manejar y expresar las emociones de manera adecuada durante las interacciones sociales.
- d) **Dimensión interpersonal.** Se centra principalmente en las habilidades necesarias para entablar y mantener relaciones interpersonales saludables y satisfactorias.
- e) **Dimensión de resolución de conflictos.** Se refiere a las habilidades necesarias para manejar y resolver conflictos de manera constructiva.
- f) **Dimensión contextual.** Se refiere a la capacidad de adaptar las habilidades sociales según el contexto y las necesidades de la situación.

2.2.13. Dimensiones específicas de las habilidades sociales

Goldstein (1989) en su propuesta de un modelo comprensivo e integral, agrupa las habilidades sociales por categorías, éstas incluyen:

- a) **Habilidades sociales básicas.** Son las habilidades fundamentales para iniciar y mantener interacciones básicas, como iniciar una conversación, mantener una conversación. Incluye el uso adecuado del lenguaje, la claridad en la expresión.
- b) **Habilidades sociales avanzadas.** Estas implican una mayor complejidad en la interacción, como pedir ayuda, participar, dar instrucciones, disculparse y convencer a los demás. Enfatiza la importancia de la empatía para establecer

relaciones significativas.

- c) Habilidades relacionadas con los sentimientos. Se centran en la conciencia y expresión de las emociones ajenas y conocer nuestros sentimientos, además comprender los sentimientos de otros.
- d) Habilidades alternativas a la agresión. Nos presentan como estrategias para afrontar situaciones conflictivas, evitar problemas con los demás y defender nuestros derechos.
- e) Habilidades frente al estrés. Estas nos ayudan a manejar situaciones de tensión, es decir, prepararse para una conversación difícil o para hacer frente a las presiones de grupos.

2.2.14. Habilidades sociales fundamentales

El Ministerio de Salud (MINSA, 2005), considera las siguientes dimensiones:

- a) Asertividad: manifestación de uno mismo en sus valores, conductas, pensamientos y actitudes.
- b) Comunicación: expresar algo a través de los signos verbales y no verbales.
- c) Autoestima: capacidad de reconocerse a sí mismo y atribuirse una identidad.
- d) Toma de decisiones: identificación de alternativas.

2.2.15. Estrategias para desarrollarlas

- ✓ **Bandura (1977)** – *Aprendizaje vicario*: Aprender observando el comportamiento de otros (modelado).
- ✓ **Goldstein et al. (1998)** – *Entrenamiento en habilidades sociales (EHS)*: Uso de dramatizaciones, retroalimentación y reforzamiento positivo.

- ✓ **Meichenbaum (1977)** – *Entrenamiento en autoinstrucciones*: Ayuda a regular la conducta social mediante diálogo interno.
- ✓ **Goleman (1995)** – *Educación emocional*: Entrenar la empatía, la escucha activa y la autorregulación.

El entrenamiento en habilidades sociales puede realizarse a través de diversas estrategias, siendo el modelado, el ensayo conductual y la retroalimentación las más comunes (ULPGC, s.f.). Otras técnicas incluyen:

- **Juego de roles:** Se diseñan situaciones sociales variadas en las que los participantes practican la interacción con roles específicos, lo que les permite ensayar y experimentar diferentes respuestas (UNIR, s.f.).
- **Discusiones y talleres:** Se utilizan para fomentar la empatía, enseñar a gestionar emociones y conflictos, y dotar de herramientas para mantener conversaciones efectivas. Se pueden usar dinámicas como "el círculo de cumplidos" o "cartas de conversación" (UNIR, s.f.).
- **Atención plena:** Promover la autoconsciencia y la capacidad de las personas para observar y comprender sus propias emociones y reacciones en situaciones sociales (Colectivo Aquí y Ahora, s.f.).

2.3. Bases conceptuales

Juegos. Es un medio educativo de disfrute libre, voluntario, individual o grupal, donde se socializan y aprenden experiencias los niños, los jóvenes y adultos. Es desarrollar el estado emocional, físico y social del individuo.

Habilidad. Capacidad que tiene el ser humano para convivir con sus pares de manera efectiva donde se involucra la interacción, la comunicación, la solidaridad, la afectividad, el autocontrol y la planificación. Se adquiere con la educación, la práctica y las experiencias.

Habilidades básicas. Son aquellas actitudes que presenta una persona al momento de entablar un diálogo con otra persona. Es comunicación asertiva.

Habilidades avanzadas. Permiten al hombre interactuar con los demás con sus defectos y virtudes, en momentos de dificultad.

Habilidades frente al estrés. Estrategia que una persona emplea en su vida diaria para mantener un equilibrio emocional, físico y mental frente a situaciones difíciles o desafiantes.

Tradición. Son los elementos que mantienen viva a la cultura de un país, región, comunidad. Reflejan la identidad y la historia de la población. Se transmite de generación en generación.

III. METODOLOGÍA

3.1. Formulación de hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

Existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.

3.1.2. Hipótesis específica

- a) Existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.
- b) Existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.
- c) Existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales frente al estrés en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.

3.2. Variables

Variable independiente: Juegos tradicionales

Dimensiones:

- Juegos motrices
- Juegos sociales
- Juegos cognitivos

Variable dependiente: Habilidades sociales

Dimensiones:

- Básicas
- Avanzadas
- Frente al estrés

3.3. Operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Valoración
Juegos tradicionales	Ortega (2000) afirma que: “el juego tradicional es una actividad esencial en el ser humano, le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea, constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con otros y consigo mismo” (p.20).	Módulo de experimentación de juegos tradicionales para cultivar las habilidades sociales que consta de 16 sesiones, dos veces a la semana de 45 minutos con una duración de 5 meses.	- Juegos motrices - Juegos sociales - Juegos cognitivos	-Carreras con costales, La carretilla, Mundo, Chapada, Salta soga. -Kiwi, La Gallinita ciega, La silla, Quita pañuelo, Yaces, San Miguel. -Juego del hilo, Adivinanzas, Trabalenguas, Cuentos, Teléfono malogrado.		
Habilidades sociales	Conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen las personas para desenvolverse eficazmente en lo social (Quispe, 2018)	Escala de habilidades sociales de (Goldstein, 1989) que mide las dimensiones y el grado de desarrollo de las habilidades sociales, consta de 37 ítems.	Básicas	- Comunicación - Interacción	ORDINAL 1= BAJO (1-14) 2= MEDIO (15-29) 3= ALTO (30-42)	3 = ALTO (76 - 111) 2 = Medio (38 - 75) 1 = BAJO (1 - 37)
			Avanzadas	- Afectividad - Solidaridad	1= BAJO (1-13) 2= MEDIO (14-26) 3= ALTO (27-39)	
			Frente al estrés	- Autocontrol - Planificación	1= BAJO (1-10) 2= MEDIO (11-20) 3= ALTO (21-30)	

3.4. Tipo y nivel de investigación

3.4.1. Tipo de investigación

La investigación se enmarcó dentro del tipo aplicado, ya que tuvo como finalidad utilizar conocimientos teóricos en una situación concreta para generar soluciones prácticas. Este tipo de enfoque se orienta a la intervención directa en contextos reales, con el objetivo de mejorar o transformar una situación específica. En este sentido, Valderrama (2015) sostiene que la investigación aplicada se caracteriza por su intención de "conocer para hacer, actuar, contribuir y modificar", enfocándose en resultados útiles que tengan un impacto inmediato en la realidad estudiada (p. 39). En el presente estudio, dicha orientación se manifestó en la implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en escolares, buscando no solo comprender el fenómeno, sino también intervenir en él de forma concreta y con efectos observables dentro del ámbito educativo.

Por otra parte, la investigación fue de enfoque cuantitativo; Ñaupas et al. (2014) expresan que “el enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos y el análisis de los mismos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis formuladas previamente, además confía en la medición de variables e instrumentos de investigación” (p.97).

3.4.2. Nivel de investigación

El presente estudio adoptó el nivel explicativo experimental, dado que su propósito fue no solo describir el fenómeno de las habilidades sociales en escolares, sino también determinar el efecto causal de la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica. Según Valderrama (2015), “la investigación explicativa va más allá de la descripción de conceptos, fenómenos, o del establecimiento de relación entre conceptos; está dirigida a responder a las causas de eventos físicos y sociales” (p. 45). En tal sentido, este tipo de investigación permite identificar no solo si existe una

relación entre variables, sino también explicar el porqué de dicha relación, a partir de la manipulación deliberada de una variable independiente (juegos tradicionales) y la observación de sus efectos sobre una variable dependiente (habilidades sociales). Este diseño resulta pertinente cuando se busca comprender la incidencia y el grado de influencia de una intervención, lo cual es fundamental en el campo educativo.

3.5. Método de investigación

En tanto, Sánchez et al. (2018) expresan que es “El procedimiento o camino a seguir para lograr un fin, un objetivo o una meta. Es un proceso lógico a través del cual se obtiene o se va descubriendo el conocimiento de las cosas o del cómo hacer cosas” (p. 90). En el estudio, se aplicaron los siguientes:

3.5.1. Método hipotético- deductivo

Este método sirvió para establecer la verdad o falsedad de las hipótesis previamente establecidas y determinar conclusiones acordes al desarrollo de habilidades sociales de las escolares de primer grado de secundaria.

Bernal (2006) también recalca que “El método consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis, y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (p.56).

3.5.2. Métodos estadísticos

Se utilizó para describir la frecuencia y porcentaje del nivel de desarrollo de habilidades sociales de las estudiantes de nivel secundario de la institución emblemática “Nuestra Señora de las Mercedes”; asimismo, la estadística inferencial para probar estadísticamente las hipótesis. Por otra parte, Valderrama (2015) señala que “Este método trabaja a partir de datos numéricos, y obtiene resultados mediante determinadas reglas y operaciones estadísticas” (p. 98).

3.6. Diseño de investigación

El diseño aplicado fue el cuasi experimental mediante pre y post test en dos grupos, (Hernández, 2014); en esencia, el diseño sirvió para la fase experimental; es decir, aplicar la propuesta e influencia de los juegos tradicionales como regulador para mejorar e interiorizar las habilidades sociales de las escolares de la institución educativa emblemática de nivel secundario “Nuestra Señora de las Mercedes”. Para ello, se aplicó el pretest en ambos grupos y luego se aplicó los juegos tradicionales durante 16 semanas al grupo experimental; después se procedió aplicar el posttest y, por último, se comparó los resultados de ambos grupos.

Formula

Donde:

GE: Grupo experimental.

GC: Grupo Control.

X: Experimentación: aplicación de los juegos tradicionales.

O1, O2: Pre test: Medición basal de las habilidades sociales a través del Test

O3, O4: Post test: Medición final de las habilidades sociales a través del Test.

3.7. Población

Tamayo (1994), manifiesta como “Una población está determinada por sus características definitorias, por tanto, el conjunto de elementos que posea esta característica se denomina población o universo” (p. 114). En el estudio, fue conformado por 1200 estudiantes de la Institución Educativa “Nuestra Señora de las Mercedes” de Huamanga, Ayacucho 2024.

Tabla 1

“GE: O1 X O3” ----- “GC: O2 – O4”
--

Población de estudiantes de la I.E. “Nuestra Señora de las Mercedes”

Grado - Sección	Mujeres	Sub total
1º: “A,B,C,D,E,F,G,H”	30	240
2º: “A, B, C, D, E, F, G, H”	30	240
3º: “A,B,C,D,E,F,G,H”	30	240
4º: “A, B, C, D, E, F, G, H”	30	240
5º: “A,B,C,D,E,F,G,H”	30	240
TOTAL		1200

Fuente: Ficha de matrícula del 1º a 5º de educación secundario de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes” - 2024.

3.8. Muestreo y técnica de muestreo

Según Hernández et al. (2014) puntualiza que “La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p.174). La muestra estuvo constituida por 29 estudiantes del nivel secundario del Primer grado “A” (grupo experimental) y 30 estudiantes de Primero “B” (grupo de control).

Tabla 2

Muestra de estudiantes de la I.E. “Nuestra Señora de las Mercedes”

Grado/ Sección	Sexo	Nº Estudiantes
1º “A” (Grupo Experimental)	F	29
1º “B” (Grupo Control)	F	30
Total		59

Fuente: Ficha de matrícula del 1 Grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes” - 2024.

Unidad de análisis

Constituido por estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora de las Mercedes” de la región de Ayacucho del Distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterio	Inclusión	Exclusión
Las estudiantes del primer grado “A” y “B” del nivel secundario	Estudiantes regulares	Estudiantes trasladados, que inasisten reiteradamente y las retiradas.

Tipo de Muestreo

Se aplicó el muestreo no probabilístico “intencional o conveniencia”, Scharager & Reyes (2001), señalan que, “En este tipo de muestras, también llamadas muestras dirigidas o intencionales, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las condiciones que permiten hacer el muestreo” (p. 1).

3.9. Técnica e instrumento

Técnica

Se aplicó la técnica de prueba estandarizada, Hernández et al. (2014), es “un instrumento estructurado que ha sido sometido a procedimientos técnicos de validación y confiabilidad, y que permite la comparación de los resultados obtenidos por diferentes sujetos o grupos, bajo condiciones similares” (p. 270). Por tanto, la escala utilizada en este estudio reúne las características psicométricas necesarias para medir el nivel de habilidades sociales de manera objetiva y confiable, tanto en el pretest como en el postest, dentro de un diseño cuasi experimental.

Instrumentos

En el proceso de la experimentación se aplicó la “Escala de habilidades sociales” (Goldstein, 1989) instrumento que midió el nivel o grado de progreso de la "competencia social" de las escolares; el cuestionario midió las habilidades sociales de las escolares, a través de habilidades básicas, avanzadas y frente al estrés; está compuesto por un listado de indicadores de logro sobre las habilidades sociales. También, se utilizó una ficha de observación para identificar la solvencia de los juegos tradicionales y el módulo experimental.

Experimentación y recolección de datos

En la investigación se realizaron 16 sesiones, en las cuales se aplicó los “Juegos Tradicionales” a las escolares de primer grado “A” de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”, donde en cada sesión se aplicó estrategias lúdicas para optimizar el juego en las escolares. En cada sesión se desarrollaron entre dos a tres juegos. Después de concluir con las sesiones se recogió los datos utilizando la “Escala de Habilidades Sociales” (Goldstein, 1989). Tanto al grupo control como experimental. Los resultados de dicha prueba nos sirvieron para poder establecer el desarrollo de las habilidades sociales en el grupo experimental.

3.10. Validez y confiabilidad de los instrumentos

Validez

Para Prieto y Delgado (2010) hace referencia a la pertinencia, la suficiencia y consistencia de los ítems con relación a la variable de estudio, en concordancia con el marco teórico que la sustenta. Se validó a través de la concreción evaluativa de los expertos: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní, Dra. Delia Ayala Esquivel, Dr. Enrique Cárdenas Hermoza, Dr. Erik Arthur Gutiérrez García y Psic. Odín Leiva Flores.

El valor del coeficiente de validez se analizó mediante el coeficiente “V de Aiken”, en el que cada experto verificó el constructo o contenido del instrumento

mediante diez criterios (“claridad, objetividad, actualidad, organización, suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia, metodología y pertinencia”).

Tabla 3

Juicio y validez del instrumento por expertos

Expertos	V de Aiken	Condición de aplicabilidad
Experto 01	0.850	Muy Buena
Experto 02	0.800	Buena
Experto 03	0.850	Muy Buena
Experto 04	0.900	Muy Buena
Experto 05	0.850	Muy Buena
Resumen	0.849	Muy Buena

Fuente: Fichas de validez de los expertos.

Como se muestra en la tabla 3, el coeficiente de validez V de Aiken resulta 0,849, esto indica que el Test denominado Escala de habilidades sociales para medir las dimensiones y el grado de desarrollo de las habilidades sociales posee condición de aplicabilidad **Muy buena**.

Validez de constructo

Para Prieto y Delgado (2010) “el análisis de la estructura interna persigue verificar empíricamente si los ítems se ajustan a la dimensionalidad prevista por el constructor de la prueba” (p.72). Para el caso del instrumento, se analizó mediante el método de análisis factorial a una muestra de 29 estudiantes.

Confiabilidad

En el caso del estudio se analizó a través del Alfa de Cronbach; con respecto a la confiabilidad, Carrasco (2009) señala que “la confiabilidad de un instrumento, es la

cualidad o propiedad que permite obtener los mismos resultados, al aplicarse una o más veces en diferentes periodos de tiempo” (p. 339).

El análisis dio como resultado de 0,797 (79% aceptable), por lo que consideramos que fue apto para medir las variables del presente estudio.

Tabla 4

Confiabilidad del instrumento

Instrumento	Coefficiente de Alfa de Cronbach	Interpretación
“Escala de Habilidades sociales”	0,797	Aceptable
Total	0,79 (79%)	

3.11. Procedimiento y procesamiento de datos

Los datos se procesaron mediante un tratamiento estadístico de corte descriptivo e inferencial; para ello, se aplicó el Software IBM-SPSS versión 27,0. Se analizó los datos mediante la estadística descriptiva (tablas de frecuencia y porcentajes). También se hizo el análisis de la prueba de normalidad, lo que determinó el análisis inferencial mediante la prueba estadística no paramétrica Rangos de Wilcoxon para contrastar las hipótesis. La discusión se elaboró analizando los antecedentes o estudios previos y la teoría de la variable de estudio. Finalmente, las conclusiones y recomendaciones se establecieron basado en los objetivos de la investigación.

3.12. Aspectos éticos

Durante el proceso de la investigación en sus diferentes fases, se procedió respetando los aspectos éticos de toda investigación. Se evitó el plagio de ideas y aspectos teóricos de diferentes autores citados; por ello, se respetó la autoría. También se obtuvo autorización de la institución educativa en la que se aplicó el estudio

experimental; asimismo, se canalizó el consentimiento informado de todos los padres de familia para que sus hijas participen en la investigación.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados a nivel descriptivo

Tabla 5

Efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales – pre y posttest

Habilidades Sociales	Pretest				Posttest			
	Grupo control		Grupo experimental		Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	9	30.0	11	38.0	7	23.3	.-	.-
Medio	19	63.3	17	58.6	20	66.7	21	72.4
Alto	2	6.7	1	3.4	3	10.0	8	27.6
Total	30	100.0	29	100.0	30	100.0	29	100.0

Nota. Datos provenientes de la aplicación de la “Escala de habilidades sociales”.

La tabla 5 muestra los resultados del desarrollo de habilidades sociales en los grupos control y experimental, antes y después de la intervención. En el pretest, el grupo control se ubicó en los niveles: Bajo (30.0 %), Medio (63.3 %) y Alto (6.7 %); resultados que presentan cierta similitud con los del grupo experimental, que registró Bajo (38.0 %), Medio (58.6 %) y Alto (3.4 %).

En el posttest, el grupo control presentó un cambio mínimo, situándose en Bajo (23.3 %), Medio (66.7 %) y Alto (10.0 %). Por el contrario, el grupo experimental evidenció una mejora notable tras la aplicación de los juegos tradicionales, alcanzando Medio (72.4 %) y Alto (27.6 %), sin casos en el nivel bajo.

En consecuencia, estos resultados permiten concluir que la implementación de juegos tradicionales tuvo un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de las escolares del grupo experimental, en comparación con el grupo control.

Tabla 6

Efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales básicas – pre y postest

Habilidades sociales básicas	Pretest				Postest			
	Grupo control		Grupo experimental		Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	9	30.0	11	38.0	7	23.3	-.	-.
Medio	16	53.3	17	58.6	15	50.0	20	69.0
Alto	5	16.7	1	3.4	8	26.7	9	31.0
Total	30	100.0	29	100.0	30	100.0	29	100.0

Nota. Datos provenientes de la aplicación de la “Escala de habilidades sociales”.

La tabla 6 presenta los resultados obtenidos en relación con el desarrollo de las habilidades sociales básicas en ambos grupos, antes y después de la intervención. En el pretest, el grupo control se distribuyó en los niveles: Bajo (30.0 %), Medio (53.3 %) y Alto (16.7 %). Estos resultados guardan cierta similitud con los del grupo experimental, que se ubicó en Bajo (38.0 %), Medio (58.6 %) y Alto (3.4 %).

En el postest, el grupo control mostró una leve mejora, con Bajo (23.3 %), Medio (50.7 %) y Alto (26.7 %). En contraste, el grupo experimental evidenció una mejora significativa tras la aplicación de los juegos tradicionales, alcanzando Medio (69.0 %) y Alto (31.0 %), sin estudiantes en el nivel bajo.

En consecuencia, los resultados confirman que la implementación de juegos

tradicionales tuvo un efecto significativo en el fortalecimiento de las habilidades sociales básicas en las escolares del grupo experimental.

Tabla 7

Efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas según pretest y postest en escolares de educación secundaria - Ayacucho, 2024

Habilidades sociales avanzadas	Pretest				Postest			
	Grupo control		Grupo experimental		Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	9	30.0	11	37.9	7	23.3	.-	.-
Medio	18	60.0	16	55.2	18	60.0	19	65.5
Alto	3	10.0	2	6.9	5	16.7	10	34.5
Total	30	100.0	29	100.0	30	100.0	29	100.0

Nota. Datos provenientes de la aplicación de la “Escala de habilidades sociales”.

La tabla 7 muestra los resultados correspondientes al desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en ambos grupos, antes y después de la intervención. En el pretest, el grupo control se ubicó en los niveles: Bajo (30.0 %), Medio (60.0 %) y Alto (10.0 %); resultados similares a los del grupo experimental, que registró Bajo (37.9 %), Medio (55.2 %) y Alto (6.9 %).

En el postest, el grupo control evidenció un progreso leve, situándose en Bajo (23.3 %), Medio (60.0 %) y Alto (16.7 %). En contraste, el grupo experimental mostró una mejora significativa tras la aplicación de los juegos tradicionales, alcanzando Medio (65.5 %) y Alto (34.5 %), sin estudiantes en el nivel bajo.

Estos resultados permiten concluir que los juegos tradicionales tuvieron un impacto positivo y significativo en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas de las escolares del grupo experimental.

Tabla 8

Efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales frente al estrés

- pre y postest

Habilidades sociales frente al estrés	Pretest				Postest			
	Grupo control		Grupo experimental		Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	9	30.0	13	44.8	7	23.3	.-	.-
Medio	13	43.3	15	51.7	13	43.3	15	51.7
Alto	8	26.7	1	3.4	10	33.4	14	48.3
Total	30	100.0	29	100.0	30	100.0	29	100.0

Nota. Datos provenientes de la aplicación de la “Escala de habilidades sociales”.

La tabla 8 presenta los resultados relacionados con el desarrollo de las habilidades sociales frente al estrés en ambos grupos, antes y después de la intervención. En el pretest, el grupo control se distribuyó en los niveles: Bajo (30.0 %), Medio (43.3 %) y Alto (26.7 %). Estos valores muestran cierta similitud con los del grupo experimental, que registró Bajo (44.8 %), Medio (51.7 %) y Alto (3.4 %).

En el postest, el grupo control reflejó un avance moderado, ubicándose en Bajo (23.3 %), Medio (43.3 %) y Alto (33.4 %). Por otro lado, el grupo experimental evidenció una mejora significativa tras la aplicación de los juegos tradicionales, alcanzando Medio (51.7 %) y Alto (48.3 %), sin casos en el nivel bajo.

En consecuencia, los resultados confirman que los juegos tradicionales contribuyeron significativamente al fortalecimiento de las habilidades sociales frente al estrés en las escolares que participaron en la fase experimental.

4.2. Prueba de normalidad

Para tomar la decisión de la prueba estadística pertinente, se aplicó la prueba Shapiro-Wilk para saber la normalidad de los datos; en tanto, se estableció las siguientes hipótesis:

H₀: Los datos provienen de una población con distribución normal

H_a: Los datos no provienen de una población con distribución normal

Tabla 9

Prueba de normalidad de la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales

Shapiro-Wilk				
Fase	Grupos	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	Diferencia entre Control y	.595	29	.000
	Experimental			
Posttest	Diferencia entre Control y	.761	29	.000
	Experimental			

Nota: Datos provenientes de la diferencia aplicación de la “Escala de habilidades sociales”.

La tabla 9 muestra que la diferencia de los grupos control y experimental presentan valores menores a 0.05; por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna (H_a) porque los datos no provienen de una distribución normal. La decisión fue aplicar la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon por corresponder a un estudio cuasi experimental para dos muestras independientes.

4.3. Resultados a nivel inferencial

a) Prueba de hipótesis general

H_a: Existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales

en el desarrollo de las habilidades sociales en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.

Ho: No existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.

Criterio de decisión: Si $p < 0.05$ se rechaza la H_0 y se acepta la H_a
Si $p > 0.05$ se rechaza la H_a y se acepta la H_0

Tabla 10

Diferencia del desarrollo de las habilidades sociales básicas en el posttest de las escolares del 1º grado A (grupo experimental) y 1º B (grupo control)

Estadísticos de prueba^a	
	Posttest grupo experimental – Posttest grupo control
Z	-2.653 ^b
Sig. asin. (bilateral)	.008

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La tabla 10 muestra que, los resultados del posttest de los grupos control y experimental, la significación (bilateral) = .008 < 0.05; entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir, las medias del grupo control y del grupo experimental son diferentes; por lo tanto, los juegos tradicionales tuvieron

un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de las escolares del 1° “A” de secundaria de la IE. “Nuestra Señora de las Mercedes”-Ayacucho, 2024.

b) Prueba de hipótesis específica 1

Ha: a) Existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.

Ho: No existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.

Tabla 11

Diferencia del desarrollo de las habilidades sociales básicas en el postest de las escolares del 1° grado A (grupo experimental) y 1° B (grupo control)

Estadísticos de prueba^a	
	Postest grupo experimental – Postest grupo control
Z	-1.567 ^b
Sig. asin. (bilateral)	.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La tabla 11 muestra que, los resultados del postest de los grupos control y experimental, la significación (bilateral) = .000 < 0.05; entonces, se rechaza la

hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir, las medias del grupo control y del grupo experimental son diferentes; por lo tanto, los juegos tradicionales tuvieron un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de las escolares del 1° “A” de secundaria de la IE. “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.

c) Prueba de hipótesis específica 2

Ha: Existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.

Ho: No existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.

Tabla 12

Diferencia del desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en el posttest de las escolares del 1° grado A (grupo experimental) y 1° B (grupo control)

Estadísticos de prueba^a	
	Postest grupo experimental – Postest grupo control
Z	-2.598 ^b
Sig. asin. (bilateral)	.009

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La tabla 12 muestra que, los resultados del postest de los grupos control y experimental, la significación (bilateral) = .009 < 0.05; entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir, las medias del grupo control y del grupo experimental son diferentes; por lo tanto, los juegos tradicionales tuvieron un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas de las escolares del 1° “A” de secundaria de la IE. “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.

d) Prueba de hipótesis específica 3

Ha: Existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales frente al estrés en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.

Ho: No existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales frente al estrés en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.

Tabla 13

Diferencia del desarrollo de las habilidades sociales frente al estrés en el postest de las escolares del 1° grado A (grupo experimental) y 1° B (grupo control)

Estadísticos de prueba^a	
	Postest grupo experimental – Postest grupo control
Z	-2.226^b

Sig. asin. (bilateral)	.026
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

La tabla 13 muestra que, los resultados del posttest de los grupos control y experimental, la significación (bilateral) = $.026 < 0.05$; entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir, las medias del grupo control y del grupo experimental son diferentes; por lo tanto, los juegos tradicionales tuvieron un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales frente al estrés de las escolares del 1° A de secundaria de la IE. “Nuestra Señora de las Mercedes”-Ayacucho, 2024.

4.4. Discusión de resultados

Las habilidades sociales son el conjunto de condiciones personales que de manera asociada (pensamientos, sentimientos y acciones) se organizan y manifiestan al interactuar con los demás; en el entorno del adolescente, se va manifestando cuando se comunica en las diferentes situaciones interpersonales, las cuales pueden ser como actitudes positivas o negativas, dependiendo de qué naturaleza vivencial atraviesa al momento de la interacción. Cada escolar es una unidad diferenciada que manifiesta habilidades sociales en menor, regular o mayor grado de expresividad. En este escenario, los juegos, en general, podrían ser una estrategia para fomentar y fortalecer estas habilidades sociales, sobre todo, mostrando seguridad y asertividad durante la interacción con los demás. La perspectiva expuesta trae a colación que los juegos tradicionales es una acción didáctica que podría influir en el desarrollo de las habilidades sociales en la etapa escolar.

De este modo, basado en el objetivo general: “Demostrar la influencia de los

juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de educación secundaria - Ayacucho, 2024”; los resultados arribados afirman que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de habilidades sociales de las estudiantes. Inferencialmente, mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se obtuvo una significancia ($p=0.008 < 0.05$) demostrando que la actividad lúdica de jugar influyó considerablemente a la adquisición de las habilidades sociales en las escolares que participaron del experimento. Esta significancia se evidenció con los datos obtenidos en el pretest, en el que las estudiantes, a nivel descriptivo, se ubicaban en nivel Bajo (37.9%), nivel Medio (58.6%) y nivel Alto (3.4%); después de la aplicación del posttest, las escolares se ubicaron en nivel Medio (72.4%) y nivel Alto (27.6%).

Los resultados obtenidos se asemejan con la investigación de Andrade (2022) al evaluar la efectividad de estrategias lúdico-recreativas para promover la convivencia escolar en escolares del primer grado de secundaria; demostró que las actividades lúdicas tienen un efecto positivo para fortalecer la interacción social y convivencia entre coetáneos, ya que contribuyeron a mejorar el comportamiento de los escolares dentro y fuera del aula. Se podría deducir que, a mayor actividad lúdica, las habilidades sociales tendrían un efecto interpersonal más positivo al interactuar entre compañeros.

De la misma manera, la investigación de Quijije (2021) tiene concordancia con lo hallado en esta investigación, ya que demostró que los juegos tradicionales tienen una relación directa con el desarrollo de habilidades sociales, favoreciendo la interacción entre los estudiantes, sobre todo, mediante los juegos denominados “manabitas” que favorecen sustancialmente la socialización entre los estudiantes de manera sencilla y acogedora. Consecuentemente, esta conclusión guarda relación con nuestro estudio, deduciendo que, la actividad lúdica, sobre todo, las tradicionales o las que se practican generacionalmente son acogidas con facilidad y entusiasmo por los

escolares y su impacto en la relación interpersonal es alta y duradera, evidenciando que mejoran sus habilidades de un nivel medio a alto.

A su vez, el resultado obtenido guarda similitud con la investigación de Marlina y Pransiska (2017) que, al aplicar juegos tradicionales a infantes en etapa escolar para desarrollar sus capacidades sociales, demostraron mediante la observación sistemática que las habilidades sociales de los escolares del grupo experimental obtuvieron un valor promedio mayor que el grupo control. Estos resultados concuerdan con los resultados nuestros, evidenciando que la actividad lúdica genera una eclosión de alegría y bienestar para interactuar con otros escolares de la misma edad, surgiendo un vínculo de acercamiento y empatía, además de la asertividad y empatía.

Según el objetivo 1: “Determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales básicas en escolares de educación secundaria - Ayacucho, 2024”; los resultados confirman que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de habilidades sociales básicas de las estudiantes ($p=0.000 < 0.05$) demostrando la eficacia del juego tradicional en la adquisición de estas habilidades (comunicación e interacción) de las escolares que participaron del experimento.

Las derivaciones guardan semejanza con el estudio de Elme y Quispe (2018) al aplicar juegos cooperativos de manera habitual y bajo normas de convivencia presentaron mejoras en las habilidades sociales y colaborativas entre los estudiantes. Asimismo, con Morocco (2021) al desarrollar juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales, estableciendo que tienen un impacto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas. En consecuencia, se deduce que, una actividad lúdica de manera constante y dirigida genera mayor comunicación y capacidad de escucha, lo que condiciona conductas positivas de seguridad para interactuar ante los demás sin temor.

De manera similar, los resultados obtenidos guardan relación con Salas (2020) al aplicar juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas, demostrando que los juegos cooperativos tienen un efecto positivo y significativo en la interacción entre pares. Del mismo modo, la investigación de Rojas (2020) presenta similitud con la nuestra al desarrollar juegos populares para mejorar las habilidades sociales, sobre todo, de comunicación verbal e interacción entre varones y mujeres. Se infiere que los juegos cooperativos que implican comunicación constante entre pares, son un mecanismo de construcción de habilidades sociales básicas, basado en el habla continuo con los demás y manifestando sus pensamientos y saberes personales a los otros con los que juega.

Según el objetivo 2: “Determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en escolares de educación secundaria - Ayacucho, 2024”; los resultados confirman que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas de las estudiantes ($p=0.009 < 0.05$) demostrando la eficacia del juego tradicional en la adquisición de estas habilidades (afectividad y solidaridad) de las escolares que participaron del experimento.

Del mismo modo, los resultados del objetivo 2 se asocian con los de Góez et al. (2022) al demostrar que los juegos tradicionales son una estrategia pedagógica lúdica que contribuyen a fomentar la adquisición de conocimientos en el aula, por lo que se recomienda aumentar su uso en el proceso educativo. Asimismo, en esta línea de ideas, Barandica y Tovar (2016) y Prado (2022) al aplicar juegos tradicionales para desarrollar el pensamiento lógico y simbólico respectivamente, demostraron que son una herramienta didáctica efectiva para promover el desarrollo de actividades matemáticas que tienen la finalidad de desarrollar el pensamiento resolutivo, toma de decisiones y la capacidad representativa mental de las acciones vivenciales del día a

día. También, Mamani y Huayanca (2023) al desarrollar un programa de juegos tradicionales como posible potenciador de la inclusión sociopsicomotriz en escolares de primaria, demostraron estadísticamente mediante la prueba de chi cuadrado al obtener una significancia de 0.00, validando que existe una relación significativa entre el uso de juegos tradicionales en educación física y la mejora en la inclusión sociopsicomotriz. En consecuencia, se infiere que los juegos tradicionales y otras formas de expresión lúdica son un apoyo en las habilidades afectivas como la asertividad, la solidaridad y empoderamiento hacia el aprendizaje de conocimientos más complejos, el pensamiento abstracto e ideomotor ante los demás y la motivación por aprender nuevas experiencias gratificantes.

En la misma correspondencia, Sullca (2023) concuerda con nuestro estudio al aplicar juegos tradicionales para desarrollar la personalidad y socialización de infantes. Los resultados demostraron que los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el desarrollo de la personalidad como la seguridad, la tolerancia, el respeto y la solidaridad durante el juego. Por ello, se puede inferir que, el juego es una forma lúdica que invita a la expresión de sí mismo ante los demás, siendo un aspecto importante para la autoestima del escolar.

Según el objetivo 3: “Determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales frente al estrés en escolares de educación secundaria - Ayacucho, 2024”; los resultados confirman que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de habilidades sociales frente al estrés de las estudiantes ($p=0.026 < 0.05$) demostrando la eficacia del juego tradicional en la adquisición de estas habilidades (autocontrol y planificación) de las escolares que participaron del experimento.

En razón de nuestros resultados, Guizado y León (2023) demostraron que los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuye la conducta agresiva de

escolares; en sus conclusiones resaltan que los juegos tradicionales, como tratamiento, logra disminuir de manera significativa la conducta agresiva de algunos escolares. Efectivamente, se podría deducir que, la eclosión lúdica promueva ciertos cambios conductuales, sobre todo, generando un proceso respiratorio más consciente que genera cierta tranquilidad y estabilidad emocional. En esta línea de ideas, Paredes (2018) halló que, la aplicación de talleres de juegos tradicionales promueve el desarrollo de la inteligencia emocional de escolares. También Mosquera (2023) demostró que, los juegos tradicionales son una herramienta y estrategia de mejoramiento de la conducta; entre sus resultados enfatiza que, a mayor participación en actividades lúdicas educativas, menor tendencia a conductas negativas. En consecuencia, se infiere que la actividad lúdica gratificante y que genera placer es un predictor de conductas positivas; se sabe que la alegría, risa o estado de bienestar genera cambios en la personalidad y en las formas de comportamiento con los demás.

El estudio, atiende una necesidad social, además educativa al contribuir a mejorar y desarrollar las habilidades sociales desde un contexto funcional y actividad diaria del escolar como es el juego. La investigación tuvo limitaciones como la disponibilidad de tiempo de las escolares durante las horas de vivencia lúdica. También, en la parte de los antecedentes de estudio, se encontró otros trabajos relacionadas a este ciclo de estudios como es la educación secundaria. Cabe la posibilidad de seguir investigando sobre el tema de los juegos tradicionales en las habilidades sociales, pero especificando que habilidades son las que se requieren mejorar como la empatía, la comunicación asertiva y la de control social.

CONCLUSIONES

Las conclusiones arribadas en atención a los objetivos propuestos son:

1. La aplicación de los juegos tradicionales influye en el desarrollo de habilidades sociales en escolares de educación secundaria – Ayacucho, 2024; con un valor de significancia $p = 0,008 < 0,05$. Se concluye que los juegos tradicionales tuvieron efectos significativos en el desarrollo de habilidades sociales en las escolares; logrando demostrar que, con la aplicación de juegos motrices, sociales y cognitivos, las estudiantes alcanzaron una mejora notable y mostrar habilidades para interactuar con sus compañeras.
2. La aplicación de los juegos tradicionales influye en el desarrollo de habilidades sociales Básicas en escolares de educación secundaria – Ayacucho, 2024; con un valor de significancia $p = 0,000 < 0,05$. Se concluye que los juegos tradicionales tuvieron efectos significativos en el desarrollo de habilidades sociales básicas, logrando demostrar que, con la aplicación de juegos motrices, sociales y cognitivos, las estudiantes alcanzaron una mejora notable y mostrar habilidades para comunicar e interactuar con sus compañeras.
3. La aplicación de los juegos tradicionales influye en el desarrollo de habilidades sociales Avanzadas en escolares de educación Secundaria – Ayacucho, 2024; con un valor de significancia $p = 0,009 < 0,05$. Se concluye que los juegos tradicionales tuvieron efectos significativos en el desarrollo de habilidades sociales Avanzadas, logrando demostrar que, con la aplicación de juegos motrices, sociales y cognitivos, las estudiantes alcanzaron una mejora notable y mostrar habilidades para actuar con afectividad y solidaridad con sus compañeras.
4. La aplicación de los juegos tradicionales influye en el desarrollo de habilidades

sociales Frente al Estrés en escolares de educación Secundaria – Ayacucho, 2024; con un valor de significancia $p = 0,026 < 0,05$. Se concluye que los juegos tradicionales tuvieron efectos significativos en el desarrollo de habilidades sociales frente al Estrés, logrando demostrar que, con la aplicación de juegos motrices, sociales y cognitivos, las estudiantes alcanzaron una mejora notable y mostrar habilidades de autocontrol y planificación con sus compañeras.

RECOMENDACIONES

Primera: Se sugiere a los docentes aplicar juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales de los escolares de la educación básica, enfatizando juegos motrices, sociales y cognitivos con la finalidad de mejorar las habilidades comunicativas, de solidaridad, de autocontrol, de afectividad, de planificación e interacción con los demás.

Segunda: Se recomienda investigar sobre los juegos tradicionales y su aporte al ámbito educativo, siendo una práctica que en la actualidad se viene perdiendo aceptación en la población escolar.

Tercera: Finalmente, se aconseja aplicar juegos tradicionales como pausas activas en los espacios escolares, con la finalidad de mejorar la adquisición de aprendizajes de las diferentes áreas curriculares en los diferentes niveles de estudio.

REFERENCIAS

- Alba, S., B. (2021). *El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la Institución Educativa Los Ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote en el año 2019* [Tesis de grado de Licenciada en educación inicial, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/24081>
- Alquinga Collaguazo , N. C., Morales Fonseca , C. F., Abata Quispe , D. G., & Valencia Lescano , M. J. (2023). Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de segundo de bachillerato en una institución educativa de Quito - Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 11037-11051. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5270
- Allavé, J. (2003). *Juegos de ingenio*. México: Editorial Parragon
- Andrade, Y., P. (2022). *Efectividad de las estrategias lúdico-recreativas para el fomento de la convivencia escolar en estudiantes de séptimo D de la I. E. Antonio María Claret de Quibdó, 2022* [Tesis de Maestría, Universidad de Medellín]. <https://repository.udem.edu.co/handle/11407/7082?show=full>
- Aníbal Sailema, Ángel, Sailema Torres, Marcelo, Amores Guevara, Patricia del Roció, Navas Franco, Lourdes Elizabeth, Víctor Amable, Mallqui Quisintuña, & Romero Frómeta, Edgardo. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11. Recuperado en 27 de noviembre de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=So86403002017000200001&lng=es&tlng=pt.
- Arias, M., & Ríos, I. (2012). *El juego tradicional como recurso para la educación en valores*.
- Artigue, M. (2000). *Ingeniería didáctica en educación matemática*. Bogotá: Iberoamericano.

- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.
- Barandica Pertuz, S, y Tovar Rúa, D. (2016). *Los juegos tradicionales, una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento lógico*. [Tesis de Maestría, Universidad De La Costa - CUC]
<https://core.ac.uk/download/pdf/169430872.pdf>
- Bernal, C. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 niña virgen maría – huacho*. [Tesis para optar el título de licenciada en Educación Inicial y Arte, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].
https://1library.co/document/zp27417y-juegos-tradicionales-desarrollo-psicomotricidad-ninos-nina-virgen-huacho.html#google_vignette
- Bernal, C., A. (2006). *Metodología de la investigación*. (2da. Ed.). Pearson educación, México.
- Caballo, V. E. (2001). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*.
- Caballo, V. E. (2000). *Manual para el entrenamiento de habilidades sociales*. Siglo XXI.
- Caballo, V. E. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI.
- Cáceres-Cabrera, M., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N., & Erazo Álvarez, J. (2020). Juegos tradicionales como estrategia metodológica para la enseñanza de matemática. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 428-449.
<https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.409>
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la Investigación Científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar proyectos de investigación*. Lima: San Marcos.

Colectivo Aquí y Ahora. (s.f.). *Estrategias para mejorar las habilidades sociales y comunicativas*. Recuperado de <https://colectivoaquiyahora.org/estrategias-para-mejorar-las-habilidades-sociales-y-comunicativas/>

Concepto. (s.f.). *Habilidades sociales*. Recuperado de <https://concepto.de/habilidades-sociales/>

Dávila, R. J. (1987). El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA.

Dávila, J. (1993). El juego y la ludoteca. Mérida: Talleres gráficos de la Universidad de los Andes.

Díaz, A. et al. (1993) Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. España: Editorial Gymnos.

Elme, M. y Quispe, K., J. (2018). *Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial, “Teófilo Agüero de Jáuregui”, Ayacucho, 2016*. [Tesis de Grado de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/2607>

Esteves Villanueva, Ángela Rosario, Paredes Mamani, Rene Paz, Calcina Condori, Carmen Rosa, & Yapuchura Saico, Cristóbal Rufino. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comuni@cción*, 11(1), 16-27. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>

Fidias G., (2012). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica. (6ta. ed.). Episteme. https://issuu.com/fidiasgerardoarias/docs/fidias_g.arias.el.proyecto.de_inv

Franco, O. (2013). Lectura sobre el juego en la primera infancia. La Habana: Pueblo y Educación.

- Gob.mx. (s.f.). *La importancia de las habilidades sociales en la población joven*. Recuperado de <https://www.gob.mx/imjuve/articulos/la-importancia-de-las-habilidades-sociales-en-la-poblacion-joven>
- Góez-Truco, S., Guarín-Suárez, S., Salcedo-Quiroz, W. y Aponte-Rivera, A. (2022). Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Rostros*, 24(2), 1-16. <https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.07>
- Goldstein, A. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Goldstein, A. P. (1989). *The Prepare Curriculum: Teaching Prosocial Competencies*.
- Goldstein, A. P., Sprafkin, R. P., Gershaw, N. J., & Klein, P. (1980). *Skillstreaming the Adolescent*. Research Press.
- Goleman, D. (1996). *La inteligencia emocional*.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Guizado Cruz, N. L., & León Ancco, D. (2023). *Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019*. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/index.php/Record/UNMB_6aad8cc5f98a1d02f55eb2cb2172263c/Cite
- Guzmán Quispe, G., & Huamaní Champa, M. (2016). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la institución educativa inicial San José Obrero de Pomacanchi - Acomayo* - Cusco.

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSA_e760b7424ad7ec90e78f7adfb5489378

Gresham, F. M. (2016). *Effects of peer victimization in schools and perceived social support on adolescent well-being*. *Journal of Adolescence*, 23,(1), 57-68.
<https://doi.org/10.1006/1999.0275>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ta ed.). México: Mc Graw Hill.

Huamán, R. L. (2017). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017*. Huaraz [Tesis de Grado de Licenciada en educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

Huamán, L., I. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017* [Tesis de Grado de Licenciada de Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].<https://hdl.handle.net/20.500.13032/5447>

Huizinga, J. (1998): *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid: Alianza

Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens: el juego y la cultura*.

Jiménez-Tamayo, R. J., Ludeña-Jaramillo, L. F., & Medina-León, C. S. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica Y Arbitrada De Ciencias Sociales Y Trabajo Social: Tejedora*. ISSN: 2697-3626, 5(9), 172–185.
<https://publicacionescd.uileam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/28>

- Kelly, J. A. (1982). *Social skills training: A practical guide for interventions*. Springer Publishing Company.
- La Vega, B. (2000). El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. España: Fuerteventura.
- Lachi, J. R. (2015). Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños de cinco años. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Mamani-Jilaja, D., & Huayanca-Medina, P. C. (2023). Los juegos tradicionales como potenciadores de la inclusión sociopsicomotriz en estudiantes de educación primaria con dificultad de aprendizaje. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(3), 61–74.
<https://doi.org/10.6018/reifop.573731>
- Marlina, S., & Pransiska, R. (2017). La eficacia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la capacidad social de los niños en el jardín de infancia de Baiturridha Padang Pariaman. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 220-223. Obtenido de
<https://www.atlantispress.com/article/25889775.pdf>
- Meichenbaum, D. (1977). *Cognitive-behavior modification: An integrative approach*. Springer.
- Ministerio de Educación (2008). Guía de orientaciones técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica en el área de matemática en EBR. Lima: Minedu.
- MINSA. (2005). Manual de Habilidades Sociales en Adolescentes Escolares. In R. Uribe, M. Escalante, M. Arevalo, E. Cortez, & W. Velasquez (Eds.), *Manual de Habilidades Sociales en Adolescentes Escolares* (Ministerio, p. 121). Perú. Retrieved from
http://bvs.minsa.gob.pe/local/PROMOCION/170_adolec.pdf

Morocco (2021). *Juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno*. [Tesis de grado de Licenciada en educación en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

[file:///E:/tesis%20sobre%20juegos%20tradicionales%20-%20habilidades%20sociales/JUEGOS TRADICIONALES MOROCCO M AMANI VICTORIA.pdf](file:///E:/tesis%20sobre%20juegos%20tradicionales%20-%20habilidades%20sociales/JUEGOS%20TRADICIONALES%20MOROCCO%20MAMANI%20VICTORIA.pdf)

Mosquera, C., R. (2023). *Juegos tradicionales como estrategia de mejoramiento de la conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEI Cajamarca* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejos].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/123457>

Neureduca. (s.f.). *¿Qué son las habilidades sociales y por qué es tan importante fomentarlas?* Recuperado de <https://neureduca.com/que-son-las-habilidades-sociales-y-por-que-es-tan-importante-fomentarlas/>

Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A., (2014). *Metodología de la investigación científica: cuantitativa, cualitativa y redacción de tesis*. (4ta ed.). Ediciones de la U. Bogotá.

Organización Mundial de la Salud. (2022). *Salud mental: Fortalezcamos nuestra respuesta*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2022). *Informe mundial sobre salud mental: Transformar la salud mental para todos*. [Organización Mundial de la Salud](#).

Paredes, M., E. (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* [Tesis de Grado de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional San Agustín]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6511>

Prado, K., (2022). *El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial “República Bolivariana de Venezuela”, Ayacucho, 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga].

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2F repositorio.unsch.edu.pe%2Fbitstream%2FUNSCH%2F4948%2F1%2FTM%2520EE38_Pra.pdf&psig=AOvVaw2mSuNC2oVldNjAFdqHdqWt&ust=1731947806344000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=oCAQQn5wMahcKEwjo067H5uOJAxUAAAAAHQAAAAAQBA

Prieto, G., y Delgado, A. R. (2010). Fiabilidad y validez. Papeles del psicólogo, 31(1), 67-74.

Quijije, E., L. (2021). *Juegos tradicionales manabitas y su relación con las habilidades sociales en los estudiantes de básica media, 2021* [Tesis de Maestría, Universidad San Gregorio de Portoviejo]. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2479/1/MEDU-2022-030.pdf>

Quispe, R. (2018). Las habilidades sociales en niños de educación inicial. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1042/>

Quispe, R. (2012) Metodología de la Investigación pedagógica. UNSCH, Ayacucho.

Roca, E. (2005). Cómo mejorar tus habilidades sociales: programa de asertividad, autoestima e inteligencia emocional (4ta ed.). Acde. Retrieved from <https://latam.casadellibro.com/opiniones-librocomo-mejorar-tus-habilidades-socialesprograma-de-asertividad-a-utoestimae-inteligencia-emocional-4aa-edrevisada/9788493115692/1070346>

Rojas, C., L. (2020). *Juegos populares para desarrollar habilidades sociales de la Institución Educativa Inicial N°328 Santa Rosa Bajo* [Tesis de Grado de

- Licenciada En Educación Inicial, Universidad San Pedro]. <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1879e5ff-b8c6-4782-8726-46f6add67273/content>
- Salas, L., T. (2020). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín* [Tesis de Grado de Licenciada en educación Inicial, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3589>
- Salcedo Quiroz, W. M., Goez Truco, S., Guarín Suárez, S., & Aponte Rivera, A. (2022). Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Rastros Rostros*, 24(2), 1-16. <https://doi.org/10.16925/23824921.2022.02.07>
- Scharager, J., & Reyes, P. (2001). Muestreo no probabilístico. Pontificia Universidad Católica de Chile, Escuela de Psicología, 1, 1-3.
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K., (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnología y humanística. Universidad Ricardo Palma.
- Sullca, J., B. (2023). *Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa, 2021* [Tesis de Grado de Licenciado en Educación Inicial, Universidad José Carlos Mariátegui]. https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1917/Jesus_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1
- Sullivan, S., Rumsey, N., & Harcourt, D. (2010). The impact of social skills training on self-esteem and social anxiety in adults. *Journal of Applied Social Psychology*, 40(7), 1889-1908. <https://doi.org/10.1111/jasp.2010.40.issue-7>

- Psicología y Mente. (s.f.). *Los 6 tipos de habilidades sociales, y para qué sirven*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-habilidades-sociales>
- Tamayo, M., (1994). *El proceso de la investigación científica*. Editorial LIMUSA. México.
- Therapyside. (s.f.). *Habilidades sociales: qué son, tipos y cómo mejorarlas*. Recuperado de <https://www.therapyside.com/post-es/habilidades-sociales-que-son-que-tipos-hay-y-para-que-sirven>
- Tilirio, A., C. (2019). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho – Antonio Raymondi, 2018* [Tesis de Grado de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/11534>
- Trautmann, R. (2000). *Los juegos tradicionales*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Unicef. (2015). *Una aproximación a la situación de Adolescentes y Jóvenes en América Latina y el Caribe a partir de evidencia cuantitativa reciente*. Panamá. Retrieved from. [https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2018-04/UNICEF Situacion de Adolescentes y Jovenes en LAC junio20105.pdf](https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2018-04/UNICEF_Situacion_de_Adolescentes_y_Jovenes_en_LAC_junio20105.pdf)
- ULPGC. (s.f.). *Entrenamiento en habilidades sociales*. Recuperado de [https://www2.ulpgc.es/hege/almacen/download/4/4617/Temas_4_y_5_Entrenamiento en habilidades sociales y componentes cognitivos.pdf](https://www2.ulpgc.es/hege/almacen/download/4/4617/Temas_4_y_5_Entrenamiento_en_habilidades_sociales_y_componentes_cognitivos.pdf)
- UNS. (s.f.). *Habilidades sociales*. Recuperado de <https://www.uns.edu.pe/campusvirtual/mod/resource/view.php?id=901658>

UNIR. (s.f.). *Talleres de habilidades sociales: objetivos y dinámicas*. Recuperado de <https://www.unir.net/revista/ciencias-sociales/talleres-habilidades-sociales/>

Valderrama, S., (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica: Cuantitativa, cualitativa y mixta*. (2a ed.). Lima: San Marcos.

World Health Organization. (2025). *From loneliness to social connection: Charting a path to healthier societies – Report of the WHO Commission on Social Connection*. <https://iris.who.int/handle/10665/381746>

Zagalaz Sánchez, M. L. (2005). *El juego tradicional como estrategia educativa*.

Zavaleta, D. A. (2016). *Juegos tradicionales y corporales para mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa No. 81600 del caserío de Yanivilcapa de Provincia de Santiago de Chuco*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Trujillo] <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/12146/ZAVALETA%20ESPINOLA%20DORIS%20ALICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de educación secundaria – Ayacucho, 2024

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables/Dimensiones	Metodología
General ¿Cuál es el efecto de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en escolares de educación secundaria- Ayacucho, 2024? Específicos ¿Cuál es el efecto de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en escolares de educación secundaria-Ayacucho, 2024? ¿Cuál es el efecto de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en escolares de educación secundaria-Ayacucho, 2024? ¿Cuál es el efecto de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales frente al estrés en escolares de educación secundaria-Ayacucho, 2024?	General Demostrar el efecto de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de educación secundaria - Ayacucho, 2024. Específicos Determinar el efecto de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales básicas en escolares de educación secundaria - Ayacucho, 2024. Determinar el efecto de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en escolares de educación secundaria -Ayacucho, 2024. Determinar el efecto de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales frente al estrés en escolares de educación secundaria - Ayacucho, 2024.	General Existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024. Específicos Existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024. Existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024. Existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales frente al estrés en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”- Ayacucho, 2024.	Variable Independiente Juegos Tradicionales Dimensiones - Juegos motrices - Juegos sociales - Juegos cognitivos Variable dependiente Habilidades sociales Dimensiones - Básicas - Avanzadas - Frente al estrés	Tipo: Aplicada/Experimental Nivel: Explicativo Diseño: Cuasi experimental Población: 1200 estudiantes de Primero a Quinto grado de nivel secundaria Muestra: 59 niñas de Primer grado. GE: “A” 29 Niñas GC: “B” 30 Niñas Técnica: Prueba estandarizada Instrumento: Escala de Habilidades Sociales (Goldstein, 1989) Tratamiento estadístico: SPSS versión 27 Wilcoxon

Anexo 02: Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Valoración
Juegos tradicionales	Ortega (2000) afirma que: “el juego tradicional es una actividad esencial en el ser humano, le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea, constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con otros y consigo mismo” (p.20).	Módulo de experimentación de juegos tradicionales para cultivar las habilidades sociales que consta de 16 sesiones, dos veces a la semana de 45 minutos con una duración de 5 meses.	- Juegos motrices - Juegos sociales - Juegos cognitivos	-Carreras con costales, La carretilla, Mundo, Chapada, Salta sogá. -Kiwi, La Gallinita ciega, La silla, Quita pañuelo, Yaces, San Miguel. -Juego del hilo, Adivinanzas, Trabalenguas, Cuentos, Teléfono malogrado.	NOMINAL	SI NO
Habilidades sociales	Conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen las personas para desenvolverse eficazmente en lo social (Quispe, 2018)	Escala de habilidades sociales de (Goldstein, 1989) que mide las dimensiones y el grado de desarrollo de las habilidades sociales, consta de 37 ítems.	Básicas	- Comunicación - Interacción	ORDINAL 1= BAJO (1-14) 2= MEDIO (15-29) 3= ALTO (30-42)	3 = ALTO (76 - 111) 2 = Medio (38 - 75) 1 = BAJO (1 - 37)
			Avanzadas	- Afectividad - Solidaridad	1= BAJO (1-13) 2= MEDIO (14-26) 3= ALTO (27-39)	
			Frente al estrés	- Autocontrol - Planificación	1= BAJO (1-10) 2= MEDIO (11-20) 3= ALTO (21-30)	

Anexo 03: Instrumento**ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES (A. Goldstein, 1989)**

A Continuación, te presentamos una tabla con diferentes aspectos de las "*Habilidades Sociales Básicas*". A través de ella podrás determinar el grado de desarrollo de tu "*Competencia Social*" (conjunto de Habilidades Sociales necesarias para desenvolverte eficazmente en el contexto educativo - social).

Señala (X) en el grado en que te ocurre lo que indican cada una de las preguntas, teniendo en cuenta:

1 Nunca 2 A veces 3 Siempre

HABILIDADES SOCIALES		1	2	3
BÁSICAS				
1	Cuando te están hablando tus compañeros (as) prestas atención			
2	Hablas con tus compañeros (as) de cosas interesantes			
3	Hablas con tus amigos (as) sobre los avances tecnológicos			
4	Pides ayuda a tus compañeros (as) sobre la tarea que no entiendes			
5	Agradeces los favores que realizan por ti			
6	Cuando estás ante un grupo te presentas ante los demás			
7	Ayudas a que los demás se conozcan entre ellos			

8	Cuentas lo que te gusta de tus amigos, hermanos o familiares			
9	Pides ayuda cuando tienes dificultades			
10	Participas integrándote a algún grupo dentro o fuera del aula			
11	Explicas a tus compañeros (as) cómo hacer la tarea			
12	Prestas atención a las indicaciones para hacer bien una tarea			
13	Pides disculpas a tus compañeros (as) cuando te comportas mal			
14	Intentas convencer a los demás que tus ideas son mejores			
AVANZADAS				
15	Reconoces las emociones y das a conocer a los demás lo que sientes			
16	Entiendes a tus compañeros (as) cuando están tristes o alegres			
17	Te preocupas por tus amigos (as) cuando están enfermos			
18	Cuando estás asustado (a) haces algo para no sentir miedo			
19	Haces cosas agradables cuando recibes un regalo			
20	Pides permiso a tu amigo (a) o profesor para hacer algo			
21	Ayudas a quien lo necesita			
22	Llegas a conversar cuando te peleas con alguien			
23	Te controlas cuando estás molesto (a)			

24	Te molestan cuando los demás te hacen bromas			
25	Te quejas al profesor cuando hay problemas en el salón			
26	Intentas solucionar una discusión con tu compañero (a)			
27	Demuestras respeto a tus compañeros (as) durante el juego			
FRENTE AL ESTRÉS				
28	Cuando te separan de tus amigos (as), haces algo para sentirte mejor			
29	Antes de decir que hacer, escuchas lo que dicen los demás			
30	Entiendes las diferentes opiniones de tus compañeros (as)			
31	Cuando te acusan de algo, reconoces que te equivocaste			
32	Te preparas para decir lo que piensas ante los demás			
33	Cuando tus amigos (as) quieren imponer algo, no lo aceptas			
34	Durante el juego tomas iniciativa para evitar el aburrimiento			
35	Ante un problema piensas que eres responsable			
36	Buscas información cuando no entiendes una tarea			
37	Te organizas para realizar todas tus tareas			

Anexo 04: Validación del instrumento

INFORME DE OPCIÓN DE EXPERTOS

1. *Phytolacca americana*

Título de la investigación: Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de una institución educativa del distrito de Ayacucho – 2024
Nombre del instrumento: Cuestionario sobre Habilidades Sociales
Nombre del investigador: Manuel Alberto Santillán Nofez

II. Critérios de validação

Indicación. Estimado maestro, agradeceré infinitamente que marque con un aspa (x) en el recuadro que corresponda a su respuesta y escriba en las espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación con

Validez de contenido del instrumento				
Indicadores	Criterios	Aplicación	Me	Observaciones
1. CLARIDAD	¿Está formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo?	X		
2. OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de las variables y los indicadores?	X		
3. ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?	X		
4. ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	X		
5. SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	X		
6. INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	X		
7. CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?	X		
8. COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	X		
9. METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?	X		
10. PERTINENCIA	¿El tipo del instrumento es pertinente para el estudio?	X		

Datos del experto

Datos del experto	<i>Dr. Edgar Antonio Guevara</i>
Nombres y Apellidos	<i>Dr. Edgar Antonio Guevara</i>
Título Profesional	<i>Abogado</i>
Especialidad	<i>Procedimiento</i>
Grado Académico de maestría	<i>Procedimiento</i>
Grado académico de doctor	<i>Dr. Guevara</i>
DNI	<i>90021124</i>
Celular	<i>98244554</i>
Opinión de aptitudabilidad	<i>Apto, 29 de febrero de 2022</i>
Lugar y Fecha	
Firma	<i>[Firma manuscrita]</i>

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

- I. Título de la investigación: Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de una institución educativa del distrito de Ayacucho – 2024
- II. Nombre del instrumento: Cuestionario sobre Habilidades Sociales
- III. Nombre del Investigador: Manuel Alberto Santillán Núñez
- IV. Indicaciones: Estimado maestro, agradeceré infinitamente que marque con una (X) en el recuadro que corresponde a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación con los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios.

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN		Deficiente Baja Regular Bueno Muy Bueno																Total	Observaciones o sugerencias				
Indicadores	Criterios	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15						
1. CLARIDAD	Está formulada con lenguaje propio	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas Observables																	✓					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	✓					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	✓					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	✓					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																	✓					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																	✓					
8. COHERENCIA	Entre los temas e indicadores																	✓					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al producto de la investigación																	✓					
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la Investigación																	✓					
Promedio de validación																							
Opinión de aplicabilidad:																							

Marcar con "x" resultado de validación: Deficiente () Baja () Regular () Buena () Muy buena (x)

Nombres y Apellidos	Enik Arthur Gutierrez Gomez	 Firma
N° DNI	70021274	
Cellular	927145534	
Título Profesional	Co. Educación Primaria	
Especialidad	Idioma Roman	
Grado Académico	Maestro en Educación	
Mención	Maestro en Idiomas	
Lugar y fecha	Buenos Aires, 23 de diciembre, 2023	

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. Datos generales

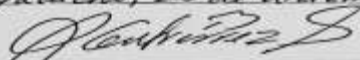
Título de la investigación: Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de una institución educativa del distrito de Ayacucho – 2024
 Nombre del Instrumento: Cuestionario sobre Habilidades Sociales
 Nombre del Investigador: Manuel Alberto Santillán Núñez

II. Criterio de validación

Indicación: Estimado maestro, agradeceré infinitamente que marque con un aspa (x) en el recuadro que corresponda a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación con los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios

Validez de contenido del instrumento				
Indicadores	Criterios	Apreciación		Observaciones
		Si	No	
1. CLARIDAD	¿Está formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo?	☒		
2. OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de las variables y los indicadores?	☒		
3. ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?	☒		
4. ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	☒		
5. SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	☒		
6. INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	☒		
7. CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?	☒		
8. COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	☒		
9. METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?	☒		
10. PERTINENCIA	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos de las variables de estudio?	☒		

Datos del experto

Nombres y Apellidos	Oscar Gutiérrez Huamani
Título Profesional	Lic. Educación Física
Especialidad	Educación Física
Grado Académico de maestría	Doctor en Ciencias de la Motricidad
Grado académico de doctor	
DNI	28274743
Celular	966630920
Opinión de aplicabilidad	
Lugar y Fecha	Ayacucho, 26 de diciembre de 2023
Firma	

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

- I. Título de la investigación: Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de una institución educativa del distrito de Ayacucho – 2024
 II. Nombre del Instrumento: Cuestionario sobre Habilidades Sociales
 III. Nombre del Investigador: Manuel Alberto Santillán Núñez
 IV. Indicación: Estimado maestro, agradeceré infinitamente que marque con una (X) en el recuadro que corresponda a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación con los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios.

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN		Deficiente																Total	Observaciones o sugerencias
Indicadores	Criterios	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1. CLARIDAD	Está formulado con Lenguaje Propio																		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas Observables																		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																		
8. COHERENCIA	Entre los temas e indicadores																		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al producto de la investigación																		
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																		
Promedio de validación																			
Opinión de aplicabilidad:																			

Marca con "X" resultado de validación: Deficiente () Baja () Regular () Buena () Muy buena (X)

Nombres y Apellidos	Oscar Gutiérrez Huamani	
N° DNI	28274743	
Celular	966630920	
Título Profesional	Licenciado en Educación Física	
Especialidad	Educación Física	
Grado Académico	Doctor en Ciencias de la Motricidad	
Mención	Actividad Física y Salud	
Lugar y fecha	Ayacucho, 26 de diciembre, 2023.	
		Firma

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. Datos generales

Título de la investigación: Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de una institución educativa del distrito de Ayacucho – 2024
 Nombre del instrumento: Cuestionario sobre Habilidades Sociales
 Nombre del investigador: Manuel Alberto Santillán Nuñez

II. Criterio de validación

Indicación: Estimado maestro, agradeceré infinitamente que marque con un aspa (x) en el recuadro que corresponda a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación con los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios:

Validez de contenido del instrumento				
Indicadores	Criterios	Apreciación		Observaciones
		SI	NO	
1. CLARIDAD	¿Está formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo?	X		
2. OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de las variables y los indicadores?	X		
3. ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?	X		
4. ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra) del instrumento es apropiada?	X		
5. SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	X		
6. INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	X		
7. CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?	X		
8. COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	X		
9. METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?	X		
10. PERTINENCIA	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos de las variables de estudio?	X		

Datos del experto

Nombres y Apellidos	Odín Leiva Flores
Título Profesional	Psicología
Especialidad	Psicólogo
Grado Académico de maestría	Maestro en estrategia de enseñanza aprendizaje y evaluación
Grado académico de doctor	
DNI	06064298
Celular	954 073872
Opinión de aplicabilidad:	El instrumento de habilidades sociales cumple con las formalidades en fondo y forma para realizar la investigación.
Lugar y Fecha	Ayacucho, Diciembre del 2023
Firma	 Mg. Odín Leiva Flores C. P. S. 8205

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. Título de la investigación: Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de una institución educativa del distrito de Ayacucho – 2024

II. Nombre del instrumento: Cuestionario sobre Habilidades Sociales

III. Nombre del investigador: Manuel Alberto Santillán Nuñez

IV. Indicación: Estimado maestro, agradeceré infinitamente que marque con una (X) en el recuadro que corresponda a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación con los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios:

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN		Deficiente																Total	Observaciones o sugerencias
Indicadores	Criterios	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																	X	Ninguna
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																	X	Ninguna
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	X	Ninguna
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	X	Ninguna
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	X	Ninguna
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																	X	Ninguna
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																	X	Ninguna
8. COHERENCIA	Entre los temas e indicadores																	X	Ninguna
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al producto de la investigación																	X	Ninguna
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																	X	Ninguna
Promedio de validación																			
Opinión de aplicabilidad:																			

Marca con "x" resultado de validación: Deficiente () Baja () Regular () Buena () Muy buena (X)

Nombres y Apellidos	Odín Leiva Flores
Nº DNI	06064298
Celular	954073872
Título Profesional	Psicología
Especialidad	psicólogo
Grado Académico	Maestro
Mención	Estrategia de enseñanza, aprendizaje y evaluación
Lugar y fecha	Ayacucho, Diciembre 2023
Firma	 Mg. Odín Leiva Flores C. P. S. 8205

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. Datos generales

Título de la investigación: Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de una institución educativa del distrito de Ayacucho - 2024
 Nombre del instrumento: Cuestionario sobre Habilidades Sociales
 Nombre del investigador: Manuel Alberto Santillán Núñez

II. Criterio de validación

Indicación: Estimado maestro, agradeceré infinitamente que marque con un (X) en el recuadro que corresponda a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación con los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios:

Validez de contenido del instrumento				
Indicadores	Criterios	Apreciación		Observaciones
		SI	NO	
1. CLARIDAD	¿Está formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo?	☒	☐	
2. OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de las variables y los indicadores?	☒	☐	
3. ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?	☒	☐	
4. ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	☒	☐	
5. SUFFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	☒	☐	
6. INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	☒	☐	
7. CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?	☒	☐	
8. COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	☒	☐	
9. METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?	☒	☐	
10. PERTINENCIA	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos de las variables de estudio?	☒	☐	

Datos del experto

Nombre(s) y Apellidos	Dr. DAVID AYALA ESPINOSA
Título Profesional	LIC. PEDAGOGÍA INFANTIL Y PSICOMOTRICIDAD
Especialidad	
Grado Académico de maestría	EN COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y DOCENCIA EDUCATIVA
Grado académico de doctor	EN PEDAGOGÍA
DNI	28442918
Celular	986386212
Opinión de aplicabilidad	
Lugar y Fecha	AYACUCHO, 28 DE DICIEMBRE DEL 2023
Firma	

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

- I. Título de la investigación: Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de una institución educativa del distrito de Ayacucho - 2024
 II. Nombre del instrumento: Cuestionario sobre Habilidades Sociales
 III. Nombre del investigador: Manuel Alberto Santillán Núñez
 IV. Indicaciones: Estimado maestro, agradeceré infinitamente que marque con una (X) en el recuadro que corresponda a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación con los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios:

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN		Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy Buena	Total	Observaciones e sugerencias
Indicadores	Criterios	1	2	3	4	5		
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro	☒	☐	☐	☐	☐		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	☐	☐	☐	☒	☐		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al nivel de la ciencia pedagógica	☐	☐	☐	☒	☐		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	☐	☐	☐	☒	☐		
5. SUFFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	☐	☐	☐	☒	☐		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores	☐	☐	☐	☒	☐		
7. CONSISTENCIA	Resalta en aspectos teóricos científicos	☐	☐	☐	☒	☐		
8. COHERENCIA	Entre los temas e indicadores	☐	☐	☐	☒	☐		
9. METODOLOGÍA	La estructura responde al producto de la investigación	☐	☐	☐	☒	☐		
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación	☐	☐	☐	☒	☐		
Promedio de validación								
Opinión de aplicabilidad: EL INSTRUMENTO ES APLICABLE PARA EL ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN								
Marco con "X" resultado de validación: Deficiente () Baja () Regular () Buena () Muy Buena (X)								

Nombre(s) y Apellidos	Dr. DAVID AYALA ESPINOSA	 Firma
N° DNI	28442918	
Celular	986386212	
Título Profesional	LIC. PEDAGOGÍA INFANTIL Y PSICOMOTRICIDAD	
Especialidad		
Grado Académico	MAESTRÍA EN COORDINACIÓN	
Mención		
Lugar y fecha	AYACUCHO, 28 DE DICIEMBRE DEL 2023	

Anexo 05: Autorización de la institución



LE "NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES", ANEXUJO
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN GENERAL

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

AUTORIZACIÓN

Mg. Giovana Pretel Enciso

Director de la Institución Educativa Emblemática "Nuestra Señora de las Mercedes" del distrito de Andrés Avelino Cáceres-Ayacucho.

AUTORIZO al señor **Manuel Alberto Santillán Núñez** estudiante de la Escuela de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la mención en Enseñanza, Aprendizaje y Evaluación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, a fin de que aplique los instrumentos de investigación del proyecto de tesis: **"Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de educación secundaria - Ayacucho, 2024"**.

Por lo cual, esta dirección y la docente de aula están autorizadas para brindar las facilidades del caso.

Se entrega la siguiente autorización para los fines que estimen por conveniente los interesados.

Andrés Avelino Cáceres, 30 de Mayo de 2024.



Anexo 06: Plan de experimentación

PLAN DE EXPERIMENTACIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS
GENERAL ¿Cuál es el efecto de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en escolares de educación Secundaria - Ayacucho, 2024?	GENERAL Demostrar el efecto de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de educación Secundaria - Ayacucho, 2024	GENERAL Existe un efecto significativo de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales en las estudiantes del grupo experimental (primer grado A) en comparación con los del grupo control (primer grado B) de la I. E. “Nuestra Señora de las Mercedes” - Ayacucho, 2024

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN

VARIABLE DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	VALORACIÓN	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
Juegos Tradicionales	Juegos motrices	Carreras con costales, La carretilla, Mundo, Salta sogas, chapada			La observación
	Juegos sociales	Kiwi, La Gallinita ciega, La silla, Quita pañuelo, Yaces, San Miguel.			
	Juegos cognitivos	Juego del hilo, Adivinanzas, Trabalenguas, Cuentos, Teléfono malogrado.			
Habilidades sociales	Básicas	-Comunicación		Ordinal	

		-Interacción		1= BAJO 2= MEDIO 3= ALTO	-Bajo (1 - 37)
	Avanzadas	-Afectividad			-Medio (38 - 75)
		-Solidaridad			
	Frente al Estrés	-Autocontrol			-Alto (76 - 111)
		-Planificación			
					Escala de Habilidades Sociales (A. Goldstein & Col. 1978)

PLAN DE EXPERIMENTACIÓN

I. JUSTIFICACIÓN:

La presente investigación busca mejorar la convivencia escolar a través de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar habilidades sociales de las escolares de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes” de Huamanga, con la finalidad de promover una buena convivencia escolar dentro y fuera del aula.

El proyecto está enmarcado en el enfoque conductista, lo cual se basa en el análisis de los comportamientos humanos a partir de los estímulos y respuestas que conforman el ambiente físico, biológico, y social del organismo.

Se realizará, para mejorar la convivencia escolar de las estudiantes, a través de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar y potenciar las relaciones sociales dentro del aula y fuera de ella, ya que aplicando la Escala de habilidades sociales (Goldstein & Col. 1978) se pudo evidenciar que muchos de los estudiantes presentan trato inadecuado, conducta disruptiva y rechazo al aprendizaje, dificultando el trabajo a los docentes en sus enseñanzas diarias, y en la retención de aprendizajes de los adolescentes.

El trabajo cobrará valor, en la medida en que el desarrollo del marco teórico: (los antecedentes, el marco conceptual y las conclusiones) puede generar información valiosa respecto al juego para mejorar y desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes de la institución educativa pública “Nuestra Señora de las Mercedes” – Ayacucho, 2024. Estos conocimientos sistematizados generarán resultados significativos recogidos a través de la Escala de habilidades sociales (A. Goldstein & Col. 1978) lo que permitirá ser replicados en futuras investigaciones en contextos diferentes.

II. OBJETIVO:

Demostrar el efecto de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de educación Secundaria - Ayacucho, 2024

III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

3.1. Área curricular de experimentación: Educación física.

3.2. Grado y nivel de experimentación: Primer grado “A” de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”.

3.3. Contextualización del experimento: Los contenidos de experimentación del presente trabajo de investigación, está enmarcado dentro del marco de los lineamientos del Proyecto Educativo Nacional (PEN), rutas de aprendizaje, marco de buen desempeño docente, Proyecto Educativo Regional de Ayacucho (PERA), Proyecto Educativo Institucional (PEI), Proyecto Curricular

Institucional (PCI) y las unidades didácticas inmersas en área curricular de educación física de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

3.4. Variable de experimentación (variable independiente)

Juegos tradicionales

3.5. Dimensiones e indicadores para lograrse en la variable dependiente

Juegos Motrices

Juegos Sociales

Juegos Cognitivos

Plan Experimental

3.6. Estrategias metodológicas: Las estrategias de experimentación se aplicará en diferentes tiempos con diversas sesiones, programas que contengan actividades para evaluar las habilidades de cada estudiante, poniendo en práctica los conocimientos programados en la unidad de aprendizaje. Terminada la actividad de experimentación se recogerá datos a través de lista de cotejo y Prueba estandarizada.

3.7. Material de intervención en el grupo experimental:

Grupo	Módulo de experimentación	Actividades	Periodo	Responsable
Experimental	Juegos Motrices	Carreras con costales	3 al 24	Profesor investigador
		La carretilla	Junio	
		La chapada		
		Mundo		
		Salta sogá		
	Juegos Sociales	Kiwi, La silla, Quitá pañuelo.	1 al 29	
		La gallinita Ciega	Julio	
		Yaces	5 al 30	
		San Miguel	Agosto	
	Juegos Cognitivos	Trabalenguas	2 al 30	

		Adivinanzas	Septiembre	
		Juego de hilos	1 al 21	
		Cuentos	Octubre	
		Teléfono malogrado		

3.8. Material de intervención en el grupo control

No existe ningún trabajo con grupo control

Indicadores de evaluación

Dimensiones	Indicadores de evaluación
Juegos Motrices	- Interactúa con sus compañeros. - Presta atención a las indicaciones para luego trabajar en equipo. - Pide disculpas a sus compañeros cuando se porta mal durante el juego.
Juegos sociales	- Controla sus emociones en el juego. - Demuestra respeto hacia los demás. - Da solución ante un problema en el juego. - Participa activamente en grupos diferentes mostrando sus habilidades sociomotrices.
Juegos cognitivos	- Se prepara para poder hablar lo que piensa ante los demás. - Busca información sobre el tema que desconoce. - Organiza su tiempo para poder expresar su idea.

IV. PROCESO DE LA EXPERIMENTACIÓN

4.1. Aprendiendo lo que sabemos

Se motiva dando a conocer la importancia de los juegos tradicionales a través de diversas interrogantes a fin de que revaloren su práctica en la vida diaria con la familia y amigos.

4.2. Construyendo los nuevos saberes

Se inicia el proceso de familiarización con los juegos tradicionales a través de reglas durante las sesiones.

4.3. Evaluando lo aprendido

Terminada los procesos de experimentación se recogen datos sobre habilidades sociales de cada estudiante a través de los instrumentos de lista de cotejo y cuestionario.

V. BIBLIOGRAFÍA

Puig, J. M. (1998). La educación moral en la escuela. Teoría y práctica. España: Edebé.

Alcantara, J.A. (1990). Como educar la autoestima. Barcelona: Ceac

Módulo de experimentación 1

I. PROPÓSITOS

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos motrices para desarrollar habilidades sociales básicas.

II. BENEFICIARIOS

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. COMPETENCIAS PARA LOGRARSE

Comunicación e interacción

IV. DURACIÓN

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones a la semana

V. MATERIALES/ ENTORNO

Costales, Conos, Plátanos, Silbato

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Motrices: **CARRERA CON COSTALES**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD:

Las estudiantes en este juego ejercitan su velocidad, el esfuerzo, la resistencia y su coordinación.

Los estudiantes deben meterse de pie dentro del saco y esperar que alguien dé la orden de salida.

Para iniciar la carrera, las estudiantes deben mantenerse sosteniendo el saco con una mano para evitar que caiga por debajo de las rodillas y mantener el equilibrio para poder saltar. Durante la carrera, las estudiantes deben tener las dos piernas en la bolsa hasta llegar a la línea de meta. También pueden hacerlo a modo de relevos.

Gana quien llega primero a la línea de meta.

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales.

Proceso de experimentación

Título de Juegos Motrices: **CARRERA CON COSTALES**

Pasos de la actividad

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	Hace una breve presentación de los pasos de la actividad en el experimento.
	2°	- Se les invita a las estudiantes a escuchar atentamente las reglas de juego. - Se asegura de que todos comprendan las reglas de seguridad.
	3°	- Asegura de que espacio a utilizar este libre de obstáculos. - Delimita las líneas de inicio y llegada con platos o conos - Garantiza que los sacos estén en buen estado y ser lo suficientemente grandes para que los alumnos puedan meterse en ellos cómodamente.
Estudiante	4°	- Deben estar dispuestos y preparados para participar.
	5°	- Deben usar ropa cómoda que les permita moverse sin dificultad
Docente	6°	- Explica claramente la actividad. - Enfatiza la importancia de la cooperación y el respeto hacia los demás jugadores. - Una vez que los alumnos están listos, el docente puede dar la señal de inicio (como una cuenta regresiva o un "¡Listos, ya!"). - Durante la carrera supervisa para garantizar que todos estén participando de manera segura y correcta. En caso de caídas o accidentes menores, debe intervenir rápidamente para asistir a los estudiantes y asegurarse de que se reanuden de manera segura.
Estudiante	7°	- Deben saltar dentro del saco, intentando avanzar lo más rápido posible sin perder el equilibrio.

Docente	8°	- Al finalizar debe felicitar a todos los participantes y destacar el esfuerzo de cada uno. - Genera una breve conversación sobre cómo se sintieron durante la actividad, qué estrategias utilizaron para avanzar más rápido, y qué pueden mejorar en una próxima ocasión.
---------	----	--

Módulo de experimentación N° 2

I. Propósitos

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos motrices para desarrollar habilidades sociales básicas.

II. Beneficiarios

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. Competencias para lograrse

Comunicación e interacción

IV. Duración

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones

V. Materiales/ entorno

Campo libre, platillos, conos, silbato

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Motrices: **LA CARRETILLA**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego.

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD:

Para este juego se necesitan parejas de jugadores: uno se apoyará en sus manos mientras el otro le sostiene las piernas, de modo que parezca una carretilla humana. Las parejas deberán ubicarse en una línea de partida y tras recibir la señal, avanzar lo más rápido posible hacia la meta.

Quienes lleguen en primer lugar ganarán la carrera y quienes lleguen últimos serán eliminados.

Luego se repetirá la dinámica, pero invirtiendo las posiciones de cada equipo, hasta que haya una sola pareja ganadora.

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales.

Proceso de experimentación

Título de Juegos Motrices: **LA CARRETILLA**

Pasos de la actividad

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	- Hace una breve presentación y pasos de la actividad a realizarse.
	2°	- Debe asegurarse de que el área de juego esté libre de obstáculos, como piedras u objetos que puedan causar caídas. - Marca una línea de salida y una de meta. - Explica el propósito del juego y cómo se debe jugar.
Estudiante	3°	- Deben estar vestidos con ropa cómoda y deportiva - Deben efectuar la calistenia antes de empezar el juego, especialmente los músculos de las piernas, brazos y hombros.
	4°	- Deben entender que el juego requiere cooperación y trabajo en equipo.
Docente	5°	- Explica claramente la actividad. - Enfatiza la importancia de la cooperación y el respeto hacia los demás jugadores. - Una vez que los alumnos están listos, el docente puede dar la señal de inicio (como una cuenta regresiva o un "¡Listos, ya!"). - Durante la carrera supervisa para garantizar que todos estén participando de manera segura y correcta. En caso de caídas o accidentes menores, debe intervenir rápidamente para asistir a los estudiantes y asegurarse de que se reanuden de manera segura.
Estudiante	6°	- Deben escuchar atentamente las instrucciones del docente, asegurándose de comprender la mecánica del juego. - Luego, se deben agrupar en parejas, según lo indicado por el docente.

Docente	7°	- Debe motivar y apoyar a los estudiantes, especialmente a aquellos que tienen dificultades, y mantener el ambiente divertido y seguro.
Estudiante	8°	- Deben trabajar en equipo: uno debe caminar sobre sus manos mientras el otro lo sostiene por las piernas. La persona que actúa como "carretilla" debe hacer esfuerzo para mantener sus manos firmes en el suelo, mientras que la otra persona debe ayudar a mantener la estabilidad y dirigir el movimiento.
Docente	9°	- Hace una breve reflexión sobre cómo se sintieron los estudiantes durante el juego, qué aspectos del trabajo en pareja fueron más difíciles y qué pueden mejorar en su técnica para la próxima vez.

Módulo de experimentación N° 3

I. Propósitos

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos motrices para desarrollar habilidades sociales básicas.

II. Beneficiarios

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. Competencias para lograrse Comunicación e interacción

IV. Duración

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones

V. Materiales/ entorno

Conos, platillos, pelotas, silbato.

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Motrices: **LA CHAPADA**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego.

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD

Un jugador (el "chapador" o "el que chapará") debe ser elegido para comenzar. El docente puede elegirlo o dejar que los estudiantes se organicen (por ejemplo, mediante un sorteo o jugando a "piedra, papel o tijera").

El resto de los jugadores debe correr y tratar de evitar ser tocados o "chapeados" por el chapador.

El "chapador" debe correr tras los demás jugadores con el objetivo de tocarlos. Cuando el chapador toca a otro jugador, esa persona se convierte en un chapado. Los jugadores chapados deben quedarse inmóviles en el lugar donde fueron tocados (como si estuvieran "congelados" o "atrapados"). Para liberarse, otro jugador debe tocarlos sin ser tocado por el chapador, de esta manera el jugador liberado puede volver a la acción.

El juego continúa hasta que todos los jugadores sean "chapeados" o hasta que el

docente decida que se debe cambiar al nuevo chapador.

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales.

Proceso de experimentación

Título de Juegos Motrices: **LA CHAPADA**

Pasos de la actividad

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	- Hace una breve presentación de los pasos de la actividad en el experimento.
	2°	- Debe asegurarse de que el área de juego esté libre de obstáculos, como piedras u objetos que puedan causar caídas. - Marca una línea de salida y una de meta. - Explica el propósito del juego y cómo se debe jugar.
Estudiante	3°	- Deben estar vestidos con ropa cómoda y deportiva - Deben efectuar la calistenia antes de empezar el juego.
	4°	- Deben escuchar atentamente las instrucciones del docente, entender las reglas y asegurarse de saber qué deben hacer en cada momento del juego.
Docente	5°	- Explica claramente la actividad. - Debe motivar y apoyar a los estudiantes, especialmente a aquellos que tienen dificultades, y mantener el ambiente divertido y seguro.

Estudiante	6°	- Deben moverse rápidamente y tratar de evitar ser tocados por el chapador. Si son tocados, deben quedarse quietos en el lugar donde fueron alcanzados, esperando que otro compañero los toque para liberarlos. - Los jugadores deben estar atentos a los movimientos del chapador y reaccionar rápidamente para evitar ser tocados. - Los jugadores también pueden intentar liberar a sus compañeros tocándolos sin ser tocados por el chapador.
Docente	7°	- Hace una breve reflexión sobre cómo se sintieron los estudiantes durante el juego, qué aspectos del trabajo en pareja fueron más difíciles y qué pueden mejorar en su técnica para la próxima vez.

Módulo de experimentación N° 4

I. Propósitos

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos motrices para desarrollar habilidades sociales básicas.

II. Beneficiarios

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. Competencias para lograrse Comunicación e interacción.

IV. Duración

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones

V. Materiales/ entorno

Campo libre, cinta adhesiva, tiza de colores, silbato

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Motrices: **MUNDO**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego.

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD

Consiste en dibujar con una tiza una serie de recuadros contiguos, enumerados del 1 al 10 (o al número que se desee), lo suficientemente grandes como para saltar sobre ellos usando un solo pie.

Entonces, cada jugador deberá arrojar por turnos una piedra pequeña que debe quedar dentro de alguna casilla y luego saltar las casillas en orden, de una en una y con un pie en el aire (excepto cuando haya dos casillas juntas, en las que se deberán poner ambos pies), hasta llegar a donde está su piedra, recogerla y emprender el recorrido de vuelta. Si la piedra se le cae o utiliza ambos pies, el jugador perderá el juego.

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales

Proceso de experimentación

Título de Juegos Motrices: **MUNDO**

Pasos de la actividad

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	- Hace una breve presentación de los pasos de la actividad en el experimento.
	2°	- Debe asegurarse de que el área de juego esté libre de obstáculos, como piedras u objetos que puedan causar caídas. - Explica el propósito del juego y cómo se debe jugar.
Estudiante	3°	- Deben estar vestidos con ropa cómoda y deportiva. - Deben efectuar la calistenia antes de empezar el juego.
	4°	- Deben escuchar atentamente las instrucciones del docente, entender las reglas y asegurarse de saber qué deben hacer en cada momento del juego.
Docente	5°	- Explica el juego 1. El primer jugador/a se ubica en el inicio (antes del primer cuadrado) y lanza el objeto (por lo general una teja, bolita de papel o piedra pequeña), dentro del primer cuadrado, intentando que caiga dentro de él. Si cae en la línea o fuera del cuadrado le toca al siguiente participante. 2. El jugador/a se trasladará saltando cada cuadrado ida y vuelta sin pisar donde se encuentra el objeto, ni de ida ni de vuelta. 3. En el recorrido, el jugador/a tendrá que saltar con un solo pie los cuadros individuales; los dobles, podrá apoyar un pie en cada cuadrado, al mismo tiempo. 4. Al retorno, cuando llegue al cuadrado donde cayó el objeto, lo recogerá, manteniendo el equilibrio y continuará hasta el final. Seguidamente, le toca el turno al siguiente jugador/a. 5. Si durante el recorrido pisa una línea o pierde el equilibrio el turno pasa al siguiente jugador/a.

		6. El jugador/a que ha concluido con éxito un primer recorrido avanzará en el siguiente turno al cuadrado siguiente (1, 2, 3...). 7. Gana el jugador/a que primero concluya con todos casilleros establecidos en el mundo o rayuela.
Estudiante	6°	- Deben respetar el turno correspondiente
Docente	7°	- Hace una breve reflexión sobre cómo se sintieron los estudiantes durante el juego, qué aspectos del trabajo en pareja fueron más difíciles y qué pueden mejorar en su técnica para la próxima vez.

Módulo de experimentación N° 5

I. Propósitos

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos motrices para desarrollar habilidades sociales básicas.

II. Beneficiarios

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. Competencias para lograrse Comunicación e interacción.

IV. Duración

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones

V. Materiales/ entorno

Campo libre, sogas, silbato

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Motrices: **SALTA SOGA**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego.

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD

Dos jugadores se colocan en los extremos de la cuerda (uno a cada lado). Ellos giran la cuerda en un movimiento continuo.

Los demás jugadores (los que van a saltar) se colocan frente a la cuerda, listos para saltar. Generalmente, los saltadores deben alinearse en una fila y esperar su turno. Los jugadores que giran la cuerda la empiezan a mover de forma que pase por debajo de los pies de los saltadores. El movimiento de la cuerda debe ser fluido y controlado, para que los jugadores tengan tiempo de saltar sin que los golpee.

El jugador que está saltando debe coordinar su salto con el movimiento de la cuerda, asegurándose de no pisarla ni tropezar con ella. El salto debe ser ágil y en el momento adecuado, de modo que la cuerda pase por debajo de los pies sin tocarlos.

El jugador puede saltar de manera continua o hacer varios saltos seguidos antes de volver a aterrizar.

Los jugadores continúan saltando mientras la cuerda sigue girando. Si el jugador pisa la cuerda, se cae o no logra saltarla correctamente, se elimina o pierde el turno.

El siguiente jugador tiene su turno, y así sucesivamente.

El objetivo es saltar durante el mayor tiempo posible sin cometer errores.

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales.

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	- Organiza y coordina la actividad, asegurándose de que todos los alumnos participen y disfruten de manera segura.
	2°	- Dividir a los estudiantes en grupos o equipos para que cada uno tenga la oportunidad de jugar. - explica las reglas del juego a los estudiantes, cómo se debe girar la cuerda, cómo saltar y qué hacer en caso de cometer errores. - Organiza los turnos de manera ordenada, para que todos puedan participar sin problemas.
Estudiante	3°	- El alumno que salta debe concentrarse y coordinar sus movimientos para que la cuerda pase por debajo de sus pies sin que la toque.
Docente	4°	- Hace énfasis en la importancia de trabajar juntos (quienes giran la cuerda y quienes saltan) para lograr un buen ritmo y pasar un buen rato.
Estudiante	5°	- El alumno que gira la cuerda debe coordinar la velocidad y el ritmo con los saltadores, asegurándose de que la cuerda esté lo suficientemente alta como para evitar que los saltadores se tropiecen. - Deben trabajar de manera cooperativa, tanto al girar la cuerda como al saltar. Esto fomenta el trabajo en equipo y ayuda a crear un ambiente divertido y motivador.

Docente	6°	- Hace una breve reflexión sobre cómo se sintieron los estudiantes durante el juego, qué aspectos del trabajo en pareja fueron más difíciles y qué pueden mejorar en su técnica para la próxima vez.
---------	----	--

Proceso de experimentación

Título de Juegos Motrices: **SALTA SOGA**

Pasos de la actividad

Módulo de experimentación N° 6

I. Propósitos

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos sociales para desarrollar habilidades avanzadas.

II. Beneficiarios

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. Competencias para lograrse

Afectividad y solidaridad

IV. Duración

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones

V. Materiales/ entorno

Campo libre, pañuelo, silbato

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Sociales: **LA GALLINITA CIEGA**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego.

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD

Este juego grupal requiere de un pañuelo que le será atado cubriendo los ojos a un jugador escogido, quien será la “gallinita ciega”. Luego se le dará vueltas sobre su eje, para desorientarlo, y se le dejará libre para que intente capturar a los demás jugadores, que podrán moverse a su alrededor, esconderse o permanecer quietos (dependiendo de las normas de juego elegidas). A quien la gallina ciega logre capturar primero, pasará a ocupar su lugar.

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales

Proceso de experimentación

Título de Juegos Sociales: **LA GALLINITA CIEGA**

Pasos de la actividad

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	- Organiza el juego, asegurándose de que las adolescentes estén en un espacio adecuado y seguro para jugar, sin obstáculos ni riesgos de caídas.
	2°	- Debe explicar claramente las reglas del juego a las estudiantes, asegurándose de que todas entiendan cómo se juega. - Supervisa el tiempo para que el juego no se alargue demasiado, evitando que los estudiantes se cansen.
Estudiante	3°	- El alumno que es elegido como la gallinita ciega debe estar vendado y tratar de atrapar a los otros del círculo. La tarea principal es escuchar los ruidos, los pasos y los movimientos de los demás para tratar de identificar y tocar a un pollito. - Al tocar a un pollito, debe adivinar quién es. Si acierta, el pollito se convierte en la gallinita ciega en la siguiente ronda. - La gallinita ciega debe usar el sentido del oído y el tacto para guiarse, lo que hace que el juego sea desafiante y divertido.
Docente	4°	- Usa el juego para fomentar valores como el trabajo en equipo, el respeto a los demás y la cooperación entre los estudiantes.
Estudiante	5°	- Deben moverse con astucia, de manera que la gallinita ciega no logre tocarlos. Pueden caminar alrededor del círculo, dar vueltas o moverse en diferentes direcciones, siempre intentando evitar ser atrapados.
Docente	6°	- Hace una breve reflexión sobre cómo se sintieron los estudiantes durante el juego, qué aspectos del trabajo en pareja fueron más difíciles y qué pueden mejorar en su técnica para la próxima vez.

Módulo de experimentación N° 7

I. Propósitos

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos sociales para desarrollar habilidades avanzadas.

II. Beneficiarios

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. Competencias para lograrse

Afectividad y solidaridad

IV. Duración

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones

V. Materiales/ entorno

Ambiente libre, yaces, pelotitas.

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Sociales: **YACES**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego.

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD

Los yases se lanzan al suelo y se hace rebotar una bolita de goma al suelo, mientras la bolita está en el aire se recogen los yases de uno en uno en el primer turno. Luego se recogen de dos en dos, tres en tres, cuatro en cuatro y así sucesivamente, hasta recoger todos los yases.

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales

Proceso de experimentación

Título de juegos sociales: **YACES**

Pasos de la actividad

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	- Organiza el juego, asegurándose de que las adolescentes estén en un espacio adecuado y seguro para jugar.
	2°	- Dividir a los estudiantes en grupos o equipos para que cada uno tenga la oportunidad de jugar. - Explica claramente las reglas del juego a las estudiantes, asegurándose de que todos entiendan cómo se juega.
Estudiante	3°	- Deben escuchar atentamente las instrucciones del docente, entender las reglas y asegurarse de saber qué deben hacer en cada momento del juego.
	4°	- El jugador 1 lanza una pelota al aire y rápidamente agarra un boliche antes de que la pelota rebote. Con la misma mano, el jugador agarra la pelota justo después del primer rebote. Si el jugador tiene éxito, el boliche pasa rápidamente a su otra mano y pasa a la siguiente ronda.
Docente	5°	- Coordina la actividad, asegurándose de que todos los alumnos participen y disfruten de manera segura.
Estudiante	6°	- Los yases lanzan al suelo y se hace rebotar una bolita de goma al suelo, mientras la bolita está en el aire se recogen los yases de uno en uno en el primer turno. Luego se recogen de dos en dos, tres en tres, cuatro en cuatro y así sucesivamente, hasta recoger todos los yases. - Trabajan en grupos de cuatros integrantes.

Docente	7°	- Hace una breve reflexión sobre cómo se sintieron los estudiantes durante el juego, qué aspectos del trabajo en pareja fueron más difíciles y qué pueden mejorar en su técnica para la próxima vez.
---------	----	--

Módulo de experimentación N° 8

I. Propósitos

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos sociales para desarrollar habilidades avanzadas.

II. Beneficiarios

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. Competencias para lograrse

Afectividad y solidaridad

IV. Duración

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones

V. Materiales/ entorno

Ambiente libre.

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Sociales: **SAN MIGUEL**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego.

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD

Antes de iniciar el juego se selecciona tres personajes (la madre, los hijos y el ladrón)

Inicio del juego, cuando la mamá está cuidando a los hijos, llega el ladrón a distraerla con una mentira, dándole una mala noticia (su chacra se está incendiando, su esposo sufrió un accidente, etc.), en seguida la mamá se aleja a una distancia predeterminada y al regresar debe dar 10 vueltas para luego poder cuidar a sus hijos. Mientras tanto el ladrón intentará raptar la mayor cantidad de niños posibles.

Los estudiantes deberán sujetarse fuertemente para evitar ser raptados.

Cada niño raptado pasa a ser un ladrón.

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales

Proceso de experimentación

Título de Juegos Sociales: **SAN MIGUEL**

Proceso de evaluación

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	- Organiza el juego, asegurándose de que las adolescentes estén en un espacio adecuado y seguro para jugar, sin obstáculos ni riesgos de caídas.
	2°	- Explica claramente las reglas del juego a las estudiantes, asegurándose de que todas entiendan cómo se juega.
Estudiante	4°	- Deben escuchar atentamente las instrucciones del docente, entender las reglas y asegurarse de saber qué deben hacer en cada momento del juego.
	5°	- Deben estar vestidos con ropa cómoda y deportiva. - Deben efectuar la calistenia antes de empezar el juego
Docente	6°	- Selecciona a los tres personajes al azar (LA MADRE, LOS HIJOS Y AL LADRÓN) - Coordina la actividad, asegurándose de que todos los alumnos participen y disfruten de manera segura.
Estudiante	7°	- INICIAN EL JUEGO AL MANDO DEL DOCENTE - Inicio del juego, cuando la mamá está cuidando a los hijos, llega el ladrón a distraerla con una mentira, dándole una mala noticia (su chacra se está incendiando, su esposo sufrió un accidente, etc.), en seguida la mamá se aleja a una distancia predeterminada y al regresar debe dar 10 vueltas para luego poder cuidar a sus hijos. Mientras tanto el ladrón intentará raptar la mayor cantidad de niños posibles. - Los estudiantes deberán sujetarse fuertemente para
		- evitar ser raptados. - Cada niño raptado pasa a ser un ladrón.
Docente	8°	- Hace una breve reflexión sobre cómo se sintieron los estudiantes durante el juego, qué aspectos del trabajo en pareja fueron más difíciles y qué pueden mejorar en su técnica para la próxima vez.

Módulo de experimentación N° 9

I. Propósitos

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos sociales para desarrollar habilidades avanzadas.

II. Beneficiarios

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. Competencias para lograrse

Afectividad y solidaridad

IV. Duración

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones

V. Materiales/ entorno

Ambiente libre, silla, música, buffers, Usb.

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Sociales: **LA SILLA**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego.

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD

Este juego requiere de un número determinado de sillas que deberán estar reunidas en el medio de la sala. Los jugadores, deberán ser siempre más que el número de sillas disponibles, deberán bailar alrededor de ellas al son de una canción o alguna música que pueda reproducirse, y cuando la melodía se detenga de golpe, deberán sentarse en alguna silla que encuentren. Quienes no consigan hacerlo serán eliminados. Para la siguiente ronda se sacará una silla y se repetirá el juego, hasta que quede una única silla y un único ganador.

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales

Proceso de experimentación

Título de juegos sociales: **LA SILLA**

Pasos de la actividad

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	- Organiza el juego, asegurándose de que las adolescentes estén en un espacio adecuado y seguro para jugar, sin obstáculos ni riesgos de caídas.
	2°	- Explica claramente las reglas del juego a las estudiantes, asegurándose de que todos entiendan cómo se juega.
Estudiante	3°	- Deben escuchar atentamente las instrucciones del docente, entender las reglas y asegurarse de saber qué deben hacer en cada momento del juego.
	4°	- Deben estar vestidos con ropa cómoda y deportiva. - Deben efectuar la calistenia antes de empezar el juego
Docente	5°	- Acomoda las sillas en forma de círculo y pone la música. - Coordina la actividad, asegurándose de que todos los alumnos participen y disfruten de manera segura.
Estudiante	6°	- Los jugadores, deberán ser siempre más que el número de sillas disponibles, deberán bailar alrededor de ellas al son de una canción o alguna música que pueda reproducirse, y cuando la melodía se detenga de golpe, deberán sentarse en alguna silla que encuentren. Quienes no consigan hacerlo serán eliminados. Para la siguiente ronda se sacará una silla y se repetirá el juego, hasta que quede una única silla y un único ganador.
Docente	7°	- Hace una breve reflexión sobre cómo se sintieron los estudiantes durante el juego, qué aspectos del trabajo en pareja fueron más difíciles y qué pueden mejorar

		en su técnica para la próxima vez.
--	--	------------------------------------

Módulo de experimentación N° 10

I. Propósitos

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos sociales para desarrollar habilidades avanzadas.

II. Beneficiarios

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. Competencias para lograrse

Afectividad y solidaridad

IV. Duración

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones

V. Materiales/ entorno

Ambiente libre, pañuelo.

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Sociales: **QUITA PAÑUELO**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego.

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD

Se forman dos equipos de jugadores, que deberán enfrentarse para adueñarse de un pañuelo que un adulto o un jugador mayor sostiene en el aire. Esta competencia se dará por turnos: los jugadores se ubicarán uno frente al otro, uno de cada bando con el pañuelo suspendido en el medio.

Entonces quien lo sostiene deberá gritar “¡Preparados, listos, ya!” y en ese momento los jugadores deberán tratar de moverse rápidamente y quedarse con el pañuelo. Una vez que todos los jugadores de ambos equipos hayan competido, el equipo que más veces se haya quedado con el pañuelo será el ganador.

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales

Proceso de experimentación

Título de juegos sociales: **QUITA PAÑUELO**

Pasos de la actividad

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	- Organiza el juego, asegurándose de que las adolescentes estén en un espacio adecuado y seguro para jugar, sin obstáculos ni riesgos de caídas.
	2°	- Explica claramente las reglas del juego a las estudiantes, asegurándose de que todas entiendan cómo se juega.
Estudiante	3°	- Deben escuchar atentamente las instrucciones del docente, entender las reglas y asegurarse de saber qué deben hacer en cada momento del juego. - Deben estar vestidos con ropa cómoda y deportiva. - Deben efectuar la calistenia antes de empezar el juego
Docente	4°	- Forma grupos de igual cantidad, delimita las líneas donde estarán sentados los estudiantes en ambos lados. - Coordina la actividad, asegurándose de que todos los alumnos participen y disfruten de manera segura.
Estudiante	5°	- Se forman dos equipos de jugadores, que deberán enfrentarse para adueñarse de un pañuelo que un adulto o un jugador mayor sostiene en el aire. Esta competencia se dará por turnos: los jugadores se ubicarán uno frente al otro, uno de cada bando con el pañuelo suspendido en el medio. - Entonces quien lo sostiene deberá gritar “¡Preparados, listos, ya!” y en ese momento los jugadores deberán tratar de moverse rápidamente y quedarse con el pañuelo. Una vez que todos los jugadores de ambos equipos hayan competido, el equipo que más veces se haya quedado con el pañuelo será el ganador.
Docente	6°	- Hace una breve reflexión sobre cómo se sintieron los estudiantes durante el juego, qué aspectos del trabajo en pareja fueron más difíciles y qué pueden mejorar en su técnica para la próxima vez.

Módulo de experimentación N° 11

I. Propósitos

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos cognitivos para desarrollar habilidades frente al estrés.

II. Beneficiarios

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. Competencias para lograrse Autocontrol y Planificación

IV. Duración

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones

V. Materiales/ entorno

Ambiente libre, hoja impresa.

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Cognitivos: **TRABALENGUAS**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego.

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD

Son frases o conjuntos de palabras que se caracterizan por tener sonidos o combinaciones fonéticas difíciles de pronunciar, especialmente cuando se dicen rápidamente.

Se les presentará en hojas impresas los trabalenguas para luego socializar con sus compañeras:

Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito

En la calva de un calvito, un clavito clavo Pablito

Pablito clavó un clavito

¿Qué clavito clavó Pablito?

Tres tristes tigres tragan trigo en un trigal,

Tragan trigo en un trigal tres tristes tigres.

Cuenta cuántos cuentos cuentas, porque si no cuentas cuantos cuentos cuentas, nunca sabrás cuántos cuentos contaste.

Erre con erre guitarra; erre con erre, carril: rápido ruedan los carros, rápido el ferrocarril.

***Pepe pecas pica papas con un pico,
Con un pico pica papas pepe picas,
si pepe pecas pica pecas con un pico,
¿Dónde está el pico que pepe pecas pica papa?***

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales

Proceso de experimentación

Título de juegos Cognitivos: **TRABALENGUAS**

Pasos de la actividad

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	- Organiza el juego, asegurándose de que las adolescentes estén en un espacio adecuado y seguro para jugar, sin obstáculos ni riesgos de caídas.
	2°	- Explica claramente las reglas del juego a las estudiantes, asegurándose de que todos entiendan cómo se juega.
Estudiante	3°	- Deben escuchar atentamente las instrucciones del docente, entender las reglas y asegurarse de saber qué deben hacer en cada momento del juego. - Deben estar vestidos con ropa cómoda y deportiva. - Deben efectuar la calistenia antes de empezar el juego
Docente	4°	- Forma grupos de igual cantidad, delimita las líneas donde estarán sentados los estudiantes en ambos lados. - Coordina la actividad, asegurándose de que todos los alumnos participen y disfruten de manera segura.

Estudiante	5°	- Los estudiantes practican en un tiempo determinado para luego socializar con sus compañeros. - Expresan los trabalenguas: Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito En la calva de un calvito, un clavito clavo Pablito Pablito clavó un clavito ¿Qué clavito clavó Pablito? Tres tristes tigres tragan trigo en un trigal, Tragan trigo en un trigal tres tristes tigres. Cuenta cuántos cuentos cuentas, porque si no cuentas cuantos cuentos cuentas, nunca sabrás cuántos cuentos contaste. Erre con erre guitarra; erre con erre, carril: rápido ruedan los carros, rápido el ferrocarril. Pepe pecas pica papas con un pico, Con un pico pica papas pepe picas, si pepe pecas pica pecas con un pico, ¿Dónde está el pico que pepe pecas pica papa?
Docente	6°	- Hace una breve reflexión sobre cómo se sintieron los estudiantes durante el juego, qué aspectos del trabajo en pareja fueron más difíciles y qué pueden mejorar en su técnica para la próxima vez.

Módulo de experimentación N° 12

I. Propósitos

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos cognitivos para desarrollar habilidades frente al estrés.

II. Beneficiarios

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. Competencias para lograrse Autocontrol y planificación

IV. Duración

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones

V. Materiales/ entorno

Ambiente libre, hoja impresa.

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Cognitivo: **ADIVINANZAS**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego.

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD

Son enigmas o acertijos que se plantean en forma de preguntas, generalmente con una estructura rítmica o poética, y que deben resolverse descubriendo la respuesta correcta a partir de pistas o descripciones indirectas.

El objetivo es estimular la creatividad, el razonamiento lógico y la observación de quien la escucha o la lee.

✓ *Se les presentará en hojas impresas las adivinanzas para luego socializar con sus compañeras:*

El roer es mi trabajo,

El queso mi aperitivo

Y el gato ha sido siempre

Mi más temido enemigo (ratón)

Cuál es el animal que come con las patas (el pato)

Salta y salta, y la colita le falta (la rana)

Cuál es el animal que camina con las patas en la cabeza (el piojo)

Cuando nada en los ríos parece un tronco flotante, pero si muestra sus dientes todos huyen al instante (el cocodrilo)

Hablo y no pienso,

Lloro y no siento, río sin razón y miento sin intención (el loro)

Alas de mil colores y se pierden entre las flores (las mariposas)

Adivina quién soy yo: al ir parece que vengo y al venir es que me voy (el cangrejo)

¿Cuál es el animal que tiene silla y no se puede sentar? (el caballo)

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales

Proceso de experimentación

Título de Juegos Cognitivos: **ADIVINANZAS**

Pasos de la actividad

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	- Organiza el juego, asegurándose de que las adolescentes estén en un espacio adecuado y seguro para jugar, sin obstáculos ni riesgos de caídas.
	3°	- Explica claramente las reglas del juego a las estudiantes, asegurándose de que todos entiendan cómo se juega.
	4°	- Deben escuchar atentamente las instrucciones del docente, entender las reglas y asegurarse de saber qué deben hacer en cada momento del juego.

Estudiante	5°	- Deben estar vestidos con ropa cómoda y deportiva. - Deben efectuar la calistenia antes de empezar el juego
Docente	6°	- Forma grupos de igual cantidad, delimita las líneas donde estarán sentados los estudiantes en ambos lados. - Coordina la actividad, asegurándose de que todos los alumnos participen y disfruten de manera segura.
Estudiante	7°	- Los estudiantes practican en un tiempo determinado para luego socializar con sus compañeros. - Expresan las adivinanzas: <i>El roer es mi trabajo, El queso mi aperitivo Y el gato ha sido siempre Mi más temido enemigo (ratón)</i> <i>Cuál es el animal que come con las patas (el pato)</i> <i>Salta y salta, y la colita le falta (la rana)</i> <i>Cuál es el animal que camina con las patas en la cabeza (el piojo)</i> <i>Cuando nada en los ríos parece un tronco flotante, pero si muestra sus dientes todos huyen al instante (el cocodrilo)</i> <i>Hablo y no pienso, Lloro y no siento, rio sin razón y miento sin intención (el loro)</i> <i>Alas de mil colores y se pierden entre las flores (las mariposas)</i> <i>Adivina quién soy yo: al ir parece que vengo y al venir es que me voy (el cangrejo)</i> <i>¿Cuál es el animal que tiene silla y no</i>

		<i>se puede sentar? (el caballo)</i>
Docente	8°	- Hace una breve reflexión sobre cómo se sintieron los estudiantes durante el juego, qué aspectos del trabajo en pareja fueron más difíciles y qué pueden mejorar en su técnica para la próxima vez.

Módulo de experimentación N° 13

I. Propósitos

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos cognitivo para desarrollar habilidades frente al estrés.

II. Beneficiarios

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. Competencias para lograrse Autocontrol y planificación

IV. Duración

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones

V. Materiales/ entorno

Ambiente libre, hoja impresa.

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Cognitivo: **TELÉFONO MALOGRADO**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego.

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD

Es un juego de comunicación y escucha, su importancia es la precisión de transmitir mensajes.

Los estudiantes se colocan en una fila o en círculo, de manera que todos puedan escuchar a la persona que está a su lado.

El docente o facilitador piensa en una frase o mensaje corto, pero no muy obvio. Puede ser algo como:

“El perro saltó sobre la mesa mientras cantaba una canción.”

El docente susurra el mensaje al primer estudiante de la fila o círculo. Este estudiante no debe repetir el mensaje en voz alta, solo debe escucharlo atentamente.

El primer estudiante le susurra el mensaje al siguiente estudiante en la fila, y así sucesivamente, hasta que el último estudiante recibe el mensaje. Cada estudiante solo puede decir el mensaje una vez, sin repetir ni aclarar nada.

Cuando el último estudiante recibe el mensaje, lo dice en voz alta para que todos lo escuchen. Es probable que el mensaje haya cambiado considerablemente, ya sea por malentendidos, interpretaciones erróneas o distracciones durante la transmisión.

Finalmente, el docente revela el mensaje original y se comparan ambas versiones: la inicial y la final. Esto generalmente genera risas, ya que las frases suelen ser completamente diferentes debido a los errores de comunicación.

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales.

Proceso de experimentación

Título de Juegos Cognitivos: **TELÉFONO**

MALGRADO

Pasos de la actividad

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	- Organiza el juego, asegurándose de que las adolescentes estén en un espacio adecuado y seguro para jugar, sin obstáculos ni riesgos de caídas.
	2°	- Explica claramente las reglas del juego a las estudiantes, asegurándose de que todos entiendan cómo se juega.
Estudiante	4°	- Deben escuchar atentamente las instrucciones del docente, entender las reglas y asegurarse de saber qué deben hacer en cada momento del juego.
	5°	- Deben estar vestidos con ropa cómoda y deportiva. - Deben efectuar la calistenia antes de empezar el juego

Docente	6°	- Forma grupos de igual cantidad donde estarán sentados los estudiantes en ambos lados. - Coordina la actividad, asegurándose de que todos los alumnos participen y disfruten de manera segura.
Estudiante	7°	- INICIA EL JUEGO “El perro saltó sobre la mesa mientras cantaba una canción.” <i>El docente susurra el mensaje al primer estudiante de la fila o círculo. Este estudiante no debe repetir el mensaje en voz alta, solo debe escucharlo atentamente.</i> <i>El primer estudiante le susurra el mensaje al siguiente estudiante en la fila, y así sucesivamente, hasta que el último estudiante recibe el mensaje. Cada estudiante solo puede decir el mensaje una vez, sin repetir ni aclarar nada.</i> <i>Cuando el último estudiante recibe el mensaje, lo dice en voz alta para que todos lo escuchen. Es probable que el mensaje haya cambiado considerablemente, ya sea por malentendidos, interpretaciones erróneas o distracciones durante la transmisión.</i> <i>Finalmente, el docente revela el mensaje original y se comparan ambas versiones: la inicial y la final. Esto generalmente genera risas, ya que las frases suelen ser completamente diferentes debido a los errores de comunicación.</i>
Docente	8°	- Hace una breve reflexión sobre cómo se sintieron los estudiantes durante el juego, qué aspectos del trabajo en pareja fueron más difíciles y qué pueden mejorar en su técnica para la próxima vez.

Módulo de experimentación N° 14

I. Propósitos

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos cognitivo para desarrollar habilidades frente al estrés.

II. Beneficiarios

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. Competencias para lograrse

Autocontrol y planificación

IV. Duración

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones

V. Materiales/ entorno

Ambiente libre, hilos.

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Cognitivos: **JUEGO DE HILOS**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego.

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD

Este juego requiere de un cordón o un hilo que un jugador entrelaza en sus dedos para lograr diferentes figuras geométricas. Entonces, otro jugador debe insertar las manos en la figura y tomar la cuerda sin enmarañarla ni romper la figura, para luego formar la suya propia. También puede jugarse de manera individual, haciendo la mayor cantidad de figuras posibles sin que el hilo se anude.

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales.

Proceso de experimentación

Título de juegos cognitivos: **JUEGO DE HILOS**

Pasos de la actividad

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	- Organiza el juego, asegurándose de que las adolescentes estén en un espacio adecuado y seguro para jugar, sin obstáculos ni riesgos de caídas.
	2°	- Explica claramente las reglas del juego a las estudiantes, asegurándose de que todos entiendan cómo se juega.
Estudiante	3°	- Deben escuchar atentamente las instrucciones del docente, entender las reglas y asegurarse de saber qué deben hacer en cada momento del juego.
	4°	- Deben estar vestidos con ropa cómoda y deportiva. - Deben efectuar la calistenia antes de empezar el juego
Docente	5°	- Forma grupos de igual cantidad donde estarán sentados los estudiantes en ambos lados. - Coordina la actividad, asegurándose de que todos los alumnos participen y disfruten de manera segura.
Estudiante	6°	- Inicia el juego. - Este juego requiere de un cordón o un hilo que un jugador entrelaza en sus dedos para lograr diferentes figuras geométricas. Entonces, otro jugador debe insertar las manos en la figura y tomar la cuerda sin enmarañarla ni romper la figura, para luego formar la suya propia. También puede jugarse de manera individual, haciendo la mayor cantidad de figuras posibles sin que el hilo se anude.
Docente	7°	- Hace una breve reflexión sobre cómo se sintieron los estudiantes durante el juego, qué aspectos del trabajo en pareja fueron más difíciles y qué pueden mejorar en su técnica para la próxima vez.

Módulo de experimentación N° 15

I. Propósitos

Las estudiantes realizan de manera eficiente los juegos cognitivo para desarrollar habilidades frente al estrés.

II. Beneficiarios

Estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”

III. Competencias para lograrse Autocontrol y planificación

IV. Duración

Cuarenta y cinco minutos en 2 sesiones

V. Materiales/ entorno

Ambiente libre.

VI. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN

Título de Juegos Cognitivo: **CUENTO**

Se realizará la experimentación en la losa de la institución teniendo cuidado todos los riesgos que se pueda generar durante el juego.

Se preverá y se contará con un botiquín de primeros auxilios para el caso de emergencias.

VII. PASOS DE LA ACTIVIDAD

VIII. PROCESO DE EVALUACIÓN

Terminada el proceso de experimentación se aplica el test de Habilidades sociales.

Proceso de experimentación

Título de Juegos Cognitivos: **CUENTOS**

Pasos de la actividad

Recurso humano	Pasos	Actividad
Docente	1°	- Organiza el juego, asegurándose de que las adolescentes estén en un espacio adecuado y seguro para jugar, sin obstáculos ni riesgos de caídas.
	2°	- Explica claramente las reglas del juego a las estudiantes, asegurándose de que todas entiendan cómo se juega.
Estudiante	3°	- Deben escuchar atentamente las instrucciones del docente, entender las reglas y asegurarse de saber qué deben hacer en cada momento del juego.
Docente	4°	- Forma grupos de igual cantidad donde estarán sentados los estudiantes en ambos lados. - Coordina la actividad, asegurándose de que todos los alumnos participen y disfruten de manera segura.
Estudiante	5°	- Deben estar vestidos con ropa cómoda y deportiva. - Deben efectuar la calistenia antes de empezar el juego
Estudiante	6°	- Inicia el juego. - Cada estudiante cuenta un cuento a sus compañeros.
Docente	7°	- Hace una breve reflexión sobre cómo se sintieron los estudiantes durante el juego, qué aspectos del trabajo en pareja fueron más difíciles y qué pueden mejorar en su técnica para la próxima vez.

Anexo 07: Procesamiento estadístico

GRUPO CONTROL		HABILIDADES SOCIALES																																												
PRE TEST		H. BÁSICAS															H. AVANZADAS															H. FRENTE AL ESTRÉS														
ESTUDIANTES		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P.P	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P.P	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P.P	P.T				
1		1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1		
2		1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
3		2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	
4		3	2	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	
5		2	1	1	1	3	3	1	1	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	1	3	2	1	3	2	1	2	3	2	2	3	2	2	
6		1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1		
7		2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	
8		1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
9		1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10		2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	2	3	3	1	2	1	3	2	1	2	3	3	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	
11		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
12		2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2
13		3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	3	2	3	1	2	1	3	3	1	3	3	3	1	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2
14		1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1		
15		2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	1	3	1	3	2	2	3	3	2	2	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	3	3	2	2	2	
16		1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17		2	2	1	2	3	3	1	2	2	3	2	2	3	1	2	1	2	2	1	1	3	3	2	1	2	3	1	1	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	
18		2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	
19		2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	
20		3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	1	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	
21		2	1	1	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	3	3	2	2	2	2		
22		2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3		
23		2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	
24		3	2	1	2	3	1	2	3	2	1	2	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	
25		3	2	3	2	3	2	2	1	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	2	
26		2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	
27		3	1	2	3	3	1	2	2	1	2	3	3	2	1	2	3	3	2	3	1	2	3	3	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	
28		2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	
29		2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
30		2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
GRUPO EXPERIMENTAL		HABILIDADES SOCIALES																																												
PRE TEST		H. BÁSICAS															H. AVANZADAS															H. FRENTE AL ESTRÉS														
ESTUDIANTES		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P.P	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P.P	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P.P	P.T				
1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
2		3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	
3		2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
4		2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	
5		2	2	1	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
6		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
7		2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	
8		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
12		2	1	1																																										

CONTROL	HABILIDADES SOCIALES-POSTEST																																												
ESTUDIANTES	H. BÁSICAS															H. AVANZADAS												H. FRENTE AL ESTRÉS																	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P.P	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P.P	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P.P	P.T				
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2		
2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	
3	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	
4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	
5	2	1	1	1	3	3	2	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	1	3	2	1	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1		
8	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	3	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2		
9	3	2	3	2	3	1	2	1	2	2	2	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2		
10	3	3	3	2	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	3	2	1	2	3	3	1	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	
11	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1		
12	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	
13	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	3	1	1	2	1	3	3	1	3	3	3	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	
14	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
15	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	1	3	2	2	3	3	3	2	2	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	3	3	2		
16	3	2	1	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2		
17	2	2	1	2	3	3	1	2	2	3	2	2	3	1	2	1	2	2	1	3	3	2	1	2	3	1	1	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2
19	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	3	3	2	3	2	2	2	
20	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	1	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
21	2	1	1	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	
22	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	
23	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	1	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	
24	3	2	1	2	3	1	2	3	2	1	2	3	3	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2
25	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	3	1	2	2	3	3	2	2	3	2	2
26	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	
27	3	1	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	1	2	3	3	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2
28	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
29	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
30	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	

HABILIDADES SOCIALES-POSTEST																																													
EXPERIMEN TAL	H. BÁSICAS															H. AVANZADAS												H. FRENTE AL ESTRÉS																	
ESTUDIANTES	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P.P	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P.P	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P.P	P.T				
1	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	
2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	
4	3	2	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3
5	2	1	1	1	3	3	1	1	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	1	3	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2
6	3	2	2	2	3	2	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2
7	2	2	1	1	3	3	2	1	1	2	2	3	3	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2
8	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	3	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2
9	3	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	1	2	2	3	3	2	2	
10	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	2	3	3	1	2	1	3	2	1	2	3	3	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2
11	2	3	2	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	
12	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2
13	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	3	1	1	2	1	3	3	1	3	3	3	1	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2
14	2	2	3	2	3	1	1	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	1	3	3	3	1	3	2	2	2	1	3	2	2	3	3	1	2	2	1	2	1	3	3	2	2	2	2
15	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	1	3	1	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	3	3	3	2	
16	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3		
17	2	2	1	2	3	3	1	2	2	3	2	2	3	1	2	1	2	2	1	3	3	2	1	2	3	1	1	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
18	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	
19	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	1	3	2	2	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	
20	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	
21	2	1	1	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	2	2	2	
22	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	
23	2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	1	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2
24	3	2	1	2	3	1	2	3	2	1	2	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
25	3	2	3	2	3	2	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	
26	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	
27	3	1	2	3	3	1	2	2	1	2	3	3	2	1	2	3	3	2	3	1	2	3	3	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2
28	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	
29	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.797	37

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
HB1	70.0556	65.585	0.318	0.791
HB2	70.1667	63.676	0.599	0.782
HB3	69.8333	64.618	0.437	0.787
HB4	70.0000	64.118	0.425	0.787
HB5	70.1667	65.676	0.315	0.791
HB6	70.2222	62.065	0.630	0.778
HB7	70.2222	64.889	0.368	0.789
HB8	69.9444	63.114	0.489	0.784
HB9	70.1667	63.794	0.431	0.786
HB10	70.0000	63.647	0.414	0.787
HB11	70.1667	64.265	0.390	0.788
HB12	70.0556	63.703	0.494	0.784
HB13	70.0556	62.173	0.564	0.780
HB14	70.0556	64.644	0.405	0.788
HA15	70.1111	67.987	0.147	0.797
HA16	70.1667	71.206	-0.232	0.806
HA17	69.9444	69.703	-0.043	0.801
HA18	70.0556	71.350	-0.325	0.805
HA19	70.4444	67.673	0.154	0.797
HA20	70.1667	68.735	0.035	0.802
HA21	70.1111	65.399	0.273	0.793

HA22	70.1667	66.971	0.238	0.794
HA23	70.2778	65.271	0.373	0.789
HA24	70.2778	65.389	0.309	0.791
HA25	70.1667	70.500	-0.121	0.807
HA26	70.2778	67.271	0.148	0.798
HA27	70.1111	68.105	0.102	0.799
HFE28	70.0556	66.056	0.418	0.789
HFE29	70.1667	66.735	0.263	0.793
HFE30	70.0000	68.471	0.092	0.798
HFE31	70.2222	66.889	0.289	0.793
HFE32	70.0000	66.941	0.214	0.795
HFE33	70.0556	66.056	0.329	0.791
HFE34	69.8889	70.105	-0.086	0.807
HFE35	70.1667	67.206	0.213	0.795
HFE36	69.9444	66.408	0.299	0.792
HFE37	70.1111	64.693	0.436	0.787

Resultados estadísticos

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos_H_básicas_experimental - Pre_H_básicas_experimental	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	15 ^b	8,00	120,00
	Empates	14 ^c		
	Total	29		

a. Pos_H_básicas_experimental < Pre_H_básicas_experimental

b. Pos_H_básicas_experimental > Pre_H_básicas_experimental

c. Pos_H_básicas_experimental = Pre_H_básicas_experimental

Estadísticos de prueba^a

Pos_H_básicas_experimental -
Pre_H_básicas_experimental

Z	-2,653 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,008

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos_H_básicas_experimental -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Pre_H_básicas_experimental	Rangos positivos	15 ^b	8,00	120,00
	Empates	14 ^c		
	Total	29		

a. Pos_H_básicas_experimental < Pre_H_básicas_experimental

b. Pos_H_básicas_experimental > Pre_H_básicas_experimental

c. Pos_H_básicas_experimental = Pre_H_básicas_experimental

Estadísticos de prueba^a

Pos_H_básicas_experimental - Pre_H_básicas_experimental

Z	-1,567 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos_H_avanzadas_experime	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
ntal -	Rangos positivos	8 ^b	4,50	36,00
Pos_H_avanzadas_control	Empates	21 ^c		
	Total	29		

a. Pos_H_avanzadas_experimental < Pos_H_avanzadas_control

b. Pos_H_avanzadas_experimental > Pos_H_avanzadas_control

c. Pos_H_avanzadas_experimental = Pos_H_avanzadas_control

Estadísticos de prueba^a

Pos_H_avanzadas_experimental -
Pos_H_avanzadas_control

Z	-2,598 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,009

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos_H_estrés_experimental -	Rangos negativos	1 ^a	2,50	2,50
Pos_H_estrés_control	Rangos positivos	7 ^b	4,79	33,50
	Empates	21 ^c		
	Total	29		

a. Pos_H_estrés_experimental < Pos_H_estrés_control

b. Pos_H_estrés_experimental > Pos_H_estrés_control

c. Pos_H_estrés_experimental = Pos_H_estrés_control

Estadísticos de prueba^a

Pos_H_estrés_experimental -
Pos_H_estrés_control

Z	-2,226 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,026

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Anexo 08: Imágenes de la aplicación experimental



Aplicación del test de habilidades sociales a las escolares de primero de secundaria de la I.E. “Nuestra Señora de las Mercedes”, Ayacucho 2024



Inicio del plan experimental fuera de la institución educativa. Por la construcción de los ambientes para los juegos bolivarianos.



Las escolares experimentando trabajo en equipo a través de los juegos tradicionales.



Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de educación secundaria –Ayacucho, 2024

Yachay wasichaspa yachaqkunapaq rimanakuy ruraykuna wiñaykunapaq – Ayacucho, 2024

Manuel Alberto Santillan Nuñez.

Egresado de la Maestría en Estrategias de Enseñanza, Aprendizaje y Evaluación. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga-Ayacucho.

Resumen

El estudio tuvo como objetivo demostrar el efecto de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de educación secundaria-Ayacucho, 2024; se abordó la investigación básica de nivel explicativo y con diseño cuasi experimental pre y post test en dos grupos. La muestra estuvo constituida por 29 estudiantes de la sección "A" del primer grado de secundaria (grupo experimental) y 30 estudiantes de la sección "B" del mismo grado (grupo control). Los datos fueron recolectados mediante la escala de habilidades sociales validado por juicio de expertos y con una fiabilidad Alfa de Cronbach (0,797). Los resultados en general en el posttest, el grupo control se situó en nivel Bajo (23.3%), Medio (66.7%) y Alto (10.0%); mientras que, el grupo experimental evidenció que después de aplicar los juegos tradicionales, mejoró de forma significativa ubicándose en nivel Medio (72.4%) y nivel Alto (27.6%). Mediante la prueba estadística de rangos con signos de Wilcoxon mostraron un valor de significancia $p = ,000 < 0,05$; asimismo, en las dimensiones habilidades sociales básicas ($p = ,000 < 0,05$), habilidades sociales avanzadas ($p = ,000 < 0,05$) y habilidades sociales frente al estrés ($p = ,000 < 0,05$). Se concluyó que la aplicación de juegos tradicionales mejoró notablemente las habilidades sociales de los escolares de educación secundaria-Ayacucho, 2024.

Palabras clave: Juegos tradicionales, habilidades sociales, escolares, educación secundaria

Qallariy

Kay yachaymantaqmi ruwasqa, juegos tradicionales nisqakunapaq ruwasqa, habilidades sociales nisqakunapaq atipanakuyta, secundaria yachaqkunapaq Ayacucho llaqtapi, 2024 watapi. Yachaymantaqmi ruwasqa, nivel explicativo nisqapi, diseño cuasi experimental pre y post test nisqawan, iskay grupukunawan. Muestraqa 29 yachaqkuna "A" sección nisqapi primer grado secundaria (grupo experimental), 30 yachaqkuna "B" sección nisqapi primer grado secundaria (grupo control) ruwasqa. Datosqa habilidades sociales escala nisqawan qillqasqa, expertos nisqakunapaq juiciowan validasqa, Alfa de Cronbach fiabilidad (0,797) nisqawan. Resultadosqa, posttestpi, grupo controlqa Bajo nivelpi (23.3%), Medio nivelpi (66.7%) y Alto nivelpi (10.0%) ruwasqa; grupo experimentalqa juegos tradicionales nisqakunata ruwasqa, significativamente mejorasqa, Medio nivelpi (72.4%) y Alto nivelpi (27.6%) ruwasqa. Estadística prueba U de Mann Whitney nisqawan, significancia valor $p = ,000 < 0,05$ ruwasqa; habilidades sociales básicas dimensión ($p = ,000 < 0,05$), habilidades

sociales avanzadas dimensión ($p = ,000 < 0,05$) y habilidades sociales frente al estrés dimensión ($p = ,000 < 0,05$) ruwasqa. Conclusiónqa juegos tradicionales nisqakunapaq ruwasqa, habilidades sociales nisqakunapaq atipanakuyta secundaria yachaqkunapaq Ayacucho Ilaqtapi, 2024 watapi, sumaqta mejorasqa.

Simi qhawari: Juegos tradicionales, habilidades sociales, yachaqkuna, secundaria yachay

INTRODUCCIÓN

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2024) ha reconocido la relevancia de las habilidades sociales como un componente esencial del bienestar físico y mental. Aunque no ha emitido declaraciones específicas sobre este tema en el siglo XXI, sí ha abordado aspectos vinculados con la salud mental y el equilibrio en la era digital, destacando que el uso excesivo de la tecnología no debe sustituir el contacto humano directo. En sus pronunciamientos, la OMS subraya la necesidad de promover interacciones sociales significativas que favorezcan la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos, ya que la carencia de estas habilidades puede generar aislamiento, dificultades relacionales y afectaciones emocionales. En este contexto, mantener un equilibrio saludable entre la tecnología y la interacción social es clave para preservar la salud mental y fortalecer la convivencia.

En la actualidad, el fortalecimiento de las habilidades sociales se ha convertido en una preocupación creciente, especialmente ante los cambios en las formas de comunicación generados por el uso intensivo de dispositivos electrónicos y redes sociales. Estas transformaciones han reducido la calidad de las interacciones, afectando la capacidad para entablar conversaciones significativas, interpretar señales no verbales y demostrar empatía. A ello se suma la disminución de los juegos tradicionales, que históricamente han sido un medio natural para desarrollar la cooperación, la escucha activa y la expresión emocional. Recuperar estas prácticas lúdicas y fomentar espacios de encuentro presencial resulta fundamental para restablecer vínculos interpersonales sólidos, fortalecer la convivencia y cultivar habilidades sociales esenciales para la vida personal, académica y laboral.

Los juegos tradicionales constituyen expresiones culturales que se transmiten de generación en generación, manteniendo su esencia a lo largo del tiempo. Según Huamán (2017), estos juegos perduran gracias a su carácter intergeneracional, adaptándose con ligeros

cambios sin perder su esencia. Guzmán (2016) señala que representan una actividad esencial del ser humano que permite explorar el entorno y relacionarse de manera significativa con los demás, mientras que Bernal (2018) enfatiza que su valor radica en la simplicidad, pues no requieren tecnología, sino el uso del cuerpo y los recursos del entorno natural. Los juegos tradicionales, además de ser una forma de recreación, son actividades motrices, sociales y cognitivas que promueven la interacción, la expresión de emociones, la cooperación y la convivencia. Según Artigue (2000), estos juegos comprenden tres fases: introducción (explicación de reglas y acuerdos), desarrollo (ejecución de las actividades) y culminación (alcance de metas o logros), proceso que convierte el juego en una experiencia compartida y motivadora para los participantes.

Su importancia radica en el valor cultural, educativo y social que representan. Lachi (2015) afirma que los juegos tradicionales incorporan la cultura popular en la educación y preservan las costumbres de una comunidad; en la misma línea, La Vega (2000) y Franco (2013) sostienen que permiten transmitir el patrimonio cultural, la lengua y los saberes populares. Asimismo, Trautmann (2000) destaca su papel en el fortalecimiento de las relaciones comunitarias, frente a la creciente tecnificación del juego en la era moderna. En el ámbito educativo, los juegos tradicionales se clasifican en motrices, sociales y cognitivos (Dávila, 1987). Los motrices desarrollan la coordinación y el control corporal (como las carreras con costales o la soga); los sociales fomentan la cooperación, empatía y comunicación (como la gallinita ciega o el kiwi); y los cognitivos estimulan la atención, el razonamiento y la creatividad (como las adivinanzas o el teléfono malogrado). En conjunto, estas manifestaciones lúdicas son herramientas integrales que fortalecen el desarrollo físico, emocional, social y mental de los niños y jóvenes.

Las habilidades sociales son conductas aprendidas que facilitan la comunicación, la cooperación y la convivencia, permitiendo expresar pensamientos y emociones de manera adecuada y respetuosa. Según Quispe (2018), forman parte del conjunto de capacidades humanas que posibilitan la interacción efectiva en distintos contextos. Esteves et al. (2020) las definen como hábitos que mejoran las relaciones interpersonales y el bienestar emocional, influidos por el entorno familiar y social. En esa misma línea, Roca (2005) sostiene que implican actuar con asertividad, autoestima equilibrada y control emocional, mientras que Alquina et al. (2023) las conciben como capacidades que permiten expresarse sin ansiedad ni tensión, favoreciendo la comunicación emocional y afectiva. Goldstein (1989) aporta una clasificación sistemática que agrupa estas habilidades en seis niveles —desde básicas hasta de planificación—, destacando su importancia en la inteligencia relacional y socioemocional.

Las características de las habilidades sociales, según Kelly (1982) y Caballo (2000), son su naturaleza aprendida, modificable y contextual, pues se adaptan a las demandas sociales y culturales del entorno. Son multifacéticas, ya que incluyen aspectos verbales, no verbales y paraverbales, y contribuyen significativamente a la salud mental (Therapyside, s.f.). Su importancia radica en su influencia en el desarrollo personal, profesional y emocional. Goleman (1995) las considera un pilar de la inteligencia emocional, mientras que Bandura (1977) destaca su aprendizaje mediante la observación y la imitación. Según Gresham (2016) y Sullivan et al. (2010), fortalecen la autoestima, reducen la ansiedad y mejoran la calidad de vida.

En cuanto a su clasificación, Caballo (1993, 2000) distingue entre habilidades básicas, complejas y emocionales, y Goldstein et al. (1980) las organiza en módulos para fortalecer la convivencia y la resolución pacífica de conflictos. Finalmente, el MINSA (2005) resalta cuatro

dimensiones fundamentales: asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones, consideradas esenciales para la adaptación social y el bienestar integral.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación fue de tipo aplicado, con enfoque cuantitativo y nivel explicativo experimental (Valderrama, 2015; Ñaupas et al., 2014). Se utilizó un diseño cuasi experimental con pretest y posttest en dos grupos (Hernández et al., 2014), con el propósito de analizar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales de las estudiantes de la Institución Educativa Emblemática “Nuestra Señora de las Mercedes”. La intervención se desarrolló durante 16 semanas con el grupo experimental, mientras que el grupo de control no participó en las sesiones. Posteriormente, se compararon los resultados obtenidos en ambas mediciones.

La población estuvo conformada por 1,200 estudiantes de educación secundaria, y la muestra por 59 alumnas del primer grado: 29 del grupo experimental y 30 del grupo control. Se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, en función de la accesibilidad de los participantes (Scharager & Reyes, 2001). Para la recolección de datos se utilizó la Escala de Habilidades Sociales de Goldstein (1989), que evalúa las dimensiones básicas, avanzadas y frente al estrés, junto con una ficha de observación destinada a registrar la ejecución y efectividad de los juegos tradicionales durante la experimentación.

La validez de contenido del instrumento se determinó mediante el coeficiente V de Aiken, obteniéndose un valor de 0.849, considerado muy bueno. La validez de constructo se comprobó mediante análisis factorial (Prieto & Delgado, 2010), y la confiabilidad a través del Alfa de Cronbach, con un resultado de 0.797, lo cual evidencia una consistencia interna aceptable. En conjunto, estos indicadores confirmaron que el instrumento fue adecuado para medir las variables propuestas y garantizar la fiabilidad de los resultados obtenidos.

RESULTADOS

Tabla 1

Efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales – pre y postest

Habilidades Sociales	Pretest				Postest			
	Grupo control		Grupo experimental		Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	9	30.0	11	37.9	7	23.3	-.	-.
Medio	19	63.3	17	58.6	20	66.7	21	72.4
Alto	2	6.7	1	3.4	3	10.0	8	27.6
Total	30	100.0	29	100.0	30	100.0	29	100.0

Nota. Datos provenientes de la aplicación de la “Escala de habilidades sociales”.

La tabla 1 muestra los resultados del desarrollo de habilidades sociales en los grupos control y experimental, antes y después de la intervención. En el pretest, el grupo control se ubicó en los niveles: Bajo (30.0 %), Medio (63.3 %) y Alto (6.7 %); resultados que presentan cierta similitud con los del grupo experimental, que registró Bajo (37.9 %), Medio (58.6 %) y Alto (3.4 %). En el postest, el grupo control presentó un cambio mínimo, situándose en Bajo (23.3 %), Medio (66.7 %) y Alto (10.0 %). Por el contrario, el grupo experimental evidenció una mejora notable tras la aplicación de los juegos tradicionales, alcanzando Medio (72.4 %) y Alto (27.6 %), sin casos en el nivel bajo. En consecuencia, estos resultados permiten concluir que la implementación de juegos tradicionales tuvo un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del grupo experimental, en comparación con el grupo control.

Tabla 2

Diferencia del desarrollo de las habilidades sociales en el postest de los escolares del 1° grado

A (grupo experimental) y 1° B (grupo control)

Estadísticos de prueba ^a	
Postest Habilidades sociales	
U de Mann-Whitney	137,000
W de Wilcoxon	572,000
Z	-5,189
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

La tabla 2 muestra que, los resultados del postest de los grupos control y experimental, la significación (bilateral) = .000 < 0.05; entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir, las medias del grupo control y del grupo experimental son diferentes; por lo tanto, los juegos tradicionales tuvieron un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de las escolares del 1° A de secundaria de la IE “Nuestra Señora de las Mercedes”-Ayacucho, 2024.

Tabla 3

Diferencia del desarrollo de las habilidades sociales básicas en el postest de los escolares del 1° grado A (grupo experimental) y 1° B (grupo control)

Estadísticos de prueba ^a	
Postest Habilidades sociales	
Básicas	
U de Mann-Whitney	192,000
W de Wilcoxon	627,000
Z	-3,961
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

La tabla 3 muestra que, los resultados del postest de los grupos control y experimental, la significación (bilateral) = .000 < 0.05; entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir, las medias del grupo control y del grupo experimental son diferentes; por lo tanto, los juegos tradicionales tuvieron un efecto significativo en el desarrollo de las

habilidades sociales básicas de las escolares del 1° A de secundaria de la IE “Nuestra Señora de las Mercedes”-Ayacucho, 2024.

Tabla 4

Diferencia del desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en el posttest de los escolares del 1° grado A (grupo experimental) y 1° B (grupo control)

Estadísticos de prueba^a	
Posttest Habilidades sociales Avanzadas	
U de Mann-Whitney	188,500
W de Wilcoxon	623,500
Z	-4,617
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

La tabla 4 muestra que, los resultados del posttest de los grupos control y experimental, la significación (bilateral) = .000 < 0.05; entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir, las medias del grupo control y del grupo experimental son diferentes; por lo tanto, los juegos tradicionales tuvieron un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas de las escolares del 1° A de secundaria de la IE “Nuestra Señora de las Mercedes”-Ayacucho, 2024.

Tabla 4

Diferencia del desarrollo de las habilidades sociales frente al estrés en el posttest de los escolares del 1° grado A (grupo experimental) y 1° B (grupo control)

Estadísticos de prueba^a	
Posttest Habilidades sociales Frente al estrés	
U de Mann-Whitney	122,000
W de Wilcoxon	557,000
Z	-5,392

Sig. asin. ,000
(bilateral)

a. Variable de agrupación: Grupo

La tabla 4 muestra que, los resultados del postest de los grupos control y experimental, la significación (bilateral) = $.026 < 0.05$; entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir, las medias del grupo control y del grupo experimental son diferentes; por lo tanto, los juegos tradicionales tuvieron un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales frente al estrés de las escolares del 1° A de secundaria de la IE “Nuestra Señora de las Mercedes”-Ayacucho, 2024.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en relación con el objetivo general demostraron que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de educación secundaria de Ayacucho. Mediante la prueba de U de Mann Whitney se obtuvo un valor de significancia de 0.000 ($p < 0.05$), confirmando la eficacia de las actividades lúdicas en la adquisición de competencias sociales. Antes de la intervención, los escolares se encontraban mayormente en los niveles bajo (37.9%) y medio (58.6%), mientras que después del programa experimental se evidenció un aumento en los niveles medio (72.4%) y alto (27.6%), lo cual refleja una mejora sustancial en su interacción social, comunicación y cooperación.

Estos resultados coinciden con los estudios de Andrade (2022) y Quijije (2021), quienes comprobaron que las estrategias lúdicas y los juegos tradicionales fortalecen la convivencia, la socialización y las relaciones interpersonales entre escolares. Del mismo modo, Marlina y Pransiska (2017) evidenciaron que los estudiantes expuestos a juegos tradicionales desarrollan mayores niveles de empatía, asertividad y bienestar emocional. En

conjunto, estas investigaciones sustentan que el juego, además de ser una actividad recreativa, cumple una función formativa al fomentar la colaboración, el respeto y la resolución positiva de conflictos.

En cuanto a las habilidades sociales básicas y avanzadas, los resultados mostraron diferencias significativas ($p=0.000$ y $p=0.000$, respectivamente), lo que confirma la efectividad del juego tradicional en la comunicación, la solidaridad y la afectividad. Estos hallazgos concuerdan con los aportes de Elme y Quispe (2018), Morocco (2021) y Góez et al. (2022), quienes destacan que la práctica constante y dirigida de juegos tradicionales fomenta la expresión verbal, la cooperación y el pensamiento reflexivo. Asimismo, investigaciones como las de Barandica y Tovar (2016) y Mamani y Huayanca (2023) refuerzan que el juego tradicional es una herramienta pedagógica eficaz que potencia tanto las capacidades cognitivas como socioemocionales, consolidando vínculos de empatía y confianza entre los participantes.

Respecto al desarrollo de habilidades sociales frente al estrés, la prueba estadística reveló una significancia de $p=0.000$, indicando que los juegos tradicionales fortalecen el autocontrol, la planificación y la regulación emocional. Coincidentemente, Guizado y León (2023) y Mosquera (2023) demostraron que las actividades lúdicas reducen conductas agresivas y promueven comportamientos prosociales, mientras que Paredes (2018) resaltó su efecto positivo en la inteligencia emocional. En síntesis, los resultados de esta investigación confirman que los juegos tradicionales no solo son un medio recreativo, sino una estrategia educativa integral que fomenta la convivencia saludable, el equilibrio emocional y el desarrollo social de los escolares.

REFERENCIAS

- Alquinga Collaguazo, N. C., Morales Fonseca, C. F., Abata Quispe, D. G., & Valencia Lescano, M. J. (2023). Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de segundo de bachillerato en una institución educativa de Quito - Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 11037-11051.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5270
- Andrade, Y., P. (2022). *Efectividad de las estrategias lúdico-recreativas para el fomento de la convivencia escolar en estudiantes de séptimo D de la I. E. Antonio María Claret de Quibdó*, 2022[Tesis de Maestría, Universidad de Medellín].
<https://repository.udem.edu.co/handle/11407/7082?show=full>
- Artigue, M. (2000). Ingeniería didáctica en educación matemática. Bogotá: Iberoamericano.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.
- Barandica Pertuz, S, y Tovar Rúa, D. (2016). *Los juegos tradicionales, una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento lógico*. [Tesis de Maestría, Universidad De La Costa - CUC]
<https://core.ac.uk/download/pdf/169430872.pdf>
- Bernal, C. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 niña virgen maría – huacho*. [Tesis para optar el título de licenciada en Educación Inicial y Arte, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].
https://1library.co/document/zp27417y-juegos-tradicionales-desarrollo-psicomotricidad-ninos-nina-virgen-huacho.html#google_vignette
- Caballo, V. E. (2000). *Manual para el entrenamiento de habilidades sociales*. Siglo XXI.
- Caballo, V. E. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI.
- Dávila, R. J. (1987). El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA.
- Elme, M. y Quispe, K., J. (2018). *Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial, “Teófilo Agüero de Jáuregui”, Ayacucho, 2016*. [Tesis de Grado de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga].
<http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/2607>
- Esteves Villanueva, Ángela Rosario, Paredes Mamani, Rene Paz, Calcina Condori, Carmen Rosa, & Yapuchura Saico, Cristóbal Rufino. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comuni@cción*, 11(1), 16-27. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>
- Franco, O. (2013). Lectura sobre el juego en la primera infancia. La Habana: Pueblo y Educación.

- Góez-Truco, S., Guarín-Suárez, S., Salcedo-Quiroz, W. y Aponte-Rivera, A. (2022). Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Rostros*, 24(2), 1-16. <https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.07>
- Goldstein, A. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Goldstein, A. P., Sprafkin, R. P., Gershaw, N. J., & Klein, P. (1980). *Skillstreaming the Adolescent*. Research Press.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Guizado Cruz, N. L., & León Ancco, D. (2023). *Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas*, Abancay-2019. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/index.php/Record/UNMB_6aad8cc5f98a1d02f55eb2cb2172263c/Cite
- Guzmán Quispe, G., & Huamaní Champa, M. (2016). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la institución educativa inicial San José Obrero de Pomacanchi - Acomayo - Cusco*. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSA_e760b7424ad7ec90e78f7adfb5489378
- Gresham, F. M. (2016). *Effects of peer victimization in schools and perceived social support on adolescent well-being*. *Journal of Adolescence*, 23,(1), 57-68. <https://doi.org/10.1006/1999.0275>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ta ed.). México: Mc Graw Hill.
- Huamán, R. L. (2017). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huarí – 2017*. Huaraz [Tesis de Grado de Licenciada en educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
- Kelly, J. A. (1982). *Social skills training: A practical guide for interventions*. Springer Publishing Company.
- Lachi, J. R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños de cinco años*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- La Vega, B. (2000). *El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno*. España: Fuerteventura.
- Mamani-Jilaja, D., & Huayanca-Medina, P. C. (2023). *Los juegos tradicionales como potenciadores de la inclusión sociopsicomotriz en estudiantes de educación primaria con dificultad de aprendizaje*.

Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 26(3), 61–74.

<https://doi.org/10.6018/reifop.573731>

Marlina, S., & Pransiska, R. (2017). La eficacia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la capacidad social de los niños en el jardín de infancia de Baiturridha Padang Pariaman. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 220-223. Obtenido de <https://www.atlantispres.com/article/25889775.pdf>

MINSA. (2005). Manual de Habilidades Sociales en Adolescentes Escolares. In R. Uribe, M. Escalante, M. Arevalo, E. Cortez, & W. Velasquez (Eds.), *Manual de Habilidades Sociales en Adolescentes Escolares* (Ministerio, p. 121). Perú. Retrieved from http://bvs.minsa.gob.pe/local/PROMOCION/170_adolesc.pdf

Morocco (2021). *Juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno*. [Tesis de grado de Licenciada en educación en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. [file:///E:/tesis%20sobre%20juegos%20tradicionales%20-%20habilidades%20sociales/JUEGOS TRADICIONALES MOROCCO MAMANI VICTORIA.pdf](file:///E:/tesis%20sobre%20juegos%20tradicionales%20-%20habilidades%20sociales/JUEGOS%20TRADICIONALES%20MOROCCO%20MAMANI%20VICTORIA.pdf)

Mosquera, C., R. (2023). *Juegos tradicionales como estrategia de mejoramiento de la conducta en niños en edad preescolar de los PRONOEI Cajamarca* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejos]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/123457>

Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A., (2014). Metodología de la investigación científica: cuantitativa, cualitativa y redacción de tesis. (4ta ed.). Ediciones de la U. Bogotá.

Organización Mundial de la Salud. (2022). *Salud mental: Fortalezcamos nuestra respuesta*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2022). *Informe mundial sobre salud mental: Transformar la salud mental para todos*. [Organización Mundial de la Salud](https://www.who.int/es/publications-detail/mental-health-strengthening-our-response).

Paredes, M., E. (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* [Tesis de Grado de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional San Agustín]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6511>

Prieto, G., y Delgado, A. R. (2010). Fiabilidad y validez. *Papeles del psicólogo*, 31(1), 67-74.

- Quijije, E., L. (2021). *Juegos tradicionales manabitas y su relación con las habilidades sociales en los estudiantes de básica media, 2021* [Tesis de Maestría, Universidad San Gregorio de Portoviejo]. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2479/1/MEDU-2022-030.pdf>
- Quispe, R. (2018). Las habilidades sociales en niños de educación inicial. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1042/>
- Roca, E. (2005). Cómo mejorar tus habilidades sociales: programa de asertividad, autoestima e inteligencia emocional (4ta ed.). Acde. Retrieved from <https://latam.casadellibro.com/opiniones-librocomo-mejorar-tus-habilidades-socialesprograma-de-asertividad-a-utoestimae-inteligencia-emocional-4aa-edrevisada/9788493115692/1070346>
- Scharager, J., & Reyes, P. (2001). Muestreo no probabilístico. Pontificia Universidad Católica de Chile, Escuela de Psicología, 1, 1-3.
- Sullivan, S., Rumsey, N., & Harcourt, D. (2010). The impact of social skills training on self-esteem and social anxiety in adults. *Journal of Applied Social Psychology*, 40(7), 1889-1908. <https://doi.org/10.1111/jasp.2010.40.issue-7>
- Therapyside. (s.f.). *Habilidades sociales: qué son, tipos y cómo mejorarlas*. Recuperado de <https://www.therapyside.com/post-es/habilidades-sociales-que-son-que-tipos-hay-y-para-que-sirven>
- Trautmann, R. (2000). Los juegos tradicionales. Buenos Aires: Sudamericana.
- Unicef. (2015). Una aproximación a la situación de Adolescentes y Jóvenes en América Latina y el Caribe a partir de evidencia cuantitativa reciente. Panamá. Retrieved from. https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2018-04/UNICEF_Situacion_de_Adolescentes_y_Jovenes_en_LAC_junio2105.pdf
- Valderrama, S., (2015). Pasos para elaborar proyectos de investigación científica: Cuantitativa, cualitativa y mixta. (2a ed.). Lima: San Marcos.
- World Health Organization. (2025). *From loneliness to social connection: Charting a path to healthier societies – Report of the WHO Commission on Social Connection*. <https://iris.who.int/handle/10665/381746>



ESCUELA DE

POSGRADOUNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA**CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD N°0042-2026-UNSCH-EPG/KBA**

El que suscribe; responsable verificador de originalidad de trabajo de tesis de Posgrado en segunda instancia para la **Escuela de Posgrado – UNSCH**; en cumplimiento a la Resolución Directoral N°002-2026-UNSCH-EPG/D, Reglamento de Originalidad de trabajos de Investigación de la UNSCH, otorga lo siguiente:

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

AUTOR	Bach. MANUEL ALBERTO SANTILLAN NUÑEZ
DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS	MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
GRADO ACADÉMICO QUE OTORGA	MAESTRO
DENOMINACIÓN DEL GRADO ACADÉMICO	MAESTRO(A) EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN
TÍTULO DE TESIS	Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de educación secundaria – Ayacucho, 2024
EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD	21% de similitud
N° DE TRABAJO	2975716804
FECHA	03 de junio de 2026

Por tanto, según los artículos 12, 13 y 17 del Reglamento de Originalidad de Trabajos de Investigación, es procedente otorgar la constancia de originalidad con depósito.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que crea conveniente.

03 de junio de 2026.


UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
ESCUELA DE POSGRADO
Mg. Kelvis BERROCAL ARGUMEDO
Sub Director de Investigación

CC:
Archivo
KBA/rjcg

Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de educación secundaria – Ayacucho, 2024

por Manuel Alberto SANTILLAN NUÑEZ

Fecha de entrega: 03-jun-2026 10:30a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2975716804

Nombre del archivo: MANUEL_SANTILLAN_N_EZ_T.docx (2.58M)

Total de palabras: 30728

Total de caracteres: 177896

Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en escolares de educación secundaria –Ayacucho, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

21%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

17%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Nacional de San
Cristóbal de Huamanga

Trabajo del estudiante

4%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

3%

3

repositorio.unsch.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.udea.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

Mamani Maron, Beatriz Vilma. "La influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la IES Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru)

Publicación

1%

6

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7	Indalecio Mujica-Bermúdez, Jaime Adrián Vargas-Jerí, Oscar Gutiérrez-Huamaní. "Motricidad multilateral para optimizar las competencias motrices básicas en escolares de 10-11 años", Retos, 2025 Publicación	1 %
8	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	1 %
9	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	Submitted to Instituto de Educacion Superior Pedagogico Publico Pedro Monge Cordova, Jauja Trabajo del estudiante	1 %
14	Choquehuanca Roque, Dany Irene. "Juegos andinos y desarrollo de habilidades de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42080 "Simón Bolívar" del distrito de Candarave - Tacna 2015", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru)	<1 %

15

Durán Chambilla, Sarita. "Habilidades sociales y estilos de aprendizaje en estudiantes de la Escuela Profesional De Educación Inicial, UNA – Puno.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru)

Publicación

16

docplayer.es

Fuente de Internet

17

Apaza Andrea, Lucero. "Aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la IEI Cuna Jardin Emanuel de Cusco 2017.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru)

Publicación

18

passagetonirvana.com

Fuente de Internet

19

Pineda Avendaño, Laura Cristina | Adame Gómez, Saidy Lorena | Patiño Ramos, July Alejandra | Ramírez parra, Nataly. "Relación entre el bajo rendimiento académico y las habilidades sociales en estudiantes de básica secundaria de la institución Educativa Departamental General Carlos Albán", Universidad El Bosque (Colombia)

Publicación

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

20 Submitted to Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado Arco Iris <1 %
Trabajo del estudiante

21 Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru <1 %
Trabajo del estudiante

22 Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- <1 %
Trabajo del estudiante

23 Submitted to Assumption College <1 %
Trabajo del estudiante

24 Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón <1 %
Trabajo del estudiante

25 Submitted to Universidad Cesar Vallejo <1 %
Trabajo del estudiante

26 Submitted to Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurimac <1 %
Trabajo del estudiante

27 Vargas Alejos, Seoane Samuel. <1 %
"Intervenciones educativas en la aplicación de mapas conceptuales, bajo el enfoque cognitivo, orientadas al desarrollo del aprendizaje significativo del área de educación religiosa, en las estudiantes del 4to. grado de educación secundaria de la I.E.

"Nuestra Señora de las Mercedes", Ayacucho – 2017", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru)

Publicación

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 30 words

Excluir bibliografía

Activo

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO(A) EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN
RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°00157-2026-UNSCH-EPG/D.

Siendo las 04:00 p.m. del 29 de abril de 2026 se reunieron en el auditorio de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, el Jurado Examinador y Calificador de Tesis, presidido por el **Dr. MARCELINO POMASONCCO ILLANES** Director (e) de la Escuela de Posgrado, el **Dr. OSCAR GUTIERREZ HUAMANI** Director de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, e integrado por los siguientes miembros: **Dr. ANATOLIO HUARCAYA BARBARAN** y el **Dr. MAXIMO OREJON CABEZAS**; para la sustentación oral y pública de la tesis titulada: **JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA - AYACUCHO, 2024**, presentado por el **Bach. MANUEL ALBERTO SANTILLAN NUÑEZ**. Teniendo como asesor al **Dr. INDALECIO MUJICA BERMUDEZ**.

Acto seguido se procedió a la exposición de la tesis, con el fin de optar el Grado Académico de **MAESTRO(A) EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN**. Formuladas las preguntas, éstas fueron absueltas por el graduando.

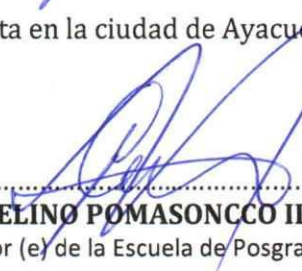
A continuación, el Jurado Examinador y Calificador de Tesis procedió a la votación, la que dio como resultado el siguiente calificativo: APROBADO (15).

CALIFICACION (x)	
Aprobado(a) por Unanimidad.	
Aprobado(a) por Mayoría.	X
Desaprobado(a) por Unanimidad.	
Desaprobado(a) por Mayoría.	

Marcar con un aspa (x).

Luego, el presidente del Jurado recomienda que la Escuela de Posgrado proponga que se le otorgue al **Bach. MANUEL ALBERTO SANTILLAN NUÑEZ**, el Grado Académico de **MAESTRO(A) EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN**. Siendo las 5:35 pm hrs. se levanta la sesión.

Se extiende el acta en la ciudad de Ayacucho, a las 5:35 pm hrs. del 29 de abril de 2026.


.....
Dr. MARCELINO POMASONCCO ILLANES
Director (e) de la Escuela de Posgrado.


.....
Dr. OSCAR GUTIERREZ HUAMANI
Director (e) de la UPG-FCE.


.....
Dr. ANATOLIO HUARCAYA BARBARAN
Miembro.


.....
Dr. MAXIMO OREJON CABEZAS
Miembro.


.....
Dr. ENRIQUE JAVIER AGUILAR FELICES
Secretario Docente.

Observaciones: